

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Konsep Pengembangan Model

Model dapat diartikan sebagai penyederhanaan (simplifikasi) sesuatu yang kompleks agar dapat dipahami. Model dapat pula diartikan sebagai representasi grafik untuk menggambarkan situasi kehidupan nyata atau seperti yang diharapkan.¹ Model merupakan deskripsi verbal (model deskriptif konseptual), dapat pula berupa deskripsi visual dalam bentuk diagram, gambar, bagan arus (*flowchart*) yang menggambarkan suatu proses secara berurutan dalam menyelesaikan suatu tugas (model prosedural). Kesemuanya merepresentasikan suatu proses.

Selaras dengan pengertian di atas, Wirawan mendefinisikan model sebagai pola, rencana, contoh dari sesuatu yang akan dibuat atau dilakukan, atau dihasilkan.² Landriscina juga memberi definisi model, yaitu: "*a model is a simplified representation of a real or imagined system.*" Landriscina berpendapat bahwa model adalah sebuah representasi yang disederhanakan dari sistem nyata atau sistem yang dibayangkan.³

¹ Abdul Gafur, *Desain Pembelajaran: Konsep, Model dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran* (Yogyakarta: Ombak, 2012), h. 23.

² Wirawan, *Evaluasi: Teori, Model, Standar, Aplikasi, dan Profesi*. (Depok: Rajagrafindo Persada, 2012), h. 79.

³ Franco Landriscina, *Simulation and Learning: A Model-Centered Approach* (New York: Springer, 2013), h. 6.

Senada dengan pendapat sebelumnya, Smaldino, Lowther, dan Sussell mengemukakan model merupakan representasi tiga dimensi dari objek riil. Sebuah model mungkin lebih besar, lebih kecil, atau berukuran sama seperti benda yang diwakilinya itu. Model mungkin sangat terperinci atau disederhanakan untuk tujuan pengajaran. Model bisa menyediakan pengalaman belajar yang tidak dapat dilakukan objek riil.⁴

Pakar selanjutnya yang memberi penjelasan definisi model adalah Richey, Klein, dan Tracey dalam Suparman. Para ahli ini meyakini bahwa model merepresentasikan realitas dengan menampilkan struktur dan tingkatan untuk menyatakan idealisasi dan pandangan tentang suatu realitas. “*Model implies a representation of reality presented with a degree of structure and order, and models are typically idealized and simplified views of reality.*” Dalam pembelajaran deskripsi ini dapat dilihat bentuknya sebagai *micro teaching* yang merepresentasikan pembelajaran yang berskala makro atau pembelajaran yang lebih luas dan lengkap.

Model terdiri dari dua kategori, yaitu *micromorphs* dan *paramorphs*. *Micromorphs* adalah model yang berbentuk benda atau fisik dan tiruan visual seperti suatu simulasi komputer atau suatu benda dengan skala kecil dari benda besar yang sebenarnya, sementara *paramorphs* adalah model simbolik yang biasanya menggunakan deskripsi verbal.

⁴ Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, dan James D. Russell. *Instructional Technology and Media for Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar)*, terjemahan Arif Rahman (Jakarta: Kencana, 2011), h. 283.

Paramorphs dapat berbentuk salah satu dari tiga model sebagai model konseptual, model prosedural, dan model matematikal. **Model konseptual** adalah deskripsi teoritis yang bersifat umum dan abstrak untuk menggambarkan pandangan tentang realita, sintesis dari suatu penelitian yang didukung oleh pengalaman atau data terbatas. Salah satu contoh konkret dari model konseptual misalnya sistem pembelajaran tatap muka, pendekatan *hybrid learning*, dan pembelajaran interaktif berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Model prosedural menunjukkan langkah-langkah dalam melakukan suatu pekerjaan, misalnya langkah-langkah desain instruksional, siklus penelitian dan pengembangan, sintaks pembelajaran inkuiri-transaksional, sintaks pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*), dan sintaks pembelajaran berbasis konstruktivisme. **Model matematikal** berbentuk rumus yang mendeskripsikan hubungan antara berbagai komponen atau faktor, misalnya rumus korelasi Alpha Cronbach, rumus *Mastery Learning*, atau rumus yang menunjukkan produktivitas perusahaan.⁵

Gustafson dalam Gustafson dan Branch mengajukan 4 kategori model, yakni (1) *classroom ID model*, (2) *product development models*, (3) *systems development models*, dan (4) *organization development models*.⁶ Model yang

⁵ M. Atwi Suparman, *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan* (Jakarta: Erlangga, 2014), hh. 106-107.

⁶ Kent L. Gustafson dan Robert Maribe Branch, *Survey of Instructional Development Models* (New York: ERIC, 2002), hh. 12-16.

berpusat pada produk atau *product focus* bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang bersifat spesifik yang menjadikan pembelajaran lebih efektif dan lebih efisien. Produk model pembelajaran yang dihasilkan diharapkan sesuai dengan karakteristik pebelajar yang telah ada sebelumnya. Model ini digunakan dalam bidang pendidikan, yang menunjukkan keputusan atas “ya atau tidaknya” pengembangan harus dilaksanakan oleh seseorang selain dari pengembang itu sendiri.

Model yang dikembangkan dalam tulisan ini difokuskan pada upaya pengembangan suatu produk. Model yang berorientasi pada produk ditandai dengan 3 hal, yaitu: (1) suatu asumsi bahwa produk pembelajaran itu diinginkan, (2) kelayakan suatu produk didasarkan/mempertimbangkan hasil uji coba dan revisi, dan (3) suatu asumsi bahwa produk harus dapat dipakai oleh berbagai "para pengelola" pembelajaran. Produk yang dihasilkan berdasarkan analisis kebutuhan agar pembelajaran yang akan dilaksanakan akan lebih efektif, efisien, dan menarik.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model adalah representasi atau miniatur dari objek nyata yang sebenarnya. Penelitian ini mendesain model konseptual, model prosedural dan model fisik pengembangan bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum*.

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Belajar

Menurut Driscoll dalam Smaldino, Lowther, dan Russell, belajar (*learning*) adalah perubahan terus-menerus dalam kemampuan yang berasal dari pengalaman pemelajar dan interaksi pemelajar dengan dunia. Sebagian besar dari kita tidak belajar dengan cara diberi tahu, tetapi dengan berbuat. John Dewey mengajukan gagasan ini hampir seabad yang lalu. Saat ini pengalaman belajar dapat aktual atau *virtual* dan dapat berlangsung dengan atau tanpa teknologi.⁷ Pendapat selanjutnya berasal dari Agung dan Wahyuni yang mendefinisikan belajar sebagai suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, baik pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, maupun aspek-aspek lainnya.⁸

Senada dengan pendapat sebelumnya, Suryani dan Agung mendefinisikan belajar sebagai perubahan tingkah laku yang terjadi dari hasil latihan yang dilakukan secara sadar, bersifat fungsional, menetap, bersifat aktif dan positif berdasarkan latihan, bertujuan dan terarah serta mencakup keseluruhan aspek kepribadian.⁹ Selanjutnya, Skinner dalam Gredler secara

⁷ Smaldino, Lowther, dan Russell. *op. cit.*, h. 11.

⁸ Leo Agung dan Sri Wahyuni, *Perencanaan Pembelajaran Sejarah* (Yogyakarta: Ombak, 2013), h. 98.

⁹ Nunuk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Ombak, 2012), h. 36.

spesifik mendefinisikan belajar sebagai perubahan perilaku, belajar bukan melakukan, belajar adalah mengubah apa yang telah kita lakukan.¹⁰

Sitepu menjelaskan belajar dapat dirumuskan dalam berbagai pengertian sesuai dengan paradigma yang dipergunakan. Dari pengertian belajar menurut behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha sadar yang dilakukan secara terencana, sistematis, dan menggunakan metode tertentu untuk mengubah perilaku relatif menetap melalui interaksi dengan sumber belajar.¹¹

Cronbach memberikan definisi: *Learning is shown by a change in behavior as a result of experience*; Harold Spears memberikan batasan: *Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction*; Geoch, mengatakan: *Learning is a change in performance as a result of practice*. Dari ketiga definisi di atas, maka dapat diterangkan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan meniru, dan lain sebagainya.¹² Selanjutnya, Ellington dan Harris dalam *Prawiradilaga Proses* menjelaskan belajar adalah

¹⁰ Margareth E. Gredler, *Learning and Instruction: Teori dan Aplikasi* (Jakarta: Kencana, 2011), h. 118.

¹¹ B.P. Sitepu, *Pengembangan Sumber Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h. 18.

¹² Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers. 2012), h. 20.

perubahan perilaku menetap (permanen) akibat pengalaman dan pembelajaran terarah.¹³

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku seseorang karena proses penambahan pengetahuan. Perubahan ini dilakukan sebagai proses manusia untuk hidup dan melalui jangka waktu. Dalam penelitian ini mahasiswa belajar untuk menggali sejarah nasional secara lebih dalam menggunakan bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* dengan tujuan untuk menambah pengetahuan dan mengubah perilaku mereka menjadi lebih nasionalis.

b. Pembelajaran

Undang-Undang Pendidikan Tinggi No.12 Tahun 2012 Pasal 1 ayat 12 menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi mahasiswa dengan dosen dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.”¹⁴ Ahli pendidikan Gagne mendefinisikan pembelajaran sebagai “*a set of events embedded in purposeful activities that facilitate learning.*” Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk

¹³ Dewi Salma Prawiradilaga. *Wawasan Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2012), h. 68.

¹⁴ Undang-Undang Republik Indonesia No.12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, Pasal 1, ayat 12.

memudahkan proses belajar.¹⁵ Selanjutnya Pribadi menjelaskan pembelajaran merupakan sebuah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu.¹⁶

Sitepu mendefinisikan pembelajaran sebagai proses interaksi antara pemelajar dan sumber-sumber belajar dan di dalamnya terdapat proses belajar mengajar.¹⁷ Selanjutnya, Sells dan Richey menjelaskan *instruction* (pembelajaran) adalah intervensi dengan tujuan terjadinya belajar.¹⁸

Corey dalam AECT memberikan penjelasan pembelajaran (*instruction*) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan dia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan tanggapan terhadap situasi tertentu. Pembelajaran merupakan sub-set khusus pendidikan.¹⁹

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. Pembelajaran dilakukan dengan melibatkan materi, bahan, serta metode. Dalam pembelajaran terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik.

¹⁵ Robert M. Gagne *et al.*, *Principles of Instructional Design* (Belmont: Wadsworth/Thomson Learning, 2005), h. 1.

¹⁶ Benny A. Pribadi, *Langkah Penting Merancang Kegiatan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas: Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), h. 11.

¹⁷ B.P. Sitepu, *Penulisan Buku Teks Pelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 9.

¹⁸ Barbara B. Seels dan Rita C. Richey, *Teknologi Pembelajaran (Definisi dan Kawasannya)*, terjemahan Dewi S. Prawiradilaga, Raphael Rahardjo dan Yusufhadi Miarso (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2004), h. 140.

¹⁹ AECT, *Definisi Teknologi Pendidikan*, terjemahan Arief Sadiman, *et al.* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1994), h. 195.

Dalam penelitian ini dosen mendesain bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* dengan tujuan terjadi pembelajaran yang lebih efisien dan menyenangkan. Interaksi antara mahasiswa-dosen dan antarmahasiswa dapat dihadirkan dalam ruang kelas dan ruang *online*.

c. Teori Belajar

Bransford, Brown dan Cocking dalam Spector menjelaskan tentang teori belajar:

*A theory of learning is intended to describe and explain how people learn, including the mechanisms and processes involved. A theory of learning provides a descriptive account of various aspects of learning, including such things as rates of learning and retention, limitations of memory, impediments to learning, and so on. A theory of learning also provides a basis for explaining whether and to what extent learning occurred in a particular context as well as predicting what might happen if conditions involved in the learning context were changed.*²⁰

Teori pembelajaran dimaksudkan untuk menggambarkan dan menjelaskan bagaimana manusia belajar, termasuk mekanisme dan proses yang terlibat. Sebuah teori belajar memberikan penjelasan deskriptif berbagai aspek pembelajaran, termasuk tingkat pembelajaran dan ingatan, keterbatasan memori, hambatan belajar, dan sebagainya. Teori belajar juga memberikan dasar untuk menjelaskan dan sejauh mana pembelajaran terjadi

²⁰ J.D. Bransford dan A.L. Brown dan R.R. Cocking dalam J. Michael Spector, *Foundations of Educational Technology: Integrative Approaches and Interdisciplinary Perspectives 2 ed* (New York: Routledge, 2016), h. 74.

dalam konteks tertentu serta memprediksi apa yang akan terjadi jika kondisi yang terlibat dalam konteks pembelajaran tersebut berubah.

Mulai dari zaman kuno, sebagian ahli filsafat mencoba untuk merenungkan pikiran dalam usahanya menerapkan apa sebenarnya kegiatan belajar itu. Pemikiran filosofis akhirnya menghasilkan teori belajar yang disebut teori daya.²¹ Teori belajar dapat dibagi menjadi empat teori besar, yaitu: behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dan humanisme.

Mahasiswa menerima materi pelajaran melalui teknologi, memproses informasi, kemudian mempersonalisasi dan menkontekstualisasi informasi tersebut sehingga suatu model yang didasarkan peta teori pendidikan, dapat menunjukkan komponen-komponen belajar yang penting dan harus digunakan ketika mendesain materi *online*, baik penempatan informasi pada *web* atau pun *link* ke sumber-sumber digital lainnya.²² Teori belajar yang paling tepat untuk penelitian bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* adalah teori konstruktivisme.

Teori konstruktivisme dikembangkan oleh Piaget dengan nama *individual cognitive constructivist theory* dan Vygotsky dalam teorinya yang disebut *social culture constructivist theory*. Piaget telah terkenal dengan teorinya mengenai tahapan dalam perkembangan kognisi. Piaget menemukan bahwa

²¹ Ki RBS. Fudyartanto. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Yogyakarta: Global Pustaka Utama, 2002), h. 167.

²² Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 65.

anak-anak berpikir dan beralasan secara berbeda pada periode yang berbeda dalam kehidupan mereka.²³

Peran pengajaran adalah memberikan para siswa cara-cara untuk menyusun pengetahuan bukan untuk membagi-bagi fakta. Ahli konstruktivisme meyakini bahwa belajar berlangsung paling efektif ketika para siswa terlibat dalam tugas autentik yang mengaitkan konteks bermakna, yaitu belajar dengan melakukan (*learning by doing*).²⁴

Belajar adalah bergerak menjauh dari pembelajaran satu cara kepada konstruksi dan penemuan pengetahuan, implementasi pada *Online Learning* adalah sebagai berikut:²⁵

- 1) Belajar harus menjadi suatu proses menjaga siswa tetap aktif melakukan aktivitas yang bermakna menghasilkan proses tingkat tinggi yang memfasilitasi penciptaan makna personal.
- 2) Siswa mengonstruksi pengetahuan sendiri, bukan hanya menerima apa yang diberi oleh instruktur. Konstruksi pengetahuan difasilitasi oleh pembelajaran *online* interaktif yang bagus karena siswa harus mengambil inisiatif untuk berinteraksi dengan siswa lain dan dengan instruktur karena agenda belajar dikontrol oleh siswa sendiri.

²³ Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran* (Yogyakarta: Diva Press, 2013), h. 41.

²⁴ Sharon E. Smaldino; Deborah L. Lowther; dan, James D. Russell, *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, terjemahan Arif Rahman (Jakarta: Kencana. 2011), hh. 13-14.

²⁵ Mohammed Ally dalam Hamdani, *op. cit.*, hh. 64-65.

- 3) Bekerja dengan siswa lain memberi siswa pengalaman nyata melalui kerja kelompok, dan memungkinkan mereka menggunakan keterampilan meta-kognitifnya.
- 4) Siswa harus diberi kontrol proses belajar. Harus ada bentuk bimbingan penemuan yang membiarkan siswa untuk menentukan keputusan terhadap tujuan belajar, tetapi dengan bimbingan dari instruktur.
- 5) Siswa harus diberi waktu dan kesempatan untuk refleksi. Pada saat belajar *online*, siswa harus merefleksi dan menginternalisasi informasi.
- 6) Belajar harus dibuat bermakna bagi siswa. Materi belajar harus memasukkan contoh-contoh yang berhubungan dengan siswa sehingga mereka dapat menerima informasi yang diberikan.
- 7) Belajar harus interaktif dan mengangkat tingkat belajar dan kehadiran sosial yang lebih tinggi, dan membantu mengembangkan makna personal.

Konstruktivisme adalah pendekatan mengajar ketika seseorang didorong untuk menerapkan struktur belajar mereka sendiri. Teori belajar ini menyarankan seseorang membangun sendiri pemahamannya. Kunjungan ke *heritage* akan memiliki makna berbeda dan menghasilkan pengalaman yang berbeda untuk setiap individu, berdasarkan memori, pengetahuan dan

pengalaman sebelumnya. Setiap kunjungan ke museum atau *heritage* merupakan pengalaman belajar individual.²⁶

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme menjelaskan bahwa dalam proses berpikir manusia perlu memadukan pengetahuan lama dan pengetahuan baru yang didapatkan. Pengetahuan tersebut direkonstruksi sendiri oleh peserta didik dari perspektif mereka sendiri. Belajar melalui *hybrid learning* berbasis *virtual museum* merangsang pemikiran peserta didik untuk mengeksplorasi materi yang ada. Peserta didik dapat merekonstruksi pengetahuan mereka melalui website, bahan ajar cetak, dan *virtual museum* yang dibangun.

2. Bahan Pembelajaran

a. Pengertian Bahan Pembelajaran

Bahan pembelajaran memiliki istilah yang berbeda-beda diberikan oleh para ahli. Istilah yang banyak digunakan dalam kajian desain pembelajaran adalah *instructional materials* (bahan pembelajaran), yang mencakup seluruh bentuk pembelajaran seperti petunjuk bagi instruktur, modul peserta didik, *Overhead Transparencies* (OHP), *video tapes*, format multimedia berbasis komputer, dan *web pages* untuk pendidikan jarak jauh.²⁷ Selanjutnya Newby

²⁶ Fane Sayar. *Sejarah Publik: Sebuah Panduan Praktis*, terjemahan Kresno Brahmantyo (Yogyakarta: Ombak, 2017), hh. 94-95.

²⁷ Walter Dick, Lou Carey dan James O. Carey, *The Systematic Design of Instruction 7ed*, (Boston: Pearson, 2009), h. 7.

dalam Yaumi mengatakan bahwa "*instructional materials are the specific items used in a lesson and delivered through various media*". Bahan pembelajaran adalah bahan khusus dalam suatu pelajaran yang disampaikan melalui berbagai macam media.²⁸

Dalam hubungannya dengan integrasi teknologi dalam pembelajaran, bahan pembelajaran juga disebut *materials* yang biasa dibedakan dengan *tools* (peralatan) dan *devices* (perangkat, alat). Peralatan adalah *hardware* dan *software* yang digunakan bersama untuk menciptakan *video training* yang disimpan atau diekspor melalui bahan. Bahan adalah *webstream* (digital), *video cassette* (analog), dan DVD (digital) yang digunakan untuk menyimpan *video training* yang ditonton melalui perangkat, sedangkan, perangkat adalah komputer dengan *web browser* dan *quicktime player* (digital), dan *computer DVD ROM* (digital) yang digunakan untuk mengakses materi.²⁹

Pannen dan Purwanto dalam Tegeh mendefinisikan bahan pembelajaran adalah bahan-bahan atau materi perkuliahan yang disusun secara sistematis yang digunakan dosen dan mahasiswa dalam proses perkuliahan. Bahan pembelajaran mempunyai struktur dan urutan yang sistematis, menjelaskan tujuan instruksional yang akan dicapai, memotivasi

²⁸ Yaumi, *op. cit.*, h. 244.

²⁹ Antony K. Betrus dalam Alan Januszewski dan Michael Molenda, *Educational Technology: A Definition with Comentary* (New York: Lawrence Erlbaum Associates, 2008), h. 225.

mahasiswa untuk belajar.³⁰ Selanjutnya, Suryani dan Agung mendefinisikan bahan pembelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar-mengajar. Tanpa bahan pelajaran, proses belajar mengajar tidak akan berjalan.³¹

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahan pembelajaran adalah bahan yang dirancang oleh pendidik untuk kepentingan belajar peserta didik. Bahan ini akan disampaikan pada saat proses belajar mengajar. Tanpa bahan ajar, proses belajar-mengajar tidak dapat berjalan. Dalam penelitian pengembangan bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis virtual museum peneliti akan mendesain bahan pembelajaran berbasis multimedia berupa *virtual museum* dan bahan pembelajaran cetak, berupa bahan ajar Sejarah Nasional Indonesia VI. Sebagai penghubung antara belajar *online* di *website elearning* dan tatap muka, dibuat buku pedoman dosen dan buku pedoman mahasiswa.

³⁰ Paulina Pannen dan Purwanto dalam I Made Tegeh, I Nyoman Jampel, dan Ketut Pudjawan, *Model Penelitian Pengembangan*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h. 74.

³¹ Nunuk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Ombak, 2012), h. 40.

b. Jenis-Jenis Bahan Pembelajaran

Rowntree membagi beberapa tipe bahan pembelajaran sebagai berikut:³²

1) *Printed materials:*

1. *book already published for the general reader;*
2. *textbooks and manuals, already published, or else specially written;*
3. *specially written “wrap around” study guides to go with material already published;*
4. *specially written self-teaching texts “tutorial-in-print” or “action guide”;*
5. *worksheet for use along with audiotape or videotape material, practical work, etc.;*
6. *case studies;*
7. *briefing notes for untutored group activities –e.g. discussions or role-plays;*
8. *self-tests, project guides, notes on assignment requirements, reading lists, etc.;*
9. *maps, charts, photographs, posters, etc.;*
10. *newspapers, journals, and periodicals;*
11. *hand written notes passing between learners and tutor.*

³² Derek Rowntree, *Preparing Materials for Open, Distance, and Flexible Learning* (London: Konan Page, 1994), h. 10.

2) *Audio-visual and technology-based material*

1. *audio-cassettes/ audio cds/ discs;*
2. *slides or filmstrip;*
3. *film or film loops;*
4. *video-cassettes;*
5. *computer-based training (cbt) packages;*
6. *interactive video packages;*
7. *form of real-objects –e.g. equipment, real objects, specimens for the learner’s individual use, perhab in kits for practical work.*

Rowntree membagi bahan pembelajaran menjadi bahan pembelajaran cetak; dan bahan pembelajaran audio visual dan berbasis teknologi. Bahan pembelajaran cetak terdiri atas: (a) buku sudah diterbitkan untuk pembaca umum; (b) buku teks dan manual, sudah diterbitkan, atau buku tulisan khusus; (c) panduan belajar khusus sebagai “bungkus” bahan yang sudah diterbitkan; (d) teks yang ditulis untuk belajar mandiri, yaitu “cetakan tutorial” atau panduan tindakan; (e) lembar kerja untuk digunakan bersama dengan rekaman atau video materi, kerja praktek, dll.; (f) studi kasus; (g) catatan instruksi untuk kegiatan kelompok tanpa tutor, seperti diskusi atau permainan peran; (h) tes diri, panduan proyek, catatan pada persyaratan tugas, daftar bacaan, dll.; (i) peta, grafik, foto, poster, dll.; (j) surat kabar, jurnal, dan majalah; (k) catatan tulisan tangan lewat di antara peserta didik dan tutor.

Bahan pembelajaran audio-visual dan berbasis teknologi terdiri atas: (a) audio-kaset / CD audio kaset / disk; (b) *slide* atau *filmstrip*; (c) film atau *film loops*; (d) video-kaset; (e) paket pelatihan berbasis komputer (CBT); (f) paket video interaktif; (g) objek nyata, seperti: peralatan, benda-benda nyata, spesimen untuk penggunaan pelajar individu, kita untuk kerja praktek. Bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* terdiri dari dua jenis bahan pembelajaran, yaitu bahan pembelajaran cetak dan bahan pembelajaran berbasis multimedia.

c. Unsur- Unsur Bahan Pembelajaran

Menurut Sudjana dalam Agung dan Wahyuni, ada beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam menetapkan bahan pelajaran, yaitu:³³

1. bahan harus sesuai dan menunjang tercapainya tujuan;
2. bahan yang ditulis dalam perencanaan hanya garis besarnya saja;
3. menetapkan bahan pengajaran harus sesuai dengan urutan tujuan, artinya bahan yang ditulis pertama bersumber dari tujuan yang pertama, bahan yang ditulis kedua bersumber dari tujuan yang kedua, dan seterusnya;
4. urutan bahan hendaknya memperhatikan kesinambungan (kontinuitas).

³³ Leo Agung dan Sri Wahyuni, *op. cit.*, hh. 112-113.

Bahan pembelajaran merupakan sebuah susunan atas bahan-bahan yang berhasil dikumpulkan dan berasal dari berbagai sumber belajar yang dibuat secara sistematis. Bahan pembelajaran yang baik memiliki unsur-unsur sebagai berikut:³⁴

1. Petunjuk Belajar

Komponen pertama ini meliputi petunjuk bagi pendidik maupun peserta didik yang menjelaskan bagaimana pendidik sebaiknya mengajarkan materi kepada peserta didik dan bagaimana pula peserta didik sebaiknya mempelajari materi yang ada dalam bahan pembelajaran tersebut.

2. Kompetensi yang Akan Dicapai

Komponen kompetensi berupa: standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian hasil belajar yang harus dikuasai peserta didik.

3. Informasi Pendukung

Informasi pendukung merupakan berbagai informasi tambahan yang dapat melengkapi bahan pembelajaran, sehingga peserta didik akan semakin mudah untuk menguasai pengetahuan yang akan mereka peroleh. Selain itu, pengetahuan yang diperoleh peserta didik pun akan semakin komprehensif.

³⁴ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan* (Jogjakarta: Diva Press, 2013), hh. 28-30.

4. Latihan-Latihan

Komponen keempat ini merupakan suatu bentuk tugas yang diberikan kepada peserta didik untuk melatih kemampuan mereka setelah mempelajari bahan pembelajaran. Dengan demikian, kemampuan yang mereka pelajari akan semakin terasah dan dikuasai secara matang.

5. Petunjuk Kerja atau Lembar Kerja

Satu lembar atau beberapa lembar kertas yang berisi sejumlah langkah prosedural cara pelaksanaan aktivitas atau kegiatan tertentu yang harus dilakukan peserta didik.

6. Evaluasi

Evaluasi merupakan bagian dari proses penilaian. Sebab, dalam komponen evaluasi terdapat sejumlah pertanyaan yang ditujukan kepada peserta didik untuk mengukur seberapa jauh penguasaan kompetensi yang berhasil mereka kuasai.

Dari pendapat di atas unsur-unsur bahan pembelajaran terdiri dari tujuan pembuatan, garis besar materi, urutan yang tepat, pesan yang ingin disampaikan dan relevan dengan pembelajaran. Bahan pembelajaran yang utuh terdapat petunjuk penggunaan, latihan, kompetensi pendukung, lembar kerja, dan alat evaluasi. Bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum virtual museum* yang didesain juga memenuhi unsur-unsur sebuah bahan pembelajaran, meliputi: petunjuk penggunaan, kompetensi, rangkuman, dan latihan.

3. *Hybrid Learning*

a. Pengertian *Hybrid Learning*

Hybrid learning muncul sebagai salah satu konsep pedagogis yang paling populer di awal tahun 2000.³⁵ Salah satu arti *Hybrid* dalam kamus *Webster's Ninth New Collegiate Dictionary* adalah *something heterogenous in composition*, sedangkan interpretasi dari kata *hibrida*, dalam pandangan umum adalah keunggulan, berbeda dari yang lain. Smaldino dalam Prawiradilaga berpendapat bahwa *hybrid learning* adalah kombinasi *e-learning* dengan pembelajaran tatap muka langsung.³⁶ Senada dengan hal di atas, Blanka mendefinisikan pembelajaran hibrida adalah integrasi antara pembelajaran *face to face* dan *online*.³⁷

Wang *et al.* menjelaskan pengertian *hybrid learning* sebagai:

...combines a range of human teaching activities, learning systems and administrative resources that educators have been deployed a significant amount of online activities strategically to enhance student learning.

Hybrid learning merupakan gabungan berbagai kegiatan mengajar, sistem pembelajaran dan administrasi yang melibatkan pendidik untuk menjalankan aktivitas *online* strategis untuk meningkatkan pembelajaran

³⁵ Bayram Güzer dan Hamit Caner, "The Past, Present and Future of Blended Learning: An in Depth Analysis of Literature." *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 116, 2014, h. 4596.

³⁶ Prawiradilaga, *op. cit.*, h. 276.

³⁷ Blanka Frydrychova Klimova dan Jaroslav Kacetl, "Hybrid Learning and Its Current Role in The Teaching of Foreign Languages." *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 182, 2015, h. 478.

siswa.³⁸ Yaumi memberikan pengertian *hybrid instruction* yang berarti pembelajaran *hibrida*. Salah satu moto yang selalu didengungkan adalah “*many things to many people*”, maksudnya banyak hal atau bahan untuk banyak orang sekalipun dilakukannya dalam suatu komunitas belajar *online* yang terbatas. Secara umum, *hybrid learning* menggabungkan pengiriman konten secara *online* dengan interaksi ruang kelas secara *live* yang memungkinkan refleksi bijaksana terhadap pelaksanaan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dari berbagai tempat.³⁹

Suparman menjelaskan bahwa *hybrid learning* atau *blended learning* dua konsep yang sama dan saling dipertukarkan. Konsep itu adalah belajar yang menggunakan dua pendekatan sekaligus, yaitu tatap muka dan *e-learning*. Kombinasi kedua pendekatan itu dibutuhkan untuk efektivitas dan efisiensi belajar peserta didik. Seluruh proses belajar dilakukan secara elektronik (*e-learning*) kecuali yang mengharuskan kehadiran pengajar untuk memberikan bantuan belajar yang diperlukan. Proporsi dari belajar dengan tatap muka dibandingkan dengan belajar elektronik dirancang dengan menyusun strategi instruksional yang memungkinkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya.⁴⁰

³⁸ Fu Lee Wang, *et al.*, *Handbook of Research on Hybrid Learning Models: Advanced Tools, Technologies, and Applications* (New York: Information Science Reference, 2010), h.133.

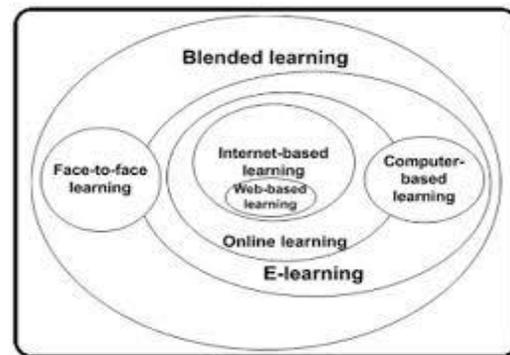
³⁹ Yaumi, *op. cit.*, h. 253.

⁴⁰ M. Atwi Suparman, *Teknologi Pendidikan dalam Pendidikan Jarak Jauh* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014), h. 137.

Uraian di atas tergambar dalam bagan di bawah ini. Gambar 2.1 menggambarkan *hybrid* atau *blended learning* merupakan integrasi dari kegiatan tatap muka antara dosen dan mahasiswa di dalam kelas konvensional (*face to face learning*) dengan *Online Learning* dan gambar 2.2 melengkapi diagram gambar (a) pembelajaran *Online Learning* membutuhkan Internet, komputer, *website* sebagai media.



Gambar 2.1

(a) Skema *Hybrid Learning*<http://parish.academy/blended-learning.h>

Gambar 2.1

(b) Model Pembelajaran *Hybrid Learning* (Sumber:<http://lpmpjogja.org/implementasi-blended-learning->

Allen dan Seaman dalam Simonson, Smaldino dan Zvacek menjelaskan perbedaan antara pembelajaran *online*, pembelajaran *hybrid*, dan pembelajaran yang difasilitasi *web* sebagai berikut:

*An online course is one where most of the content is delivered online, which means at least 80% of the course content. A blended or hybrid course combines online and face to face delivery; thus, 30% to 79% of the course's content is delivered online. A web-facilitated course uses web-based technology, but less than 30% of the content is delivered online.*⁴¹

⁴¹ Michael Simonson, Sharon Smaldino, dan Susan Zvacek, *Teaching and Learning at A Distance* (Charlotte: Information Age Publishing, 2015), h. 5.

Pembelajaran *online* adalah pembelajaran yang hampir semua materi diberikan secara *online*, yang berarti bahwa setidaknya 80% dari materi. *Hybrid Learning* menggabungkan pembelajaran tatap muka (*face to face*) dan *online*, dimana 30% sampai 79% materi pembelajaran disampaikan secara *online*. Pembelajaran yang difasilitasi teknologi *web* menggunakan setidaknya kurang dari 30% materi yang disampaikan secara *online*

Tabel 2.1

Perbedaan Pembelajaran yang Menggunakan Konten *Online*

No	Model Pembelajaran	Kuantitas Materi yang Disampaikan secara <i>Online</i>
1	<i>Online Learning</i>	>79%
2	<i>Hybrid/Blended Learning</i>	30% sampai 79%
3	<i>Web-Facilitated Learning</i>	> 30%

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *hybrid learning* adalah proses pembelajaran yang memadukan pola pembelajaran konvensional (tatap muka) dengan pembelajaran *online*. Syarat yang harus dipenuhi agar pembelajaran dikategorisasikan sebagai *hybrid learning* adalah 30-79% menggunakan *Online Learning*. Dalam penelitian pengembangan bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* peneliti membuat *website virtualmusuemindonesia.com* untuk pembelajaran

online, sementara untuk pembelajaran *face to face* peneliti menggunakan bahan ajar cetak Sejarah Nasional Indonesia VI.

b. Kelebihan dan Kelemahan *Hybrid Learning*

Carrasco dan Jhonson memberikan penjelasan mengenai keuntungan dalam menggunakan *hybrid learning*:

*There are significant benefits to hybrid teaching. In a hybrid course, students benefit from f2f interaction, but also are able to work at their own pace in the online environment. Digital technologies can be harnessed to facilitate collaboration among students and appeal to a variety of learning styles in ways that time constraints preclude in a traditional classroom. From a facilities perspective, administrators can free up valuable classroom space by moving some class meetings online.*⁴²

Ada manfaat yang besar dari *hybrid learning*. Dalam *hybrid learning*, siswa tidak hanya mendapat manfaat dari interaksi tatap muka (*face to face*), tetapi juga mampu bekerja pada kecepatan mereka sendiri dalam lingkungan *online*. Teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi kolaborasi antara mahasiswa dan menarik bagi berbagai gaya belajar, dimana hal tersebut tidak dapat dilakukan dalam pembelajaran konvensional karena keterbatasan waktu. Dari perspektif fasilitas, administrator dapat memindahkan kelas ke dalam beberapa pertemuan pertemuan *online*.

Dari hasil riset yang dilakukan *Department of Education and Early Childhood Development Victoria University*, dari perspektif pedagogis, *hybrid*

⁴² Berta Carrasco dan Stacey Margarita Johnson, *Hybrid Language Teaching in Practice Perceptions, Reactions, and Results* (Switzerland: Springer, 2015), h. 4.

learning bertujuan untuk menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka pengalaman pembelajaran *face to face* kelas dengan pembelajaran *mobile learning* dan *Online Learning*. Kelebihan *hybrid learning* sebagai berikut:⁴³

- 1) Peningkatan hasil belajar dan penurunan angka putus sekolah.
- 2) Memberi kesempatan bagi siswa untuk berlatih keterampilan teknologi dalam navigasi *online*.
- 3) Pendidik dapat dan menciptakan konten bahan pembelajaran sendiri untuk penilaian meingkatkan interaksi antar siswa-pendidik dan antar sesama siswa melalui penggunaan alat-alat komunikasi seperti forum diskusi, blog dan konten web bersama di layar elektronik.
- 4) Kemampuan melakukan cadangan kegiatan *face to face* untuk kegiatan interaktif, seperti diskusi-tingkat yang lebih tinggi, kerja kelompok kecil, debat, demonstrasi, atau kegiatan laboratorium.

Kusairi dalam Husamah memberikan penjelasan mengenai kelebihan *hybrid learning* sebagai berikut:⁴⁴

- 1) Peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara *online*.
- 2) Peserta didik dapat melakukan diskusi dengan pengajar atau peserta didik lain di luar jam tatap muka.

⁴³ Department of Education and Early Childhood Development Vicotria University, *Blended Learning A Synthesis of Research Findings in Victorian Education 2006-2011* (Melbourne: Ultrahnet and Digital, 2012), h. 29.

⁴⁴ Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning): Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran Face-to Face, E-Learning Offline-Online dan Mobile Learning* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2014), hh. 35-36.

- 3) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik di luar jam tatap muka dapat dikelola dan dikontrol dengan baik oleh pengajar.
- 4) Pengajar dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas Internet.
- 5) Pengajar dapat meminta peserta didik membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran.
- 6) Pengajar dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif, dan lain-lain.

Selanjutnya Husni dalam Husamah mengungkapkan bahwa *hybrid learning* juga menyebabkan berbagai masalah, terutama bagi pengajar, antara lain:⁴⁵

- 1) Pengajar perlu memiliki keterampilan dalam menyelenggarakan *e-learning*.
- 2) Pengajar perlu menyiapkan referensi digital yang dapat menjadi acuan bagi peserta didik.
- 3) Pengajar perlu merancang referensi yang sesuai atau terintegrasi dengan tatap muka.
- 4) Pengajar perlu menyiapkan waktu untuk mengelola pembelajaran berbasis Internet, misalnya untuk mengembangkan materi, mengembangkan instrumen asesmen dan menjawab berbagai pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik.

⁴⁵ *Ibid.*, h. 37.

Noer dalam Husamah menyatakan kelemahan *hybrid learning* sebagai berikut:⁴⁶

- 1) Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila saran dan prasarana tidak mendukung.
- 2) Fasilitas yang dimiliki peserta didik tidak merata, seperti komputer dan akses Internet, sementara *hybrid learning* memerlukan akses Internet yang memadai. Bila jaringan kurang memadai, tentu akan menyulitkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran mandiri via *online*.
- 3) Kurangnya pengetahuan sumber daya pembelajaran (pengajar, peserta didik, dan orang tua) terhadap penggunaan teknologi.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan *hybrid learning* adalah: dapat mengkolaborasikan berbagai gaya belajar siswa; memiliki fasilitas *quiz online*, *chatting*, dan *download* materi; pendidik dapat menciptakan bahan pembelajaran mereka sendiri. Sementara kekurangan *hybrid learning* adalah: pendidik dan peserta didik perlu memiliki keterampilan dalam menguasai teknologi *online*, pendidik harus menyediakan waktu untuk membuat bahan pembelajaran *online* dan melakukan diskusi *online*, ketersediaan sarana dan prasarana pendukung (komputer dan jaringan Internet).

⁴⁶ Husamah, *op. cit.*, hh. 36-37.

4. Sistem Informasi dalam Multimedia Interaktif

Sistem adalah setiap sesuatu yang terdiri atas objek, unsur, atau komponen yang berhubungan atau berkaitan satu sama lain, sehingga menjadi satu kesatuan pemrosesan dan pengolahan.⁴⁷ Sistem informasi (*information system*) merupakan sistem yang menghasilkan informasi yang bermanfaat.⁴⁸

Menurut New Oxford American Dictionary, istilah "multimedia" berarti aplikasi komputer untuk menggabungkan audio dan video, terutama interaktif. Jika multimedia digunakan pada bidang dunia pendidikan atau seni maka multimedia penggunaan lebih dari satu media untuk berekspresi atau komunikasi. Istilah "multimedia interaktif" dapat digunakan untuk menggambarkan suatu sistem fisik atau digital, dimana antar individu berhubungan satu sama lain menggunakan beberapa media melalui perilaku interaktif.⁴⁹

Sistem multimedia mempunyai pengertian suatu integrasi atau gabungan dari komponen-komponen multimedia, seperti teks, gambar, suara audio, animasi dan video. Sebagai suatu sistem, multimedia terdiri dari komponen-komponen pendukung, seperti *hardware* (perangkat keras),

⁴⁷ Munir, *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta), 2013, h. 11.

⁴⁸ Jogiyanto, *Sistem Teknologi Informasi* (Yogyakarta: Andi), 2009, h. 4.

⁴⁹ Ioannis Deliyannis, *Interactive Multimedia* (Rijeka: InTech), 2012, h. 5.

software (perangkat lunak), dan *brainware* (ide/gagasan atau kreatifitas serta organisasi sebagai wadahnya).⁵⁰

Multimedia interaktif termasuk *synchronous*, dimana komunikasi dilakukan secara langsung menggunakan peralatan elektronik menggunakan jaringan Internet. Dalam dunia pendidikan pendidik dapat menggunakan berbagai multimedia interaktif menggunakan animasi, *virtual tour*, atau *game* pembelajaran.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi dalam multimedia interaktif adalah pengelolaan berbagai sumber daya untuk menyampaikan informasi. Informasi yang disampaikan menggunakan multimedia (audio, teks, dan video) yang digunakan oleh sekelompok orang untuk berinteraksi satu sama lain. Produk penelitian yang didesain dalam penelitian ini berupa *virtual museum* yang merupakan salah satu bentuk multimedia. Di dalam *virtual museum* terdapat video sejarah, audio lagu perjuangan dan musik latar, artefak dan patung 3D dan foto.

⁵⁰ Munir, *op. cit.*, h. 11.

5. Virtual Museum

a. Museum

International Council of Museums (ICOM) mendefinisikan museum sebagai:

*A museum is a non profit making, permanent institution in the service of society and of its development, and open to the public, which acquires, conserves, communicates, and exhibits, for purposes of study, education and enjoyment, material evidence of man and environment.*⁵¹

ICOM mendefinisikan museum adalah suatu lembaga yang bersifat permanen dan tidak mencari keuntungan dalam melayani masyarakat dan perkembangannya terbuka untuk umum, bertugas mengumpulkan, merawat, dan memamerkan bukti-bukti nyata dari manusia dan lingkungannya kepada khalayak ramai untuk dinikmati dan dipelajari.⁵² Sumber yang terdapat di museum antara lain adalah artefak dan dokumen. Gootschalk memberikan definisi terhadap artefak dan dokumen. Artefak merupakan relik dari kejadian hidup manusia, seperti pecahan kuali, mata uang, reruntuhan, naskah, buku, potret, perangko, potongan rongsokan, sehelai rambut, sisa-sisa arkeologis atau antropologis. Dokumen adalah rekaman peristiwa dalam bentuk tulisan.⁵³

⁵¹ Moh. Amir Sutaarga, *Studi Museologia* (Jakarta: Dirjen Kebudayaan Depdikbud, 1991), h. 33.

⁵² Direktorat Jendral Kebudayaan, *Buku Petunjuk Museum Negeri Propinsi Sumatera Barat: Adhityawarman*, (Padang: Museum Negeri Propinsi Sumatera Barat, 1998), h. 8.

⁵³ Louis Gootschalk, *Mengerti Sejarah*, terjemahan Nugroho Notosusanto (Jakarta: Universitas Indonesia, 1986), h. 28.

Termasuk dalam pengertian museum ini adalah:⁵⁴

- a. Lembaga-lembaga konservasi dan ruangan-ruangan pameran yang secara tetap diselenggarakan oleh perpustakaan dan pusat-pusat kearsipan;
- b. Tempat-tempat peninggalan arkeologis dan etnografis, tempat-tempat peninggalan sejarah yang mempunyai corak museum karena kegiatan-kegiatannya dalam hal pengadaan, perawatan, dan komunikasinya dengan masyarakat;
- c. Lembaga-lembaga yang memamerkan contoh-contoh (*species*) jenis-jenis kehidupan, seperti misalnya: kebun-kebun binatang, kebun-kebun tanaman/tumbuhan, akuarium dan sebagainya.
- d. Pusat-pusat ilmu pengetahuan (*science center*) dan planetarium.

Marstine berpendapat bahwa dalam budaya kontemporer, gagasan mengenai museum memegang makna yang beragam dan bertentangan. Teori, yang datang dari berbagai disiplin ilmu termasuk sosiologi, psikologi, antropologi, sejarah seni, sejarah, filsafat, linguistik, kritik sastra, dan studi *gender*, biasanya melihat museum di beberapa pandangan tapi tidak setuju pada pandangan ini. Paling umum kita dengar adalah metafora dari museum

⁵⁴ Dirjen Kebudayaan, *Pedoman Pembakuan Sistem Penyelenggaraan Museum di Indonesia* (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1989), h. 4.

sebagai tempat suci, industri berbasis pasar, ruang penjajahan, dan *post-museum*.⁵⁵

Tugas dan Fungsi Museum adalah:⁵⁶

1. Museum pada umumnya bertugas:

Mengumpulkan, merawat, mencatat, meneliti, memamerkan, dan menerbitkan hasil penelitian dan pengetahuan tentang benda-benda yang bernilai budaya dan ilmiah.

2. Museum berfungsi untuk:

- a. Pusat dokumentasi dan penelitian ilmiah
- b. Pusat penyaluran ilmu
- c. Pusat penikmatan seni
- d. Obyek pariwisata
- e. Pusat perkenalan budaya antar negara dan antar bangsa
- f. Media pembina pendidikan seni dan ilmu
- g. Suaka alam dan suaka budaya
- h. Cerminan perkembangan budaya
- i. Media introspeksi manusia
- j. Media untuk bertakwa dan bersyukur kepada Tuhan YME.

⁵⁵ Janet Marstine, *New Museum Theory and Practice: An Introduction* (Massachusetts: Blackwell, 2010), hh. 8-9.

⁵⁶ Pusat Sejarah ABRI, *Pedoman Penyelenggaraan Museum ABRI* (Jakarta: Departemen Pertahanan dan Keamanan, 1997), hh. 9-10.

Tujuan museum adalah:

1. Sebagai suatu lembaga sosial, museum bertujuan memberi pelajaran kepada masyarakat, sebagai sumber informasi, pendidik ilmu dan pendoman bagi pendidik.
2. Museum pada hakikatnya merupakan kebanggaan nasional karena museum memamerkan karya budaya yang telah dicapai bangsa.
3. Museum merupakan monumen nasional karena museum mengabadikan tokoh-tokoh bangsa.
4. Museum adalah tempat rekreasi, karena museum dapat memberi perubahan suasana hati dan pikiran yang biasanya sibuk karena tugas sehari-hari ke dalam suasana lain yang indah dan mengagumkan.

Wittlin dalam Sutaarga telah membuat suatu sistem klasifikasi museum dengan dasar pertimbangan yang dikaitkan dengan tujuan-tujuan pendidikan menjadi: *storehouse museum dan display museums* (meliputi *research museums, student galleries, centres of training in basic facts, museums for general public, museum services for children*).⁵⁷

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa museum adalah sebuah tempat yang dibuat untuk memamerkan karya kehidupan dan puncak peradaban suatu bangsa. Museum memajang berbagai peninggalan atau replika dari sebuah fase kehidupan, misalnya hasil teknologi, hasil seni, hasil

⁵⁷ Sutaarga, *op. cit.*, h. 68.

budaya, artefak dan diorama. Musum berfungsi sebagai sarana pendidikan, hiburan, dan pendidikan. Dalam peneltian ini mahasiswa mengunjungi dan menyimak berbagai koleksi yang ada di dalamnya secara virtual. Museum yang dikunjungi adalah: Museum KAA, Museum BI, Museum Pengkhianatan PKI, Ruang Diorama Monas, dan Ruang Diorama ANRI.

b. *Virtual Field Trip*

Kunjungan lapangan adalah sebuah perjalanan di luar kelas untuk mempelajari proses, masyarakat, dan objek nyata yang seringkali muncul dari kebutuhan siswa terhadap pengalaman langsung. Kegiatan ini memungkinkan siswa untuk mendapat fenomena yang tidak bisa dihadirkan ke dalam ruang kelas untuk diamati dan dipelajari.

Tempat-tempat terkenal untuk kunjungan lapangan meliputi kebun binatang, museum, bangunan publik dan taman. Kunjungan lapangan virtual merupakan perluasan dari kunjungan lapangan aktual. Seringkali kendala biaya dan waktu untuk bepergian ke berbagai lokasi menarik menjadi tidak dimungkinkan.⁵⁸

Perjalanan *virtual* adalah kunjungan siswa melalui situs Internet untuk melihat tempat yang sulit kunjungi dalam dunia nyata atau yang dapat

⁵⁸ Smaldino, Lowther dan Russel, *op. cit.*, h. 302.

membantu mereka melakukan rute perjalanan yang lebih banyak. Menurut Beal & Mason, perjalanan *virtual* memiliki beberapa tujuan:⁵⁹

- 1) untuk membantu siswa mensintesis apa yang mereka pelajari dalam sebuah *field trip*;
- 2) untuk menyiapkan siswa dalam sebuah *field trip*;
- 3) memberikan informasi kepada siswa mengenai wilayah yang mereka tidak bisa kunjungi sebagaimana dalam kelas;
- 4) memberikan informasi mengenai wilayah yang dikunjungi pendidik mereka.

Walling menjelaskan *virtual field trip* memungkinkan siswa untuk melakukan perjalanan museum di luar negeri dan mengunjungi situs bersejarah yang jauh. Beberapa *website* dibuat untuk memfasilitasi *virtual field trip*, termasuk panduan bagi pendidik atau pembelajar mandiri. Namun, beberapa situs dapat digunakan sebagai tujuan *virtual field trip* dengan hanya sedikit pengetahuan awal yang dimasukkan dalam proses desain pembelajaran. Beberapa museum dunia yang menyediakan *virtual tours*, diantaranya: Museum British di London, The Hermitage di St. Petersburg, Galeri Uffizi di Florence, Rijkmuseum di Amsterdam, dan Museum Seni Modern di New York.⁶⁰

⁵⁹ Margaret D. Roblyer dan Aaron H. Doering, *Integrating Educational Technology into Teaching* (Boston: Pearson, 2010), h. 352.

⁶⁰ Donovan R. Walling. *Designing Learning for Tablet Classrooms: Inovations in Instruction* (Switzerland: Springer, 2014), h. 101.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kunjungan *virtual* adalah sebuah kunjungan belajar ke tempat-tempat yang dapat membantu dalam pemahaman suatu materi pelajaran melalui media *online*. Tempat-tempat yang jauh, seperti museum dan situs sejarah dapat ditempuh dengan hanya berselancar di dunia maya. Hal ini akan memudahkan siswa karena tidak membutuhkan waktu yang lama dan hanya menghabiskan sedikit biaya. Dalam penelitian ini mahasiswa akan melakukan kunjungan virtual ke berbagai museum di Indonesia yang berkaitan dengan Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia VI.

c. Virtual Reality

Perjalanan *virtual* (*virtual field trip*) dilakukan dengan menggunakan teknologi *virtual reality*. Selama beberapa tahun terakhir, teknologi *Virtual Reality* (VR) berkembang dengan pesat.⁶¹ Vaughan menyatakan bahwa VR merupakan multimedia dengan teknologi yang konvergen dan penemuan kreatif. VR merupakan tambahan dari multimedia yang menggunakan elemen dasar multimedia, seperti *imagery*, suara dan animasi. Merupakan media alternatif, karena mengharuskan adanya umpan balik instrumen dari orang

⁶¹ Pawel Bun, *et al.*, "Low-Cost Devices Used in Virtual Reality Exposure Therapy." *Procedia Computer Science* 104, 2017, h. 445.

terkait.⁶² VR adalah teknik terpadu yang menggabungkan grafis komputer, interaksi manusia-komputer, kecerdasan buatan dan lain-lain.⁶³

VR dapat menggunakan objek 2D atau pun 3D. Munir menjelaskan animasi 3D adalah cabang terbaru dari animasi komputer. Pada dasarnya, 3D animasi digunakan untuk membuat gambar bergerak dan efek animasi lainnya. Sekarang hari, animasi 3D banyak digunakan di bidang komputer (*game, software, dan lain-lain*).⁶⁴

Penciptaan animasi 3D terdiri dari tiga tahap, yaitu pemodelan, *layout*, dan animasi, dan *rendering*.⁶⁵

1. Tahap pemodelan adalah fase, dimana *3D mesh*, model atau bentuk objek dibuat. Komputer digunakan secara luas untuk menyebabkan hal ini. Ada banyak metode kerja dan alat untuk pemodelan. Setiap teknik dan metode memiliki aspek yang berbeda dan digunakan sesuai dengan kebutuhan.
2. Pada tahap *layout* dan animasi objek 3D yang dikirim untuk gerakan. Ada berbagai teknik, yang digunakan dalam proses animasi seperti *invers kinmatika, keyframing*, dan menangkap gerak. Semua teknik ini digunakan secara bersamaan atau sesuai dengan situasi.

⁶² Tay Vaughan, *Multimedia Making It Work Edisi 6*, terjemahan Theresia Arie Prabawati dan Agnes Heni Triyuliana (Yogyakarta: Andi, 2006), hh.11-12.

⁶³ Zhenbo Li, Jun Yue, dan David Antonio Gómez Jáuregui, "A New Virtual Reality Environment Used for E-Learning." IT in Medicine & Education, 2009. ITIME'09. IEEE International Symposium on. Vol. 1. IEEE, 2009 h. 445.

⁶⁴ Munir, *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 329.

⁶⁵ *Ibid.*, hh. 329-330.

3. Pada tahap *rendering*, 3D objek dikonversi dalam gambar di tahap ini. Ini adalah tahap yang paling penting dari keseluruhan proses. Penggunaan cahaya dan kamera, sangat penting dalam proses ini. Bayangan, suasana hati, refleksi, gelombang dan efek khusus diciptakan dengan bantuan berbagai *software* 3D.

Dalam beberapa tahun terakhir, seiring dengan perkembangan jaringan dan teknologi multimedia, teknologi VR semakin maju dan populer, teknologi *virtual reality* secara bertahap dan diterapkan dalam desain seni. VR mengintegrasikan gambar, suara, animasi, video dan sarana multimedia lainnya, melalui penciptaan dan kinerja obyek *virtual* dengan ruang *virtual*, informasi merupakan cara baru untuk menampilkan dan membentuk, dan membuat informasi yang lebih intuitif.⁶⁶

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *virtual reality* adalah teknologi *online* yang membantu memberi gambaran kehidupan nyata mengenai sebuah fenomena. *Virtual reality* dapat berbentuk 2D atau pun 3D. VR dalam bidang sejarah dapat digunakan untuk membantu siswa melihat keadaan masa silam dengan masuk ke dalam situs-situs peradaban masa lalu. VR dalam penelitian ini berbentuk *game engine virtual museum*. *Virtual museum* dapat merangkum berbagai konten menjadi satu paket bahan pembelajaran.

⁶⁶ Chen Dalei, "The Application of Virtual Reality in Art Design: A New Approach." International Conference on Education Technology, Management and Humanities Science ETMHS, 2015, h. 1.

d. Museum *Virtual*

Andrews and Schweibenz dalam Schweibenz memberikan terminologi *virtual* museum sebagai berikut:

*The term "virtual museum" has been defined as ...a logically related collection of digital objects composed in a variety of media which, because of its capacity to provide connectedness and various points of access, lends itself to transcending traditional methods of communicating and interacting with visitors...; it has no real place or space, its objects and the related information can be disseminated all the world.*⁶⁷

Istilah "museum *virtual*" didefinisikan sebagai ... koleksi terkait secara logis dari objek digital yang terdiri dalam berbagai media yang menyediakan hubungan dan berbagai titik akses, tepat untuk melampaui metode komunikasi dan interaksi konvensional dengan pengunjung ...; *virtual* museum tidak memiliki tempat atau ruang yang nyata, benda dan informasi terkait dapat diakses di seluruh dunia."

Perkembangan digitalisasi museum dimulai pada awal Abad 21.⁶⁸ Proses digitalisasi koleksi museum tidak hanya bermanfaat untuk melestarikan warisan budaya, tapi juga membuat konten informasi dapat diakses oleh masyarakat luas dengan cara yang menarik.⁶⁹

⁶⁷ Werner Schweibenz, "Virtual Museums." *The Development of Virtual Museums. ICOM News Magazine* 3 s 3, 2004, h. 3.

⁶⁸ Yu-Chang Li, Alan Wee-Chung Liew dan Wen-Poh Su, "*The Digital Museum: Challenges and Solution.*" *Information Science and Digital Content Technology (ICIDT)*, 2012 8th International Conference on. Vol. 3. IEEE, 2012, h. 646.

⁶⁹ Sylaiou Styliani, *et al.*, "Virtual Museums, A Survey and Some Issues for Consideration." *Journal of Cultural Heritage* 10.4, 2009, h. 520.

Banyak museum yang dikembangkan dalam kemitraan dengan sekolah-sekolah dan dikembangkan menggunakan CD-ROM dan *website*. Corradini dan Benassi dalam Kashrouw-Pour membagi mereka menjadi tiga tipologi:⁷⁰

- 1) *Website* yang setara dengan brosur elektronik, semacam halaman iklan yang digunakan untuk mempromosikan museum dan memberikan informasi dasar.
- 2) Museum Interaktif: Museum yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem untuk memperoleh informasi (semacam terjemahan, dalam database elektronik, dari katalog atau hal serupa).
- 3) *Virtual Museum*: Transposisi Internet museum nyata melalui penggunaan rencana, peta, gambar, koleksi dan *display virtual* dan interaktif, yang mungkin memiliki hubungan dengan museum nyata.

Sama seperti dengan teknologi, ide dan definisi masih mengalami perubahan yang konstan, dan apa yang pernah ataupun mungkin memiliki kualifikasi sebagai museum *virtual*. Berikut adalah tabel ringkasan asal mula dan konsep dari museum *virtual*:

⁷⁰ Mehdi Kashrouw-Pour, *Educational Technology Use and Design for Improved Learning Opportunities* (Pennsylvania: IGI Global, 2014), h. 95.

Tabel 2.2

*The Origin and The Concept of The Virtual Museum*⁷¹

Tahun	Nama	Sistem	Fitur dan Gagasan
1960an	Xanadu	Online	<ul style="list-style-type: none"> • Ted Nelson's hypertext work • An early specification of the cultural implications using networked hypertext
Early 1990s	Virtual Museum	Offline (CD-ROM Based)	<ul style="list-style-type: none"> • "Virtual Museum" was 'a demonstration disc for Apple's proprietary QuickTimeVR software shown at "Siggraph 92" in Chicago (Huhtamo 2002).' • The virtual museum allowed visitors to navigate a 3D simulation of three interconnected museum spaces by using the mouse
1991	The Museum Inside the Telephone Network	Online	<ul style="list-style-type: none"> • The exhibition was organized by the Project Inter Communication Centre (the Japanese telecom NTT) • The exhibition was accessible only to home users through the telephone, fax, and in a limited sense the computer network because the Internet access was not yet available in Japan
1995	The Museum Inside The Network	Online	<ul style="list-style-type: none"> • The museum exhibition was an amended version of the "The Museum Inside the Telephone Network"

Saat ini definisi museum virtual menjadi semakin dekat fisik museum. Museum *virtual* tidak lagi hanya sebuah *website* yang menyajikan informasi melalui multimedia ataupun *website* yang tekoneksi dengan basis data. Sebuah museum belum disebut museum virtual jika ia hanya menyertakan basis data dalam sebuah *website*. Sebagaimana Rayward dan Twidale dalam Ivarsson menjelaskan bahwa :

⁷¹ Erkki Huhtamo, "On the Origins of the *Virtual Museum*." Nobel Symposium Stockholm, 2002, hh. 1-2.

In the same way that a museum is not merely a physical storehouse or repository of artifacts that has been organised to enable the most efficient access to those artefacts, a virtual museum is not merely a database of digitised images linked to powerful information retrieval software.⁷²

Salah satu hal yang penting dari museum *virtual* adalah aksesibilitas. Awalnya museum *virtual* yang diciptakan untuk berbagai media termasuk dalam bentuk CD dan DVD. Namun dengan semakin berkembangnya teknologi Internet dan jangkauannya semakin luas membuat museum *virtual* menjadi lebih fleksibel dan dinamis. Jumlah pengunjung terbatas dan masalah geografis museum bukan lagi menjadi masalah museum *virtual*.

Tidak hanya soal menjangkau *audience* yang lebih besar, atau pun memberikan *audience* pengalaman baru, dan untuk menyediakan kesempatan bagi *audience* untuk belajar lebih dalam melalui *digital database* serta terhubung dengan berbagai referensi tapi informasi yang merupakan kekuatan utama dari museum *virtual*. Jika pada museum konvensional, keaslian koleksi menjadi pusat perhatian utama, maka pada museum *virtual* keaslian benda-benda koleksi yang ada di museum diubah menjadi sebuah keaslian yang berpusat pada informasi dalam museum dan juga pencitraan atau *image*.

Morse dalam Baylen dan D'Albama menyatakan bahwa berdasarkan penelitian yang disampaikan dalam jurnal *Empirical Studies of The Art*, rata-

⁷² Elin Ivarsson, "Definition and Prospect of The *Virtual Museum*," Thesis Department of ALM Museum and Heritage Studies Uppsala Universitet, 2009. h. 12.

rata pengunjung museum hanya meluangkan waktu 17 detik dalam mengamati benda koleksi seni. Namun, dengan teknologi *digital*, siswa dapat melakukan *zoom* hingga resolusi tinggi untuk mengamati detail gambar yang tidak mungkin dilakukan di galeri museum.⁷³

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa museum *virtual* adalah sebuah museum sebagai wujud representasi museum konvensional. Museum ini dapat menampilkan gambaran artefak dan galeri dalam objek abstrak. Pengunjung dapat berinteraksi dengan layanan yang disediakan untuk mendapatkan informasi mengenai koleksi museum atau keterangan tambahan lainnya. Museum virtual yang didesain dalam penelitian ini adalah Museum Virtual Indonesia, yang berisi konten beberapa museum Indonesia yang terkait dengan Masa Orde Lama. Konten tersebut berupa: bangunan, video, dokumen, foto, audio, dan foto.

⁷³ Danilo M. Baylen dan Adriana D'Alba, *Essentials of Teaching and Integrating Visual and Media Literacy: Visualizing Learning* (Switzerland: Springer, 2015), h. 256.

Tabel 2.3
Perbedaan Museum Konvensional dan Museum *Virtual*⁷⁴

ORIGINAL	VIRTUAL
Slow methods of communication of museum production	Quick, simultaneous, contemporary communication
Sensual and emotional approach to real, material objects	Only visual approach in screen. Opening of new cultural fields. Change relationship objects/spaces/subjects
Original is only in museum	Virtual is in museum and on-line
Restoring is hard and slow	Virtual allows reconstruction of objects in primary of remote contexts.
Exhibition are usually concentrated in urban spaces. Original needs physical transport to the museum	Access to virtual museum products can be done anywhere. Change of museum real and potential audience
Museums give an unique message from institution to audience in presentations.	Virtual means share of information, documentation and research in and out (but less specialized)

6. Sejarah

a. Ilmu Sejarah

Kochhar dalam Kamarga menjelaskan pada hakekatnya sejarah adalah ilmu tentang manusia yang mengkaji kerja keras manusia dalam mencapai keinginannya. Sejarah mengisahkan tentang apa yang telah dilakukan manusia, apa yang mereka tinggalkan bagi generasi penerus, sumbangan peradaban yang membawa kemajuan baik moral maupun material. Semua ini dapat dilihat dari sejarah yang memberikan gambaran pemahaman terhadap jalannya peristiwa ke peristiwa yang tidak berkesudahan. Dengan demikian sejarah mengandung lingkup waktu, lingkup

⁷⁴ Silvia Ventosa, "Museology and Presentation: Original or *Virtual*?" *International Committee for Museology (ICOFOM) Study Series – ISS 33 b Cuenca*, October 2002, h. 32.

ruang, penjelasan tentang susunan masa lampau hingga masa kini, dialog antara peristiwa masa lampau dan perkembangan ke masa depan. Sejarah juga merupakan cerita tentang perkembangan kesadaran manusia baik secara individual maupun kelompok.⁷⁵

Sapriya mendefinisikan sejarah adalah studi tentang kehidupan manusia di masa lampau. Para sejarawan tertarik dengan semua aspek kegiatan manusia di masa lampau: politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreativitas (seperti yang berkaitan dengan seni, musik, arsitektur Islam, literatur), keilmuan, dan intelektual.⁷⁶ Dalam bahasa Latin, sejarah (*history*) berasal dari kata *istoria* yang berarti urutan kronologis mengenai peristiwa kehidupan manusia. Secara umum sejarah adalah masa lampau kehidupan manusia.⁷⁷

Dari segi historiografi sejarah dibedakan menjadi sejarah lama (*The Old History*) dan sejarah baru (*The New History*) seperti berikut:⁷⁸

⁷⁵ Hansiswany Kamarga, "Ragam Pembelajaran Sejarah untuk Menyongsong Masa Depan," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah* (Bandung: UPI, 2011), h. 73.

⁷⁶ Sapriya, *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h.26.

⁷⁷ Louis Gottschalk, *Mengerti Sejarah*, terjemahan Nugroho Notosusanto (Jakarta: Universitas Indonesia, 1986), h. 27.

⁷⁸ Ismaun, Agus Supriyono dan Wawan Suharmawan, *Ilmu Sejarah dalam Pendidikan IPS* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), h. 6.32.

Tabel 2.4
Perbedaan Sejarah Lama dan Sejarah Baru

Sejarah Lama (<i>The Old History</i>)	Sejarah Baru (<i>The New History</i>)
Disebut sejarah konvensional; sejarah tradisional	Disebut sejarah baru; sejarah ilmiah (<i>scientific history</i> atau <i>social scientific history</i>)
Mono atau unidimensional	Multidimensional
ruang cukup terbatas	Ruang cukup luas; segala aspek pengalaman dan kehidupan manusia pada masa lalu
Tema terbatas (sejarah politik atau sejarah ekonomi lama)	Tema luas dan beragam; sejarah politik baru, sejarah ekonomi baru, sejarah sosial, sejarah agraria (sejarah petani, sejarah pedesaan), sejarah intelektual, sejarah mentalitas, sejarah psikologis atau psikohistoris (<i>psychohistory</i>), sejarah lokal, sejarah etnis (<i>ethnohistory</i>)
Para pelaku sejarah terbatas pada raja-raja, orang-orang besar, pahlawan, atau jenderal	Para pelaku sejarah luas dan beragam: segala lapisan masyarakat (vertikal atau pun horizontal; <i>top down</i> atau <i>bottom up</i>)
Pemaparan deskriptif-naratif	Pemaparan analitis-kritis
Tanpa pendekatan ilmu-ilmu sosial	Menggunakan pendekatan inter-disiplin ilmu-ilmu sosial (politik, ekonomi, sosiologi, geografi, demografi, sosiologi)

Lewis dalam Syukur membagi sejarah menjadi 3 bentuk, yaitu:⁷⁹

1. *Remembered History* (Sejarah yang Diingat), merupakan pernyataan tentang masa lalu untuk menjadi ingatan bersama apabila peristiwa masa lalu itu bermakna bagi realitas maupun simbol. Sejarah jenis *remembered*

⁷⁹ Abdul Syukur, "Historiografi Tradisional: Sebuah Khazanah Kekayaan Intelektual," Prosiding Seminar Nasional Sejarah II (Palembang: Universitas Sriwijaya Press, 2015), hh. 5-6.

history terdapat dalam manuskrip (naskah), karya-karya sastra klasik, serta historiografi warisan masa lalu.

2. *Recovered History* (Sejarah yang Ditemukan), merupakan hasil penemuan kembali masa lalu yang terlupakan dan dilupakan. Peristiwa masa lalu yang dilupakan oleh komunitas karena dinilai tidak bermakna ditemukan kembali oleh para peneliti. Mereka mengkaji ulang catatan-catatan sejarah, ekskavasi arkeologis kota-kota yang hilang terkubur, penafsiran dan penguraian teks-teks dan bahasa yang terlupakan, dan rekonstruksi masa lampau yang dilupakan.
3. *Invented History* (Sejarah yang Diciptakan), merupakan sejarah yang diciptakan untuk tujuan tertentu yang bersifat politis.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sejarah adalah ilmu mengenai perjalanan hidup manusia di masa lalu. Sejarah mempelajari masa lalu untuk kehidupan yang lebih baik di masa sekarang, dan untuk memprediksi masa depan yang lebih cemerlang. Dalam penelitian ini peneliti mengkaji salah satu Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia, yaitu Sejarah Nasional Indonesia VI yang membahas periodisasi Masa Orde Lama.

b. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran Sejarah merupakan disiplin ilmu di bawah Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (*Social Studies*). National Council for the Social Studies (NCSS) merumuskan *social studies* sebagai berikut:

*Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world.*⁸⁰

IPS adalah studi terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk mendorong kecapakan bermasyarakat. Dalam program sekolah, studi sosial memberikan gabungan, studi sistematis berbagai disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, agama, dan sosiologi, serta konten yang sesuai bentuk humaniora, matematika, dan ilmu alam. Tujuan utama studi sosial adalah untuk membantu kaum muda mengembangkan kemampuan membuat keputusan yang berlandaskan alasan dan informasi untuk kepentingan publik sebagai warga masyarakat yang multikultur, masyarakat demokratis di dunia yang saling membutuhkan.

⁸⁰ Sapriya, *op. cit.*, h. 10.

McCollum dalam Wineburg memaparkan pemahaman sejarah dapat diukur melalui:⁸¹

1. Kemampuan memahami peristiwa masa sekarang berdasarkan masa lalu.
2. Kemampuan menyaring sumber-sumber sejarah dari dokumen, surat kabar, opini, uraian sejarah masa kini sekaligus kemampuan membangun semua bahan tersebut menjadi jelas dan faktual.
3. Kemampuan memahami uraian sejarah.
4. Kemampuan menganalisis peristiwa sejarah secara mendalam.
5. Kemampuan menganalisa peristiwa sejarah berdasarkan fakta tokoh dan peristiwa sejarah.

Saraswati menjelaskan lima unsur pembelajaran sejarah yang harus diimplementasikan sebagai berikut:⁸²

1. Variatif

Pembelajaran apa pun yang dilakukan jika monoton pasti membuat peserta didik menjadi jenuh, bosan, dan akhirnya kurang berminat. Hal ini terjadi dalam pembelajaran sejarah, karena terkonsentrasi pada penerapan metode ceramah, sehingga kesan yang muncul adalah sejarah identik dengan metode sejarah.

⁸¹ Sam Wineburg, *Berpikir Historis: Memetakan Masa Depan, Mengajarkan Masa Lalu*, terjemahan Masri Maris (Jakarta: Obor Indonesia, 2001), hh. 48-49.

⁸² Ufi Sarawsati, "Arti dan Fungsi Naskah Kuno bagi Pengembangan Budaya dan Karakter Bangsa melalui Pengajaran Sejarah," Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah (Bandung: UPI, 2011), hh. 187-188.

2. Penyajian dari Fakta ke Analisis

Pembelajaran sejarah lebih menekankan pada fakta sejarah dan hafalan fakta, seperti pelaku, tahun kejadian, dan tempat kejadian. Idealnya, pembelajaran sejarah, bukan sekedar *transfer of knowledge* tetapi juga *transfer of value*.

3. Terbuka dan Dialogis

Praktek pembelajaran sejarah yang tertutup dan monoton berpotensi membawa peserta didik dalam suasana kelas yang kaku, sehingga memunculkan sikap kurang antusias. Oleh karena itu, pengajar wajib mendesain pembelajaran yang bersifat terbuka dan dialogis.

4. Divergen

Sejalan dengan pembelajaran sejarah yang menekankan pada analisis dan dialogis, penerapan prinsip divergen sangat penting agar pembelajaran sejarah terhindar dari kecenderungan yang hanya menyampaikan fakta sejarah.

5. Progresif

Pembelajaran sejarah perlu didasarkan pada prinsip progresif. Pandangan dewasa ini tentang pendidikan sejarah haruslah progresif dan berwawasan tegas ke masa depan. Apabila sejarah hendak berfungsi sebagai pendidikan, maka harus dapat memberikan solusi cerdas dan relevan dengan situasi sosial dewasa ini.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan rumpun Pendidikan IPS. Pembelajaran sejarah memberikan hamparan fakta sejarah untuk ditelaah dan dianalisis oleh peserta didik. Pembelajaran sejarah harus menggunakan banyak metode yang variatif dan tidak hanya terpaku pada pendidik. Pembelajaran Sejarah dalam penelitian ini akan didesain menjadi menarik dan bernilai edukasi. Bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* dapat memberikan informasi Sejarah Nasional Indonesia VI secara lebih mendalam kepada peserta didik.

c. Pembelajaran Sejarah dan Nasionalisme

Saraswati mengemukakan bahwa idealnya pembelajaran sejarah tidak hanya *transfer of knowledge* melainkan juga harus *transfer of value*. Pembelajaran sejarah bukan hanya untuk mencerdaskan peserta didik tetap juga memberikan dampak moral yang baik. Dampak moral akan melahirkan sikap dan perilaku dalam bertindak di kehidupan sehari-hari pada masa mendatang.

McCollum dalam Wineburg menjelaskan bahwa peserta didik harus mampu menganalisis peristiwa sejarah berdasarkan fakta tokoh dan peristiwa sejarah. Kemampuan tersebut akan menghasilkan nilai yang tersimpan dalam bagian metakognitifnya. Nilai inilah akan melahirkan sikap menghargai jasa para tokoh yang telah berjuang. Misalnya untuk mengenang jasa para

pahlawan yang telah gugur, tidak hanya diperingati pada setiap momen mengheningkan cipta dalam upacara bendera setiap hari Senin, tetapi juga melalui pembejaran sejarah yang menarik dan variatif. Dampak positifnya secara psikologi akan masuk ke dalam memori yang mendalam, sehingga dalam diri setiap peserta didik akan tertanam sikap menghargai jasa para pahlawan.

Pembelajaran sejarah dapat mengajarkan pada siswa nilai-nilai kejujuran, rasa tanggung jawab, rasa cinta pada sesama, saling menghargai, mau berjuang dan bekerja keras. Peristiwa sejarah dapat mempengaruhi semangat berjuang apalagi pemahaman sejarah yang terarah akan menghadirkan manusia yang memiliki kekuatan. Dari sebuah cerita sejarah akan terlihat karakter seseorang.⁸³

Sapriya mendeskripsikan salah satu aspek yang dipelajari dalam sejarah tentang demografi suatu wilayah tertentu. Mengetahui batasan-batasan wilayah tertentu adalah salah satu bagian dari sikap cinta tanah air, sikap cinta tanah air adalah bagian terkecil dari sikap nasionalisme. Jadi peneliti menyimpulkan hal ini juga merupakan sumbangsih mata pelajaran sejarah dalam pembentukan sikap nasionalisme pada peserta didik. Oleh karena itu peneliti memandang sangat penting untuk menguraikan pengertian

⁸³ Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar, *Mencari Karakter Terbaik dari Belajar Sejarah*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Kementerian Pendidikan Nasional, 2011), hh. 7-9.

dan teori-teori mengenai sikap nasionalisme. Di bawah ini di uraikan beberapa pendapat yang mengemukakan tentang sikap nasionalisme.

a) Menurut Kartodirjo, nasionalisme adalah mempertahankan prinsip-prinsip dasarnya untuk mewujudkan dan mempertahankan 1) persatuan 2) kebebasan 3) kesamaan 4) individualitas 5) prestasi sebagai bangsa.⁸⁴

Di samping itu menurut Sartono Kartodirdjo, nasionalisme harus mengandung aspek afektif, yaitu solidaritas, unsur nasib, unsur kebersamaan dalam situasi sehingga mereka sadar akan kebangsaannya.⁸⁵

b) Kohn mengartikan nasionalisme sebagai suatu paham yang mengajarkan bahwa kesetiaan tertinggi individu harus diserahkan kepada negara dan bangsa. Dari rumusan ini dapat disimpulkan bahwa negara dan bangsa (*nation state*) sebagai penerima kesetiaan tertinggi individu telah ada lebih dahulu dari nasionalisme itu sendiri. Menurut Hans Kohn, nasionalisme itu munculnya setelah negara dan bangsa terbentuk.⁸⁶

c) Definisi nasionalisme Menurut Shafer antara lain: 1) nasionalisme adalah rasa cinta pada tanah air, ras, bahasa atau sejarah budaya bersama, 2) nasionalisme adalah suatu keinginan akan kemerdekaan politik, keselamatan dan prestise bangsa, 3) nasionalisme adalah dogma yang

⁸⁴ Dwijo Atmoko, *et al.*, *Nasionalisme di Berbagai Negara* (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2006), h. 1.

⁸⁵ *Ibid*, h. 40.

⁸⁶ Atmoko, *et al.*, *op. cit.*, h. 41.

mengajarkan bahwa individu hanya hidup untuk bangsa dan bangsa demi bangsa itu sendiri, 4) nasionalisme adalah doktrin yang menyatakan bahwa bangsa sendirilah yang harus dominan diantara bangsa-bangsa lain harus bertindak agresif.⁸⁷

- d) Menurut Taufik Abdullah, Nasionalisme adalah sebuah cita-cita yang ingin memberi batas antara “kita yang sebangsa” dengan mereka dari bangsa lain, antara “negara kita” dan negara mereka.⁸⁸
- e) Menurut Benedict Anderson (1993), nasionalisme yaitu merasa suatu bagian dari komunitas yang digambarkan berupa keanggotaan seseorang terhadap komunitas bangsanya. Bangsa yang menggambarkan adanya suatu *imagined communities* menemukan kembali sejarahnya yang mengikat berbagai suku bangsa didalam satu kesatuan. Inilah yang akan menimbulkan loyalitas nasional.⁸⁹
- f) Nasionalisme tidak bisa dilepaskan dari kenyataan Indonesia merupakan negara masyarakat yang plural dan multikultural dengan keanekaragaman dan kompleksitas budayanya.⁹⁰
- g) Menurut Nodia, nasionalisme adalah mata uang yang bersisi dua, yaitu aspek politik yang lain aspek etnik. Hubungan yang tidak serasi antara ikatan etnik atau pra politik dengan ikatan kenegaraan atau politik bisa

⁸⁷ Atmoko, *et al.*, *op. cit.*, h. 41.

⁸⁸ Taufik Abdullah, *Nasionalisme dan Sejarah* (Jakarta: Satya Historika, 2001), h. 47.

⁸⁹ H.A.R. Tilaar, *Mengindonesia Etnisitas dan Identitas Bangsa Indonesia* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 27.

⁹⁰ Thun Ju Lan dan M. Azzam Manan, *Nasionalisme dan Ketahanan Budaya di Indonesia* (Jakarta: LIPI, 2011), h. 4.

mengandung konsekuensi kemanusiaan yang penting dan mudah meledak.⁹¹

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa nasionalisme adalah perasaan cinta dan bangga, kecintaan alamiah terhadap tanah air, mengakui dan menghargai sepenuhnya adanya keanekaragaman pada diri bangsa Indonesia. Salah satu tujuan dari penelitian pengembangan bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* adalah menumbuhkan rasa nasionalisme di dalam diri mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran pada Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia, melalui pengkajian materi dan eksplorasi ke Virtual Museum Indonesia

B. Konsep Model yang Dikembangkan

Model adalah suatu yang menggambarkan keseluruhan konsep yang saling berkaitan. Model desain sistem pembelajaran biasanya menggambarkan langkah-langkah atau prosedur yang perlu ditempuh untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Model desain sistem pembelajaran berperan sebagai alat konseptual, pengelolaan, komunikasi untuk menganalisis, merancang, menciptakan, dan mengevaluasi program pembelajaran, dan program pelatihan.⁹²

⁹¹ Ghia Nodia, *Nasionalisme, Konflik dan Demokrasi* (Bandung: ITB, 1998), h. 10.

⁹² Pribadi, *op. cit.*, hh. 86-87.