

Sumber pembelajaran sejarah dapat dibedakan menjadi:

1) Peta dan Atlas Sejarah

Peta adalah penyajian visual dari muka bumi.¹⁰⁹ Peta sejarah akan memberikan visualisasi yang menyangkut posisi ruang suatu kejadian bisa diwujudkan dengan lebih jelas di hadapan siswa. Misalnya dalam hubungan penggambaran luas wilayah suatu kerajaan (dengan batas-batas wilayahnya), geomorfologis, topografis wilayah tersebut, distribusi penduduk, agama maupun bahasa serta mata pencaharian tertentu, kaitan wilayah dengan lautan yang menentukan kemajuan perdagangan/pelayaran suatu bangsa, dan sebagainya.

Kasmadi dalam Hamid menjelaskan ada empat variasi belajar sejarah menggunakan peta:¹¹⁰

- a. Peta sejarah. Peta jenis ini dibuat demikian lengkap, sehingga merupakan sumber informasi yang utama dalam mempelajari sejarah. Penyusunannya sangat teliti dan hati-hati dalam memberikan legenda sesuai zaman atau peristiwa, Dengan peta ini, dosen dapat menjelaskan peristiwa dengan benar.
- b. Peta geografi. Dengan peta ini, dosen dapat mengajak mahasiswa untuk mencari hubungan antara geografi dengan peristiwa, kemasyarakatan, ekonomi, dan strategi militer.

¹⁰⁹ Fatah Syukur, *Teknologi Pendidikan* (Semarang: RaSAIL, 2005), h. 31.

¹¹⁰ Abdul Rahman Hamid, *Pembelajaran Sejarah* (Yogyakarta: Ombak, 2014), hh. 63-64.

- c. Peta latihan di kelas. Dosen dapat menyediakan peta buta di dalam kelas. Kemudian mahasiswa menunjukkan letak dan peristiwa yang dipelajari. Dengan memberikan peta buta, mahasiswa dapat diajak menemukan, misalnya lokasi pusat-pusat peradaban dunia dan menunjukkan peta awal Islam dan penyebarannya ke berbagai belahan dunia, khususnya Nusantara.
- d. Peta dinding. Peta dinding dapat dibuat bersama oleh dosen dan mahasiswa dalam suatu kegiatan pembelajaran, misalnya, peta sebaran wilayah dan kerajaan-kerajaan bercorak Islam di Kawasan Timur Nusantara, dan sebagainya.

2) Ensiklopedia Sejarah

Ensiklopedia merupakan buku (atau serangkaian buku) yang menghimpun keterangan atau uraian tentang berbagai hal dalam bidang seni dan ilmu pengetahuan, yang disusun menurut abjad atau menurut lingkungan ilmu.¹¹¹ Ensiklopedia sejarah ada yang berbentuk buku, seperti Esiklopedia Amerika, Ensiklopedia Perang Salib, atau pun ada yang berbentuk digital seperti *Encarta*.

¹¹¹Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbud, <http://kbbi.web.id/ensiklopedia#> (diakses 5 Maret 2015).

3) Arsip

Posisi arsip sebagai sumber sejarah menempati kedudukan yang tertinggi dibanding dengan sumber sejarah lainnya, atau dapat dikatakan sebagai sumber primer (*primary resources*). Karakteristik arsip adalah sebagai berikut:

- a. Dilihat dari lembaga pencipta arsip atau yang dalam studi kearsipan disebut *creating agency*, koleksi arsip terdiri atas: (1) arsip lembaga pemerintah; (2) arsip lembaga swasta, seperti partai politik, organisasi sosial, lembaga swadaya masyarakat, yayasan, dan lain sebagainya; (3) arsip badan usaha, seperti bank, badan usaha milik negara, perusahaan, koperasi, dan lain-lain, (4) arsip perseorangan atau keluarga.
- b. Memiliki media yang digunakan dalam proses penciptannya, arsip terdiri dari berbagai jenis, seperti arsip kertas dan arsip non-kertas. Dalam perkembangan teknologi yang semakin maju, maka arsip non-kertas sendiri terbagi lagi dalam bentuk: (1) arsip bacaan-mesin (*machine-readable archives*), yaitu mikrofilm dan mikrofis; (2) arsip media-baru (*new-media archives*), seperti film, foto, video, rekaman suara; (3) arsip elektronik, yaitu arsip komputer dan arsip digital.
- c. Dari segi tampilan yang muncul ketika kita menggunakan arsip tersebut, format arsip terbagi dalam: arsip tekstual dan arsip non-tekstual yang berupa gambar bergerak (*moving images*), seperti film,

video, maupun yang tidak bergerak (*still visuals*), seperti foto, poster, dan peta.¹¹²

4) Karya Historiografi

Perkembangan penelitian sejarah di Indonesia dimulai dengan adanya penelitian sejarah dalam bentuk naskah. Beberapa sebutan untuk naskah-naskah, yaitu babad, hikayat, kronik, tambo, dan lain-lain. Bentuk penelitian sejarah pada naskah-naskah tersebut termasuk dalam kategori historiografi tradisional. Sebutan historiografi tradisional, untuk membedakan dengan historiografi modern. Historiografi modern sudah lebih dulu berkembang di Barat. Ciri utama historiografi modern dan yang membedakannya dengan historiografi tradisional adalah penggunaan fakta. Historiografi tradisional tidak terlalu mementingkan kebenaran fakta, sedangkan historiografi modern sangat mementingkan fakta.¹¹³

5) Film Dokumenter

Dokumenter sering dianggap sebagai rekaman dari 'aktualitas' potongan rekaman sewaktu kejadian sebenarnya berlangsung, saat orang yang terlibat di dalamnya berbicara, kehidupan nyata seperti apa adanya, spontan, dan tanpa media perantara. Walaupun kadang menjadi bahan

¹¹² Mona Lohanda, *Membaca Sumber Menulis Sejarah* (Yogyakarta: Ombak, 2011), h. 3-5.

¹¹³ Agus Mulyana dan Darmiasti, *Historiografi di Indonesia: Dari Magis-Religius hingga Strukturis* (Bandung: Refika Aditama, 2009), h. 1.

ramuan utama dalam pembuatan dokumenter, unsur-unsur itu jarang menjadi bagian dari keseluruhan film dokumenter itu sendiri, karena diatur, diolah kembali, dan ditata struktur penyajiannya.¹¹⁴

Saat ini banyak film-film dokumenter yang digarap (dibuat) oleh sejumlah perusahaan televisi (pemerintah dan swasta) di Indonesia. Ini tentunya akan memudahkan mahasiswa dalam belajar sejarah. Dalam pembelajaran sejarah (dosen dan mahasiswa) perlu mencermati film-film itu, baik menyangkut konten (isi), konteks, dan visi yang terkandung dalam upaya itu.¹¹⁵

6) Film Sejarah

Film dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar, memancing inspirasi baru, dan menarik perhatian. Penyajian film lebih menarik karena mengandung nilai-nilai rekreasi dan dapat memperlihatkan perlakuan objek yang sebenarnya. Film juga dapat menjelaskan hal-hal abstrak.¹¹⁶

Film-film dengan tema sejarah masa lalu sudah banyak dirilis, dimana pelajaran tentang karakter seseorang maupun hampir setiap film bisa dipetik banyak pelajaran tentang karakter suatu bangsa. Film, sebagaimana juga buku sejarah atau pun novel, juga menggambarkan

¹¹⁴ Syarifuddin, "Pengembangan Model Pembelajaran Sociodrama dengan Menggunakan Media Film Dokumenter Sekunder terhadap Hasil belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNSRI," *Jurnal Forum Sosial* Vol.VI No.02, September 2013, h. 377.

¹¹⁵ Hamid, *op. cit.*, h. 75.

¹¹⁶ Fatah Syukur, *op. cit.*, h. 30.

karakter manusia, dimana akan selalu ada hal positif yang dapat dipetik dari karakter-karakter yang ditampilkan. Karakter tokoh yang ditampilkan dapat mempengaruhi banyak orang, atau setidaknya memberi inspirasi bagi sebagian orang.¹¹⁷

Beberapa film Indonesia dengan genre sejarah perjuangan bangsa Indonesia diantara sebagai berikut:

1. Janur Kuning Serangan Umum 1 Maret 1949 (Produksi 1979)
2. November 1828 (Produksi 1979)
3. Pengkhianatan G 30 S PKI (Produksi 1984)
4. Tjoet Nja' Dhien (Produksi 1988)
5. Sang Pencerah (Produksi 2010)
6. Sang Kiai (Produksi 2013)
7. Soekarno (Produksi 2013)
8. *Battle of Surabaya* (Produksi 2014)
9. Jenderal Soedirman (Produksi 2015)
10. Guru Bangsa Tjokroaminoto (2015)

7) Diorama Sejarah

Diorama adalah sebuah *pameran* statis atau diam yang didesain untuk menyampaikan informasi tentang kejadian nyata atau peristiwa yang terjadi di

¹¹⁷ Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar, *Mencari Karakter Terbaik dari Sejarah* (Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, 2011), h. 40.

masa lalu, sekarang atau masa yang akan datang. Diorama biasanya dibuat oleh museum dalam ukuran yang menggunakan skala. Contoh diorama adalah diorama peristiwa-peristiwa penting bersejarah di Monumen Nasional (Monas).¹¹⁸

Munadi dalam Ismilasari dan Hendranto menjelaskan diorama adalah pemandangan (*scene*) tiga dimensi yang dibuat dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu kejadian atau fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas..¹¹⁹

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa bahan konvensional yang dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran sejarah. Bahan tersebut adalah: peta, ensiklopedi, diorama, film sejah, film dokumenter, karya historiografi, dan arsip. Selain bahan pembelajaran di atas, bahan pembelajaran *online* juga dimungkinkan untuk menghimpun semua bahan pembelajaran di atas dalam sebuah kesatuan. Dalam penelitian pengembangan bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum*, peneliti menggunakan beberapa bahan pembelajaran sejarah (diorama, film dokumenter, arsip, foto, dan audio) yang dipadukan dalam bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis virtual museum.

¹¹⁸ Denny Setiawan, *Pengembangan Bahan Ajar* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2012), hh. 3.14-3.15.

¹¹⁹ Yaashinta Ismilasari dan Hendranto, "Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar," JPGSD UNESA, Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013, h. 4.

b. Sejarah Nasional Indonesia

1) Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia

Khaldun dalam Supriyono dan Suharmawan menjelaskan bahwa sejarah adalah kisah tentang perubahan-perubahan dalam kehidupan masyarakat dan alam sekitarnya. Perubahan itu adalah gambaran tentang upaya-upaya yang dilakukan manusia secara sadar untuk mencapai kehidupan yang lebih baik. Perubahan-perubahan itu adalah hukum yang telah ditetapkan oleh Tuhan untuk manusia. Perubahan terus berlangsung selama dikehendaki oleh Sang Khalik (Pencipta), yaitu Tuhan.¹²⁰

Salah satu kajian sejarah adalah sejarah nasional sebuah bangsa, termasuk sejarah Nasional Indonesia. Ali menyatakan bahwa sejarah Indonesia adalah sejarah bangsa dan tanah air Indonesia dari zaman purba sampai sekarang. Titik berat dan inti dari sejarah itu adalah ideologi persatuan atau kesatuan dengan maksud tertentu, yaitu membuktikan adanya satu bangsa dan membuktikan pula kebesaran Indonesia di zaman sebelum Belanda berkuasa. Mungkin sekali usaha membuktikan itu dapat diartikan sebagai reaksi terhadap dalil Belanda bahwa bangsa Indonesia tidak ada dan bumiputera itu tidak berkebudayaan tinggi.¹²¹

¹²⁰ Ismaun, Supriyono dan Suharmawan, *op. cit.*, h. 5.10.

¹²¹ R. Mohammad Ali, *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia* (Yogyakarta: LkiS, 2003), h. 139.

Konten sejarah merupakan bahan masukan bagi pembelajaran sejarah di perguruan tinggi. Purwanta menyatakan bahwa pendidikan sejarah memiliki hubungan yang erat dengan ilmu sejarah. Kedekatan hubungan itu terutama pada tahap persiapan pembelajaran, yaitu di dalam penyusunan bahan pembelajaran. Untuk menanamkan kesadaran sejarah, pendidikan sejarah membutuhkan hasil kajian ilmu sejarah yang berupa historiografi.¹²²

Program Studi (Prodi) Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya memiliki tugas memiliki visi dan misi sebagai berikut:¹²³

Visi

Visi Program Studi Pendidikan Sejarah pada dasawarsa kedua abad ke-21 menjadikan Program Studi Pendidikan Sejarah merupakan lembaga pendidikan yang unggul dalam pengembangan sumber daya manusia, riset, dan informasi di bidang kependidikan dan kesejarahan.

Misi

1. Pendidikan yang menghasilkan tenaga kependidikan sejarah yang profesional serta mampu bersaing secara global.
2. Penelitian di bidang kependidikan dan kesejarahan (khususnya sejarah lokal) yang menghasilkan informasi perkembangan pendidikan dan kesejarahan baik di tingkat lokal maupun nasional.
3. Pengabdian yang berorientasi pada perbaikan mutu pendidikan sejarah yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan masyarakat.

Prodi Pendidikan Sejarah UNSRI memiliki tugas untuk menghasilkan calon pendidik yang berkualitas, handal, dan siap pakai. Prodi Sejarah memberikan banyak jenis mata kuliah, seperti Mata Kuliah Pengembangan

¹²² H. Purwanta, "Hakekat Pendidikan Sejarah," Jurnal Historia Universitas Sanata Dharma Yogyakarta Vol.24 No1, April 2010, h. 9.

¹²³ Visi dan Misi Prodi Pendidikan Sejarah UNSRI, <http://fkip.unsri.ac.id/index.php/menu/14>. (diakses 31 Januari 2016).

Kepribadian (MPK), Mata Kuliah, Mata Kuliah Keilmuan dan Keterampilan (MKK), Mata Kuliah Keahlian Berkarya (MKB), Mata Kuliah Perilaku Berkarya (MPB), Mata Kuliah Berkehidupan Bermasyarakat (MBB), Mata Kuliah Pilihan, dan Mata Kuliah Keahlian. Untuk mata kuliah Sejarah Nasional Indonesia, Prodi Sejarah UNSRI memberikan porsi yang besar, yaitu sebanyak tujuh mata kuliah bersyarat. Mata Kuliah Sejarah Nasional sangat bermanfaat bagi calon guru untuk mengajar di tingkat SMP, SMA, dan SMK, karena sebagian besar materi di tingkat pendidikan tersebut membahas mengenai sejarah kebangsaan Indonesia.

Materi kuliah yang diberikan dalam Mata Kuliah Sejarah Nasional dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.6

Materi Kuliah Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia

No.	Mata Kuliah	Materi	SKS	Semester	Prasyarat
1	Sejarah Nasional Indonesia I	a. Kehidupan Pra Sejarah di Nusantara b. Teori Masuknya Agama Hindu-Budha di Indonesia c. Pengaruh Kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia d. Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia, terdiri dari: <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerajaan Kutai 2. Kerajaan Tarumanegara 3. Kerajaan Mataram Kuno 	3	1	-

No.	Mata Kuliah	Materi	SKS	Semester	Prasyarat
		4. Kerajaan Mataram Kuno Dinasti Isana 5. Kerajaan Sriwijaya 6. Kerajaan Singasari 7. Kerajaan Kediri 8. Kerajaan Majaphait 9. Kerajaan Sunda 10. Kerajaan Bali			
2	Sejarah Nasional Indonesia II	a. Teori Masuknya Agama Islam ke Nusantara b. Pengaruh Budaya Islam di Nusantara c. Kerajaan-Kerajaan Islam di Nusantara, terdiri dari: <ol style="list-style-type: none"> 1. Samudra Pasai 2. Aceh Darussalam 3. Demak 4. Pajang 5. Mataram Islam 6. Banten 7. Banjar 8. Goa-Tallo 9. Ternate-Tidore 	3	2	Lulus M.K. SNI I
3	Sejarah Nasional Indonesia III	a. Kedatangan Bangsa Barat ke Nusantara b. Masa Pendudukan VOC c. Pemerintahan Daendels d. Pemerintahan Inggris (Raffles) e. Politik Tanam Paksa (<i>Cultuurstelsel</i>) f. Politik Liberal (Politik Pintu Terbuka)	3	3	Lulus M.K. SNI I dan II

No.	Mata Kuliah	Materi	SKS	Semester	Prasyarat
4	Sejarah Nasional Indonesia IV	a. Politik Etis b. Lahirnya Organisasi Pergerakan Nasional c. Organisasi Pergerakan Nasional, terdiri dari: <ol style="list-style-type: none"> 1. Budi Utomo (BU) 2. Sarekat Islam (SI) 3. Indische Partij (IP) 4. Muhammadiyah 5. Nahdathul Ulama (NU) 6. Gerakan Pemuda 7. Taman Siswa 8. Partai Komunis Indonesia (PKI) 9. Partai Nasional Indonesia (PNI) 10. Gerakan Wanita 11. Perhimpunan Indonesia 12. Partai Indonesia Raya (Parindra) 13. Partai Indonesia (Partindo) 14. Gerakan Rakyat Indonesia (Gerindo) 15. Gabungan Politik Indonesia (GAPI) d. Kongres Pemuda I dan II e. Kedatangan Jepang di Indonesia f. Masa Pendudukan Jepang di Indonesia g. Badan Penyelidik Usaha Persiapan	3	4	Lulus M.K. SNI I,II, dan III

No.	Mata Kuliah	Materi	SKS	Semester	Prasyarat
		Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI) h. Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI) i. Peristiwa Rengasdengklok j. Persitiwa Sekitar Proklamasi k. Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia			
5	Sejarah Nasional Indonesia V	a. Peristiwa Pasca Proklamasi Kemerdekaan b. Penerimaan Berita Kemerdekaan Indonesia di Daerah c. Pembentukan Komite Nasional d. Pementukan Badan Kemanan Rakyat (BKR) e. Agresi Militer I dan II f. Perundingan Linggarjati, Roem Royen, Renville, dan Konferensi Menja Bundar (KMB) g. Penyerahan Kedaulatan	3	5	Lulus M.K. SNI I, II, III, dan IV
6	Sejarah Nasional Indonesia VI	a. Pemerintahan Parlemerter b. Peristiwa Ekonomi c. Gerakan 30 Septemer 1965 d. Demokrasi Terpimpin e. Peristiwa Supersemar	3	6	Lulus M.K. SNI I, II, III, IV, dan V
7	Sejarah Nasional	a. Kebijakan Politik Orde Baru	3	7	Lulus M.K. SNI I, II, III,

No.	Mata Kuliah	Materi	SKS	Semester	Prasyarat
	Indonesia VII	b. Kebijakan Ekonomi Orde Baru c. Hubungan Luar Negeri d. Krisi Moneter e. Peristiwa Reformasi f. Pemeritahan Indonesia Masa B.J. Habibie sampai Joko Widodo			IV, V dan VI

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia merupakan mata kuliah wajib di Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah bersyarat dari SNI I sampai SNI VII. Mahasiswa harus luus dalam mata kuliah SNI sebelumnya untuk melanjutkan SNI yang lebih lanjut. Mata kuliah SNI dilaksanakan selama 7 semester, mulai semester 1 sampai dengan semester 7.

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.

2) Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia VI

Pada penelitian yang akan dilakukan, mata yang dipilih adalah Sejarah Nasional Indonesia VI. Mata kuliah ini membahas kehidupan bangsa Indonesia pada masa Orde Lama (1950 - 1968). Mata kuliah ini cukup menarik karena membahas dinamika kehidupan sosial, ekonomi, politik, dan militer pada masa Orde Lama yang sangat dinamis.

Adapun materi yang dibahas dalam Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia VI sebagai berikut:

Tabel 2.7
Materi Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia VI

No	Materi
1	Hasil Konferensi Meja Bundar Dan Pembentukan Republik Indonesia Serikat (RIS)
2	Keadaan Sosial, Politik, Ekonomi, dan Pertahanan Keamanan Masa RIS
3	Konstitusi dan Sistem Pemerintahan RIS
4	Konstitusi RIS dan UUD 1945
5	Faktor Penyebab Kembalinya RIS Menjadi NKRI
6	Sistem Negara Kesatuan Republik Indonesia
7	Kehidupan Berbangsa dan Bernegara Masa RIS
8	Sistem Negara Indonesia Berdasarkan UUDS 1950
9	Keadaan Sosial Budaya Indonesia Pada Masa Demokrasi Liberal
10	Sistem Ekonomi Indonesia Masa Demokrasi Liberal
11	Usaha Pemerintah Indonesia dalam Memperbaiki Ekonomi Nasional
12	Berbagai Pemberontakan di Indonesia Masa Demokrasi Liberal
13	Keadaan Militer Indonesia Masa Demokrasi Liberal
14	Ketidakstabilan Politik Dalam Negeri Indonesia
15	Pelaksanaan Pemilu I Tahun 1955
16	Politik Luar Negeri Indonesia

No	Materi
17	Keadaan Sosial Ekonomi Indonesia Masa Demokrasi Liberal
18	Keadaan Hankam Indonesia Masa Demokrasi Liberal
19	Perpolitikan Indonesia Masa Demokrasi Liberal
20	Keadaan Indonesia Masa Demokrasi Liberal
21	Konsepsi Soekarno
22	Penyebab Dikeluarkannya Dekrit Presiden 5 Juli 1959
23	Berlakunya Kembali UUD 1945
24	Kehidupan Sosial Budaya Pada Masa Demokrasi Liberal
25	Deklarasi Ekonomi (DEKON)
26	Kebijakan Politik Pemerintah Indonesia Masa Demokrasi Terpimpin
27	Perpolitikan PKI di Indonesia (1960-1965)
28	Politik Konfrontasi Indonesia dengan Malaysia
29	Penyebab Keluarnya Indonesia dari PBB
30	Upaya Pembebasan Irian Barat
31	Peristiwa Gerakan 30 September
32	Keadaan Indonesia Masa Demokrasi Terpimpin
33	Politik Indonesia Masa Demokrasi Terpimpin
34	Kehidupan Berbangsa dan Bernegara Indonesia Masa Orde Lama

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia VI (SNI VI) memiliki konten materi mulai Pasca Konfrensi Meja Bundar sampai Demokrasi Terpimpin di Indonesia. Mata kuliah ini dijalankan sebanyak 16 kali pertemuan.

c. *Virtual Museum* dalam Pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia

Penjelasan atau eksplanasi terhadap sejarah yang sesungguhnya bukan hanya terletak pada upaya menjawab pertanyaan *what*, *when*, *who*, *where*, namun juga pertanyaan *why* dan *how*. Pertanyaan seperti *what*,

when, who, where adalah pertanyaan deskriptif dan jawaban yang diberikan bersifat faktual. Pertanyaan *why* dan *how* adalah pertanyaan analitis-kritis yang menuntut jawaban-jawaban yang analitis-kritis pula. Jawaban ini bermuara pada penjelasan atau keterangan sintesis sejarah. Penjelasan sejarah yang bersifat deskriptif maupun analitis-kritis keduanya memiliki hubungan erat. Tanpa deskriptif faktual mustahil dapat membuat eksplanasi sintesis sejarah.¹²⁴

Kunjungan ke museum dapat membantu siswa memahami materi yang tidak dapat dibahas secara efektif di dalam kelas, memperkenalkan siswa pada lingkungan sekitar, dan memberikan pengalaman sosial yang bervariasi. Selanjutnya, kunjungan ke museum merupakan kegiatan yang tak terlupakan bagi mahasiswa, sehingga dosen dapat meminta mahasiswa menjelaskan dalam situasi pembelajaran yang tepat. Kunjungan museum memberikan pengalaman belajar yang luas yang difasilitasi oleh benda otentik dan terstruktur dalam pembelajaran inkuiri terpimpin. Museum dapat menjadi tempat untuk belajar pada topik kurikulum dalam lingkungan yang menyenangkan.¹²⁵ Saat ini kunjungan ke berbagai tempat yang jauh dan sulit dijangkau dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi *virtual reality*, termasuk untuk kunjungan museum secara *virtual*.

¹²⁴ Ismaun, Supriyono dan Suharmawan, *op. cit.*, h. 5.19.

¹²⁵ Giasemi Vavoula, et al., "Myartspace: Design and Evaluation of Support for Learning with Multimedia Phones between Classrooms and Museums," *Journal Computers & Education* 53, 2009, h. 286.

Lever-Duffy dan McDonlad menyatakan bahwa:

Virtual realitiy (VR) provides a three dimensional graphic environment that can be accessed on the web. A VR world is one that is rendered in three dimensions and allows the user to manipulate and explore that three-dimensional environment. When you visit a VR world museum, for example, you can move down hallways, turn corners, ang go up stairs to see the museum's displays. You can even manipulate objects of interest by coming close to them, picking them up with your mouse button, and turning them arround to get a view of all sides. The promise of VR world for education in enormous. Imagine the possibilities of a student being able to enter a VR world at the moliecular level and move electrons arround to alter elements or being able to take a field trip to see the inside of the pyramids from a computer connected to the web. Clearly, firsthand experiences are the best, but for experiences that are too far away or impossible to attain, the use of VR holds great potential.¹²⁶

Virtual reality (VR) memberikan lingkungan grafis tiga dimensi yang bisa diakses melalui *website*. Dunia *virtual reality* adalah dunia tiga dimensi yang memungkinkan pengguna untuk memanipulasi dan mengeksplorasi lingkungan tiga-dimensi. Saat mengunjungi *virtual museum*, pengunjung dapat bergerak ke bawah lorong, mengubah sudut, dan naik tangga untuk melihat tampilan museum. Pengunjung bahkan dapat memperjelas obyek yang menarik dengan datang mendekatinya, mengambil objek dengan tombol *mouse*, dan mengelilingi objek untuk mendapatkan tampilan dari semua sudut.

Virtual reality memberikan harapan besar bagi dunia pendidikan. Mahasiswa memasuki dunia *virtual reality* melalui komputer yang terhubung ke *website* untuk melakukan perjalanan lapangan (*field trip*). Kita dapat

¹²⁶ Lever-Duffy dan McDonald, *op. cit.*, h. 253.

melihat dengan jelas bahwa pengalaman langsung adalah pengalaman yang terbaik, tapi untuk pengalaman yang terlalu jauh atau tidak mungkin untuk dicapai, penggunaan *virtual reality* memberikan hasil lebih baik.

Sebuah *virtual field trip* yang dirancang dengan baik, dengan menggunakan peta, gambar dan klip video dalam berbagai format dapat membantu siswa membayangkan pengalaman nyata pada situs yang dibuat.¹²⁷ *Virtual field trip* dapat dirancang untuk pembelajaran di situs-situs sejarah, seperti museum, candi, monumen, atau tempat bersejarah lainnya. *Virtual field trip* yang dilakukan di museum lazim disebut *virtual museum*.

Raharja menjelaskan *virtual museum* adalah museum yang aktif berada di dunia maya. *Virtual museum* juga dikenal sebagai *online museum*, *electronic museum*, *hypermuseum*, *digital museum*, *cybermuseum* atau *web museum*. Istilah yang digunakan tergantung dari latar belakang praktisi dan peneliti yang mengerjakan museum tersebut.¹²⁸ Perkembangan museum menjadi bentuk virtual tidak bisa dihindari karena meningkatnya digitalisasi warisan budaya dan permintaan untuk membuat koleksi yang lebih mudah diakses.¹²⁹

¹²⁷ Astrid R Jacobson, Roberta Militello, dan Philippe C Baveye, "Development of Computer-Assisted Virtual Field Trips to Support Multidisciplinary Learning," *Journal Computers & Education* 52, 2009, h. 572.

¹²⁸ Wahyu Setya Raharja, et al., "*Pengembangan Aplikasi Pengenalan Situs Sejarah dalam Bentuk Peta Tiga Dimensi Interaktif Menggunakan Unity 3D Engine*," Prosiding Seminar Sistem Informasi Indonesia ITS Surabaya, 2012, h. 232.

¹²⁹ Schweibenz. *op. cit.*, h. 1.

Mata kuliah Sejarah Nasional Indonesia VI merupakan mata kuliah wajib yang membahas Masa Orde Lama di Indonesia. Dalam pembelajaran mata kuliah ini, peran museum sangat dibutuhkan untuk membantu pemahaman mahasiswa secara holistik terhadap materi yang diberikan. Terdapat beberapa museum yang peneliti nilai layak dan cocok untuk dapat dikunjungi mahasiswa karena kesesuaian dengan tema mata kuliah yang sedang dijalankan, diantaranya:

- 1) Monumen Nasional (Monas) di Jakarta
- 2) Museum Bank Indonesia di Jakarta
- 3) Monumen Pancasila Sakti Dan Museum Pengkhianatan PKI di Jakarta
- 4) Ruang Diorama Arsip Nasional Republik Indonesia (ANRI) di Jakarta
- 5) Museum Konferensi Asia Afrika di Bandung

Mengingat jarak dan waktu yang sulit untuk ditempuh oleh mahasiswa yang berdomisili di Kota Palembang dan Indralaya, penggunaan *virtual museum* diharapkan mampu menjembatani kebutuhan kunjungan ke museum. *Virtual museum* bahkan dapat menawarkan fitur yang lebih lengkap, seperti teks, video perjuangan, gambar yang dapat diperbesar, dan peta tempat kejadian sejarah. *Virtual museum* juga tidak membutuhkan bantuan *tour guide* karena informasi mengenai artefak telah dimasukkan ke dalam *software*.

2. *Virtual Museum* dalam Bahan Pembelajaran *Hybrid Learning*

a. Teori Simbol Media Solomon

Solomon menyatakan bawa:

Media are after all, complex entities that entail more than just symbol system. An entity consisting of technology, contents, instructional situations and symbol system is qualitatively different from the sum of its components.

Dari kutipan di atas dapat dipahami bahwa media adalah sesuatu yang kompleks yang memerlukan lebih dari sekedar sebuah sistem simbol saja. Media merupakan kesatuan yang lahir dari teknologi, materi, situasi pembelajaran dan sistem simbol yang memiliki banyak perbedaan dari jumlah tiap-tiap komponen tersebut. Teori ini dimaksudkan untuk menjelaskan efek media terhadap belajar.¹³⁰

Edgar Dale, seorang tokoh yang mengembangkan Kerucut Pengalaman, yang membagi media menjadi beberapa kategori sebagaimana gambar berikut ini:

¹³⁰ Dadang Supardan, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran: Dari Teori Gestalt Sampai Teori Belajar Sosial* (Bandung: Rahardja, 2015), h. 41.



Gambar 2.9

Kerucut Pengalaman Edgard Dale¹³¹

Kerucut ini melukiskan analogi visual berdasarkan tingkat kekonkritan dan keabstrakan metode mengajar dan bahan pembelajaran. Tujuannya untuk menggambarkan deretan pengalaman dari yang bersifat langsung hingga ke pengalaman melalui simbol komunikasi. Penggambaran tersebut didasarkan pada suatu rentangan (kontinuum) pengalaman dari yang konkrit ke abstrak.¹³²

Uraian setiap pengalaman belajar seperti yang digambarkan dalam kerucut pengalaman tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:¹³³

¹³¹ ysnaeins22.wordpress.com (diakses 16 Maret 2016).

¹³² Seels dan Richey *op. cit.*, h. 16.

¹³³ Sanjaya, *op. cit.*, hh. 200-203.

- 1) pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh siswa sebagai hasil dari aktivitas sendiri,
- 2) pengalaman tiruan adalah pengalaman yang diperoleh melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati keadaan yang sebenarnya,
- 3) pengalaman melalui drama, yaitu pengalaman yang diperoleh dari kondisi dan situasi yang diciptakan melalui drama (peragaan) dengan menggunakan skenario sesuai tujuan yang ingin dicapai,
- 4) pengalaman melalui demonstrasi adalah teknik penyampaian informasi melalui peragaan,
- 5) pengalaman wisata, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui kunjungan siswa ke suatu objek yang ingin dipelajari,
- 6) pengalaman melalui pameran, yaitu usaha untuk menunjukkan hasil karya,
- 7) pengalaman melalui televisi, yaitu pengalaman tidak langsung, sebab televisi merupakan perantara,
- 8) pengalaman melalui gambar hidup atau film, mahasiswa dapat belajar sendiri, walaupun bahan belajarnya terbatas sesuai dengan naskah yang disusun,
- 9) pengalaman melalui radio, *tape recorder*, dan gambar, pengalaman melalui media ini sifatnya lebih abstrak dibandingkan melalui gambar hidup karena hanya mengandalkan satu indra,

- 10) pengalaman melalui lambang-lambang visual, seperti grafik, gambar, dan bagan, yang dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada siswa,
- 11) pengalaman melalui lambang verbal, yang sifatnya lebih abstrak, karena mahasiswa memperoleh pengalaman melalui bahasa, baik lisan maupun tulisan

Dari kerucut pengalaman Dale diketahui bahwa pengetahuan dapat diperoleh melalui pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Semakin langsung objek yang dipelajari, maka semakin konkret pengetahuan yang diperoleh. Semakin tidak langsung pengetahuan itu diperoleh, maka semakin abstrak pengetahuan siswa.¹³⁴

Perkembangan media akhir-akhir ini telah melahirkan multimedia. Teknologi multimedia berkaitan dengan berbagai media, seperti teks, suara, gambar, animasi, dan video dalam satu *software*. Multimedia memiliki kemampuan peningkatan daya ingat bagi pembelajar. Riset Schede memperlihatkan perbandingan daya ingat tergambar pada tabel 2.7 berikut ini.¹³⁵

¹³⁴ Sanjaya, *op. cit.*, h. 203.

¹³⁵ Supardan, *op. cit.*, hh. 44-45.

Tabel 2.8
 Daya Ingat Berdasarkan Media yang Digunakan

No.	Media	Daya Ingat
1	Buku	1%
2	Alat pembelajaran lain, seperti televisi	25-35%
3	Tayangan 3D	60%

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa simbol media sangat mempengaruhi motivasi dan daya serap siswa. Menurut Dale pengalaman langsung akan memberi pengetahuan tertinggi karena siswa merasakan langsung peristiwa tersebut dan melibatkan semua panca indranya. Dalam kunjungan ke museum, siswa tentu akan mengalami kesulitan apabila harus melakukan kunjungan langsung. Melalui pengalaman tiruan yang dibuat dalam *virtual museum* diharapkan siswa akan mendapatkan pembelajaran yang bermakna. *Virtual museum* jika dibuat dalam bentuk multimedia 3D akan membuat daya ingat siswa meningkat tajam menjadi 60%.

b. Teori Pemrosesan Informasi Jangka Panjang Atkinson-Shiffrin

Informasi merupakan pengetahuan, fakta, berita, komentar, dan konten seperti yang ada dalam buku. Informasi bisa disajikan di memo, ruang kelas, buku teks, atau situs *web*. Pengajaran merupakan penyusunan informasi dan lingkungan untuk memudahkan belajar. Pemelajar atau instruktur mungkin melakukan ini. Gagne menjelaskan pengajaran sebagai sekumpulan kejadian yang bersifat eksternal bagi para pemelajar yang

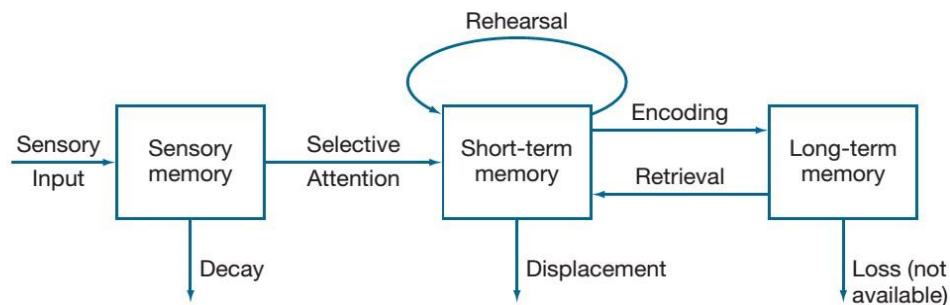
dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Lingkungan tidak hanya tempat dimana pengajaran berlangsung, tetapi juga termasuk strategi, teknologi, dan media yang dibutuhkan untuk menyampaikan informasi dan memandu proses belajar para pelajar.¹³⁶

Beberapa tahun terakhir, psikologi pemrosesan informasi telah menggunakan komputer sebagai model dalam studi proses intelektual manusia. Banyak psikolog pemrosesan informasi menyatakan bahwa komputer dan manusia adalah analog karena keduanya menerima informasi (*input*) dari lingkungan, memproses informasi itu menggunakan beberapa cara, dan kemudian bertindak berdasarkan informasi itu (*output*). Para psikolog pemrosesan informasi ini mengatakan bahwa program *software* menentukan bagaimana komputer akan memproses informasi yang dimasukkan. Demikian pula, manusia diprogram oleh pengalaman untuk memproses informasi dengan cara tertentu. Karena ada kemiripan ini, beberapa psikolog pemrosesan informasi percaya bahwa ada banyak hal yang bisa dipelajari tentang bagaimana manusia memproses informasi dengan berasumsi bahwa manusia dan komputer memproses informasi dengan cara yang sama. Akan tetapi, tidak semua psikolog pemrosesan

¹³⁶ Smaldino, Lowther dan Russel, *op. cit.*, h. 22.

informasi menganggap bahwa komputer adalah model yang berguna untuk mempelajari proses kognitif manusia.¹³⁷

Teori Atkinson dan Shiffrin dikenal dengan Model Tiga Simpanan Memori. Konsep memori tiga tahap tersebut melibatkan sekuensi tahap memori sensoris, memori jangka pendek, dan memori jangka panjang, sebagaimana dapat dilihat pada gambar:



Gambar 2.10

Model Tiga Simpanan Memori Atkinson-Shiffrin

Seperti dapat dilihat pada gambar, banyak informasi yang ada hanya barada 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

¹³⁷ Hergenhahn dan Olson, *Theories of Learning: Teori Belajar*, terjemahan Tri Wibowo, (Jakarta: Kencana, 2008), h. 24.

jangka pendek dengan bantuan pengulangan, semakin besar kemungkinannya untuk masuk ke memori jangka panjang/*long-term memory*. Informasi di memori jangka panjang bisa juga ditarik kembali ke memori jangka pendek.¹³⁸ Proses mengingat dibutuhkan dalam belajar sejarah.

Sejarah sama sekali bukanlah pelajaran menghafal. Sejarah lebih menuntut banyak membaca. Selain membaca, belajar sejarah juga bisa dilakukan dengan menonton film sejarah. Bagi mereka yang suka berwisata, mengunjungi museum atau situs sejarah pun bisa menjadi solusi belajar sejarah.¹³⁹ Berbagai bahan pembelajaran dapat diberikan kepada siswa untuk mendapatkan kesan mendalam bagi mereka dan menjadi ingatan yang dapat di-*recall*, sehingga menguatkan retensi (daya ingat).

Retensi sebagai kemampuan yang dimiliki siswa untuk menyimpan materi yang dipelajari dan mengungkapkannya kembali pada saat dibutuhkan atau kemampuan bertahannya materi yang dipelajari sehingga tidak dilupakan. Retensi belajar perlu diberdayakan agar sejumlah pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang telah dipelajari siswa di kelas dapat terus disimpan, terutama untuk digunakan kembali pada konteks lainnya di waktu mendatang. Demikian pula peningkatan retensi belajar akan mengarah pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Penggunaan *virtual museum* dapat memberikan kebebasan bagi mahasiswa untuk bereksplorasi menjelajahi

¹³⁸ Supardan, *op. cit.*, hh. 69-70.

¹³⁹ Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar, *op. cit.*, hh. 35-36.

galeri museum sesuai dengan kebutuhan dan waktu mereka dalam belajar. Mahasiswa dapat melakukan perulangan dalam melihat artefak yang ada atau menonton film yang disediakan di dalam *website*.¹⁴⁰

c. Gaya Belajar dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi

DePorter dan Hernacki menjelaskan gaya belajar adalah kombinasi dari bagaimana cara seorang individu menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Seorang individu dapat diidentifikasi sebagai seorang visual, auditorial, atau kinestetik (V-A-K). Orang visual belajar melalui apa yang mereka lihat, siswa auditorial melakukannya melalui apa yang mereka dengar, dan siswa kinestetik belajar melalui gerak dan sentuhan. Walaupun masing-masing individu belajar dengan menggunakan ketiga modalitas ini, pada tahapan tertentu kebanyakan orang lebih cenderung pada salah satu diantara ketiganya.¹⁴¹

Pritchard dalam Yaumi memberikan beberapa definisi mengenai gaya belajar yang dimaksud sebagai berikut:

(1) A particular way in which an individual learns; (2) a mode of learning; (3) an individual's preferred or best manner(s) in which to think, process information and demonstrate learning; (4) an individual's preferred means of acquiring knowledge and skills; (5) habits,

¹⁴⁰ Shefa Dwijayanti Ramadani, "Perbandingan Potensi Strategi Pembelajaran Reciprocal Teaching dan Cooperative Script Dalam Memberdayakan Retensi Siswa Berkemampuan Akademik Rendah," *Wacana Didaktika* 4.2, 2016, h. 172.

¹⁴¹ Bobbi DePorter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, terjemahan Alawiyah Abdurrahman (Bandung: Kaifa, 2005), h. 112.

*strategies, or regular mental behaviors concerning learning, particularly deliberate educational learning, that an individual displays.*¹⁴²

Definisi tersebut mencakup:

- a. cara tertentu seorang individu belajar;
- b. cara belajar;
- c. cara yang disukai atau terbaik untuk berpikir, memproses informasi dan mendemonstrasikan pembelajaran;
- d. alat yang dipilih individu dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Smaldino, Lowther dan Sussel menjelaskan dalam penelitiannya mengenai tugas portofolio digital pada siswanya, bahwa cara belajar paling baik melalui penggabungan penggunaan teknologi dan media. Penggunaan komputer akan memberikan motivasi intrinstik melalui pembuatan karya personal dan refleksi pembelajaran yang cermat. Siswa yang dihadapinya bekerja sesuai dengan gaya belajar masing-masing, ada yang suka menuangkan gagasan dalam bentuk teks, sementara yang lain dalam bentuk digital, dan yang lain lewat perekam audio, sebagian siswa tidak suka bekerja di tempat hening.¹⁴³

Bila diklasifikasikan pengaruh gaya belajar terhadap penggunaan teknologi sebagai berikut:¹⁴⁴

¹⁴² Yaumi. *op. cit.*, h. 124.

¹⁴³ Smaldino, Lowther dan Russel, *op. cit.*, h. 117.

¹⁴⁴ Yaumi, *op. cit.*, hh. 125-127.

1) Tipe Visual

Tipe ini belajar melalui penglihatan dan kesulitan menyerap informasi melalui presentasi verbal tanpa disertai gambar-gambar visual. Teknologi yang tepat untuk tipe ini, seperti *handout*, *Over Head Projector (OHP)*, *Power Point (PPT) Slide*, kartu, peta konsep. Tipe ini juga baik menggunakan bagan, poster, dan *software* komputer jika ada. Mereka belajar dengan mudah jika melalui penglihatan, maka dapat mengingat bentuk grafik, peta, termasuk penggunaan warna sebagai penanda pesan-pesan utama dari penyajian.

2) Tipe Auditori

Tipe ini belajar melalui pendengaran. Jenis gaya belajar ini cenderung menyukai penyajian material melalui ceramah dan diskusi. Teknologi yang digunakan seperti penggunaan buku audio, merekam kata-kata atau pesan penting untuk dikuasai.

3) Tipe Kinestetik

Tipe ini belajar melalui gerak fisik mereka. Bila dikaitkan dengan teknologi, maka gaya belajar ini akan cocok dengan teknologi yang menggunakan banyak gerakan, seperti penggunaan *mouse*. Belajar melalui *education game* dapat memberikan rangsang positif bagi gaya belajar ini.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berdasarkan gaya belajarnya, peserta didik dapat dibagi menjadi visual, auditori dan

kinestetik. Penggunaan teknologi juga harus menyesuaikan dengan gaya belajar siswa. Penggunaan virtual museum dan *hybrid learning* diupayakan dapat memadukan berbagai kebutuhan gaya belajar. Siswa auditori dapat diberikan suara rekaman Sukarno, siswa visual dapat diberi materi teks, dan siswa kinestetik dapat diberi *game* edukasi.

d. Penggunaan *Hybrid Learning* dalam Pembelajaran Sejarah

Akkoyunlu dan Soylu menjelaskan secara sederhana: *hybrid learning* sebagai lingkungan belajar yang menggabungkan teknologi dengan tatap muka belajar.¹⁴⁵ Selanjutnya, Gagne *et al.* memberikan definisi *hybrid/blended learning* sebagai berikut: Istilah *blended learning (hybrid learning)* mengacu pada produk pelatihan atau program yang menggabungkan beberapa metode penyampaian yang berbeda, seperti *software* kolaborasi, kuliah *online*, sistem pendukung kinerja elektronik, dan praktek manajemen pengetahuan. *Hybrid/ blended learning* juga menggambarkan pembelajaran yang menggabungkan berbagai kegiatan berbasis *event*, termasuk tatap muka di dalam kelas (*face to face*), belajar *online* secara sinkron, dan belajar mandiri.¹⁴⁶

¹⁴⁵ Buket Akkoyunlu dan Meryem Yilmaz Soylu, "A Study on Students' Views On Blended Learning Environment," Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE Vol.7 No.3 Article.3, Juli 2006.

¹⁴⁶ Gagne *et al.*, *op. cit.*, h. 324.

Sebagai contoh, pembelajaran yang dipandu instruktur dapat diintegrasikan dengan:

- 1) materi dan silabus kuliah *online* (berbagi dokumen);
- 2) *software*, *courseware*, tutorial *online* atau berbasis komputer;
- 3) kegiatan kelompok (secara langsung atau *online*);
- 4) tutor sebaya, kolaborasi;
- 5) diskusi *e-mail* atau *voice-mail*;
- 6) menulis jurnal (pembelajaran reflektif);
- 7) papan kalender kegiatan, pengumuman kuliah, dan buletin;
- 8) diskusi dalam ruang *chatting*, diskusi yang berulir, atau diskusi yang dipandu;
- 9) telekonferensi video dan telekonferensi audio;
- 10) penelusuran *web* (evaluasi kritis);
- 11) kegiatan eksplorasi atau pembelajaran penemuan;
- 12) grafis *online*, video, dan klip suara;
- 13) kuis interaktif *online* dan penilaian lainnya.

Untuk menjalankan *hybrid learning* kita membutuhkan *Learning Management System*. Definisi LMS menurut Lever-Duffy dan McDonald adalah:

LMS is a bundled resource tool that schools purchase and use to create fully integrate online classrooms. A typical LMS offers a way to present and organize subject or course materials, testing capabilities, grade books, and a series of communications resources, including chat, discussions, and closed email system. Schools license the LMS,

*and creative teachers use it to put some or all their instructional online.*¹⁴⁷

LMS adalah perangkat kemasan sumber daya dengan cara sekolah membeli dan menggunakan untuk membuat sepenuhnya integrasi kelas *online*. Salah satu tipe LMS menawarkan cara untuk menyajikan dan mengatur bahan mata pelajaran atau pelatihan, kemampuan tes, buku kelas, dan serangkaian sumber daya komunikasi, termasuk *chatting*, diskusi, dan sistem email tertutup. Sekolah memberi lisensi LMS dan pengajar yang kreatif menggunakannya untuk meletakkan beberapa atau semua pembelajaran *online* mereka.

Pada umumnya, secara dasar LMS memberikan sebuah *tool* bagi instruktur atau pendidik untuk membuat *website* pendidikan dan mengatur akses kontrol, sehingga hanya peserta yang terdaftar yang dapat mengakses dan melihatnya. Selain menyediakan pengontrolan, LMS juga menyediakan berbagai *tools* yang menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien, seperti menyediakan layanan untuk mempermudah *upload* dan *share* materi pelajaran, diskusi *online*, *chatting*, penyelenggaraan kuis, survei, laporan (*report*), dan sebagainya.¹⁴⁸

LMS menggabungkan fungsi *database* dan *web* dalam rangka mendukung pengelolaan dukungan berbasis *web* yang efektif dalam

¹⁴⁷ Lever-Duffy dan McDonald, *op. cit.* h. 337.

¹⁴⁸ Deni Darmawan, *Pengembangan E-Learning: Teori dan Desain* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 65.

mendukung proses belajar mengajar. Ini berarti bahwa LMS memiliki dua lapisan fungsi (a) lapisan *back-end*, dimana administrator sistem dapat mengakses untuk kontrol fitur tertentu, seperti sistem keamanan dan penugasan hak akses dan hak istimewa untuk kategori penggunaan yang berbeda (misalnya, instruktur dan siswa), dan (b) lapisan *front-end*, dimana instruktur dan siswa dapat memanipulasi tidak hanya untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran, tetapi juga untuk administrasi umum pengiriman, dan manajemen pembelajaran. Sebagai hasil dari fungsi multiguna ini, LMS termasuk perangkat instruktur, alat siswa, dan perangkat administrasi, yang memungkinkan untuk berbagai jenis pengguna dan untuk berbagai jenis kegiatan dan berbasis internet dan *web* tertanam dalam keseluruhan sistem.¹⁴⁹

Penggunaan *hybrid learning* telah merambah banyak sektor pendidikan, termasuk pendidikan sejarah. Universitas Sriwijaya telah mengembangkan situs *elearning* sendiri dalam pembelajaran *online* dengan nama www.elearningunsri.ac.id. Beberapa dosen sudah mulai mencoba untuk melakukan pembelajaran dengan cara ini. Pembelajaran sejarah tentu sangat menguntungkan apabila dilakukan dengan *hybrid learning*, diantaranya:

¹⁴⁹ Nada Dabbagh dan Brenda Bannan-Ritland, *Online Learning: Concepts, Strategies, and Application* (New Jersey: Pearson, 2005), h. 299.

1. dosen tidak harus meninggalkan waktu mengajar tatap muka, karena beberapa materi sejarah harus dijelaskan secara gamblang untuk menghindari kesalahan interpretasi dan menyederhanakan konsep-konsep sejarah yang sulit;
2. dosen dapat mengembangkan bahan pembelajaran dengan memberikan gambar, rekaman suara pejuang, film dokumenter, atau film sejarah yang menarik sesuai kebutuhan pelajaran;
3. dosen dapat mengatur waktu, jika ada kesibukan melakukan kegiatan penelitian dan pengabdian atau kegiatan administrasi lainnya;
4. dosen dapat memberikan evaluasi secara *online* dan dapat berdiskusi dalam waktu yang lebih panjang,

e. Software Pendukung *Virtual Museum*

Dalam pembuatan virtual museum yang akan dilakukan peneliti menggunakan *software Unity3D*. *Unity* merupakan *game engine* yang dikembangkan oleh Unity Technologies. *Software* ini pertama kali diluncurkan pada tahun 2005. *Unity* merupakan alat bantu pengembangan *game* dengan kemampuan *rendering* yang terintegrasi di dalamnya. Dengan menggunakan kecanggihan fitur-fitur dan juga kecepatan kerja yang tinggi, *unity* dapat

menciptakan program interaktif tidak hanya dalam 2 dimensi, tetapi juga dalam bentuk 3 dimensi.¹⁵⁰

Game Engine adalah sebuah perangkat lunak yang dirancang untuk membuat sebuah *game*. Sebuah *game engine* biasanya dibangun dengan mengenkapsulasi beberapa fungsi standar yang umum digunakan dalam pembuatan sebuah *game*, misalnya fungsi *rendering*, pemanggilan suara, *network*, atau pembuatan partikel untuk *special effect*. Sebagian besar *game engine* umumnya berupa *library* atau sekumpulan fungsi-fungsi yang penggunaannya dipadukan dengan bahasa pemrograman.¹⁵¹

Penggunaan *game engine* pada pengembangan aplikasi *non-game* bukan merupakan suatu ide baru. Beberapa perguruan tinggi tentang bangunan, sudah mengajarkan mahasiswa untuk memanfaatkan *game engine*. Salah satu perguruan tinggi yang mengajarkan *game engine* untuk desain arsitektural adalah *University of Southern Mississippi*. Perguruan tinggi tersebut beranggapan bahwa seseorang yang menggunakan *game engine* bisa membangun bentuk desain arsitektur bangunan lebih cepat dibandingkan dengan menggunakan alat tiga dimensi biasa.¹⁵² Arsitektur bangunan yang dapat dikreasikan diantaranya adalah bangunan bersejarah, termasuk museum. Tampilan arsitektur museum beserta artefak yang ada di

¹⁵⁰ Baskara Arya Pranata, Andre Kurniawan Pamoedji dan Ridwan Sanjaya, *Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity 3D* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2015), hh. 1-2.

¹⁵¹ Rickman Roedavan, *Unity: Tutorial Game Engine* (Bandung: Informatika, 2014), h. 1.

¹⁵² Raharja, *et al.*, *op. cit.*, h. 233.

dalamnya secara 3D ditambah fitur lain dan dijalankan secara *online* dapat disebut sebagai *virtual museum*.

Unity 3D merupakan *game engine* yang *multiplatform*, yang mampu di-*publish* secara *standalone* (.exe), berbasis *web*, android, iOS, Xbox, maupun PS3, dengan catatan mendapatkan lisensi. Versi gratis hanya dapat di-*publish* dalam bentuk *standalone* dan *web*.¹⁵³

Unity 3D memiliki banyak keunggulan kualitas diantaranya:¹⁵⁴

1. **Material.** Unity memberikan banyak material, seperti meja, kursi, pintu, tembok, yang bermacam-macam di *Asset Store*.
2. **Rendering.** Melalui *support* dari Windows DirectX11 Graphics API, desainer dapat mengimprovisasi kualitas dari grafik *game* yang dibuat.
3. **Special Effect.** Unity memerikan efek-efek nyata agar *game* yang dibuat tidak terlihat pasif dan memberikan kesan luar biasa.
4. **Terrains.** Fasilitas ini membantu desainer membuat sebuah pemandangan yang indah, seperti bukit, lembah, pegunungan, bahkan lautan.
5. **Physics.** Unity membuat berbagai benda fisik, seperti mobil, rumah, bangunan, dan sebagainya.
6. **Audio.** *Video game* tidak akan menarik jika tidak diiringi alunan musik.

¹⁵³ Wahana Komputer, *Mudah Membuat Game 3 Dimensi Menggunakan Unity 3D* (Yogyakarta: Andi Offset, 2014), h. 2.

¹⁵⁴ Pranata, Pamoedji, dan Sanjaya. *op. cit.*, hh. 6-7.

7. **Artificial Intelligence (AI)**. AI merupakan sebuah kecerdasan buatan yang diciptakan dan dimasukkan ke dalam *game* agar dapat berpikir sendiri dan memberikan respon yang sesuai, sehingga *game* tampak lebih hidup.

3. Bahan Pembelajaran *Hybrid Learning* Berbasis *Virtual Museum* untuk Pembelajaran Sejarah Nasional

Sitepu menjelaskan belajar adalah kegiatan terencana dan sistematis yang dilakukan secara sadar dalam mengubah perilaku yang relatif menetap dengan cara berinteraksi dengan sumber belajar. Sumber belajar yang dimaksud dapat berupa orang, bahan pelajaran, bahan, alat, metode, dan lingkungan. Proses belajar berpusat pada pemelajar dalam arti pembelajar yang berperan aktif dan bertanggung jawab dalam kegiatan belajarnya.¹⁵⁵

Hamdani menjelaskan pengertian bahan pembelajaran sebagai segala bentuk bahan atau materi yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk membantu instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.¹⁵⁶

Bahan pembelajaran apa saja baik yang dirancang secara khusus (*by design*) atau yang dimanfaatkan (*by utilization*) sebagai sumber belajar

¹⁵⁵ Sitepu, *Penulisan Buku Teks Pelajaran*, h. 9.

¹⁵⁶ Hamdani, *op. cit.*, h.120.

dalam proses belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Bahan pelajaran disini adalah sesuatu yang bersisikan pesan untuk disampaikan dengan menggunakan peralatan seperti transparansi, *slide*, film, *video tape*, priirngah hitam, kaset suara, disket, dan buku.¹⁵⁷

Dalam upaya penyusunan bahan pembelajaran, para pendidik dapat memanfaatkan hasil-hasil yang telah dicapai dalam pengelolaan sumberdaya lokal. Ketika sumber daya lokal telah dikelola dengan baik, melalui manajemen warisan budaya, dalam bentuk museum dan situs peninggalan sejarah/budaya, pendidik dapat memanfaatkan museum dan situs peninggalan sejarah/budaya sebagai sumber penelitian bahan pembelajaran.¹⁵⁸

Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) memberikan kemajuan dan kemudahan belajar melalui berbagai perangkat TIK. Salah satu contohnya, teknologi internet yang didukung oleh perangkat komputer dapat mempermudah akses bahan pelajaran yang dibutuhkan. Sebelumnya, buku menjadi sumber acuan pertama dalam proses pembelajaran. Namun, dengan adanya perkembangan internet, peserta didik dapat memperoleh bahan pembelajaran dari berbagai sumber yang tersedia.¹⁵⁹

¹⁵⁷ B.P. Sitepu, *Penyusunan Buku Pelajaran* (Jakarta: Verbum, 2006), h. 60.

¹⁵⁸ Djono, "Pengembangan Bahan Pembelajaran Sejarah Berbasis Muatan Lokal," Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah (Bandung: UPI, 2011), h. 105.

¹⁵⁹ Maya Retno Setyautami dan Widijanto S. Nugroho, "Penggunaan Buku Sekolah Elektronik di Sekolah Dasar: Studi Kasus SDN Stengseng Sawah 15 Pagi di Jakarta," Prosiding Seminar Nasional Menuju Masyarakat Madani dan Lestari (Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia, 2012), h. 499.

Belajar sejarah dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yang diperkuat oleh *hybrid learning* akan mempermudah pendidik dalam melakukan evaluasi hasil belajar dengan mengembangkan model evaluasi portofolio, sebab tugas-tugas mencari informasi, mengembangkannya dalam bentuk karya ilmiah, melakukan diskusi antar siswa dengan bahan yang diperoleh melalui internet, merupakan bahan evaluasi portofolio yang amat bervariasi. Keuntungan yang diperoleh tidak hanya dalam hal hasil belajar (*output*), tetapi juga hasil proses yang berkelanjutan (*outcome*). Di samping itu perilaku skeptis siswa akan berkembang sehingga belajar tidak hanya diartikan dengan menghafal, tetapi memperluas wawasan dan memahami sejarah dalam rangka membentuk sikap bijak.¹⁶⁰

Dari hasil riset yang dilakukan *Department of Education and Early Childhood Development Victoria University*, jika ditinjau dari sisi peserta didik, *hybrid learning* memiliki beberapa keunggulan, seperti:¹⁶¹

- 1) fleksibilitas dan kebebasan untuk belajar kapan dan di mana saja;
- 2) siswa dapat mengontrol kecepatan belajarnya, dimana konsep yang sulit dapat diulang sesering yang diperlukan;

¹⁶⁰ Hansiswany Kamarga, *Belajar Sejarah Melalui E-Learning*, (Jakarta: Intimedia, 2002), h. 71.

¹⁶¹ Department of Education and Early Childhood Development Victoria University, *op. cit.*, h. 29.

- 3) memiliki konten yang lebih menarik, dimana mereka dapat membuat dan menggunakan inisiatif mereka sendiri;
- 4) memiliki kesempatan untuk melakukan perjalanan yang sulit atau tidak mungkin untuk dilakukan secara langsung, seperti wawancara secara virtual dengan petugas kebun binatang/museum, atau kunjungan virtual untuk melihat peninggalan sejarah atau wilayah di luar negeri.

Dari beberapa keunggulan di atas, diketahui bahwa *hybrid learning* memiliki keunggulan berupa dapat memfasilitasi perjalanan virtual ke situs sejarah. *Virtual tour* yang ke situs sejarah, seperti museum, monumen, atau situs arkeologi sulit dilakukan pada pembelajaran biasa.

Pengenalan situs sejarah merupakan salah satu subyek pendidikan yang cenderung sulit menarik minat siswa dan masyarakat umumnya. Hal ini dikarenakan metode pengenalan situs sejarah yang cenderung menggunakan proses yang kurang menarik berbasis teks atau gambar yang sulit untuk dibayangkan oleh siswa atau masyarakat. Sebagai metode alternatif, seringkali digunakan kegiatan kunjungan langsung ke objek sejarah, hal ini dapat menimbulkan rasa ketertarikan yang lebih tinggi, tetapi memiliki halangan jarak, waktu dan biaya.

Oleh karena itu, dengan adanya teknologi visualisasi 3D diharapkan dapat memperoleh solusi alternatif baru yang dapat mendukung proses pengenalan situs sejarah yang lebih menarik dan mudah dilakukan oleh semua pihak tanpa terbatas halangan jarak, waktu atau biaya. Peta interaktif

3D dibuat dengan menggunakan *software Unity3D Engine*. *Unity3D Engine* adalah aplikasi 3D *game engine* yang memiliki kemampuan untuk membuat lingkungan *virtual* yang sesuai dengan dunia nyata.¹⁶²

Pembelajaran Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia VI menggunakan bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* diharapkan dapat membantu mahasiswa Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya sejarah bukanlah sekedar fakta, kenyataan dan gagasan, melainkan juga menyangkut spirit, semangat dan penerusan kepribadian bangsa. Pengertian semangat dan kepribadian ini dapat diwariskan dengan banyak cara dan bentuk, antara lain terlihat dalam benda peninggalan budaya, seperti candi, arca, tugu peringatan, makam pahlawan, museum, atau dalam bentuk tulisan dan seni pertunjukan.¹⁶³

Melalui bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum*, mahasiswa dapat menggunakan bahan pembelajaran yang berkualitas yang dapat membentuk jati diri bangsa dan nasionalismenya, dengan lebih mengenal secara dekat artefak dan koleksi yang menunjukkan fase perjuangan bangsa dalam mempertahankan kemerdekaan. Belajar juga dapat difasilitasi dengan lebih menarik karena kehadiran *Learning Management System* yang memfasilitasi belajar kapan pun dan dimana pun

¹⁶² Raharja, *et al.*, *op. cit.* h. 232.

¹⁶³ Lohanda, *op. cit.* h. 26

yang menyediakan banyak fitur menarik. Pembelajaran juga akan dirancang dengan menyesuaikan berbagai gaya belajar yang dimiliki mahasiswa.

D. Rancangan Model Bahan Pembelajaran *Hybrid Learning* Berbasis *Virtual Museum*

Pembelajaran Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia VI menggunakan bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* merupakan pembelajaran yang dilakukan secara *face to face* dan *online*. Pembelajaran *online* akan menggunakan website LMS yang dirancang menggunakan aplikasi moodle. Dalam pembelajaran, peneliti akan menggunakan aplikasi *Unity3D virtual museum* untuk memperkuat kemampuan siswa dalam mengingat dalam jangka panjang. Buku ajar, buku pedoman mahasiswa, dan buku pedoman dosen akan digunakan untuk melakukan proses pembelajaran.

Tabel 2.9

Rancangan Sebagian Konten *Virtual Museum*

No.	Jenis Materi	Penjelasan	Contoh	
1	Artefak	Artefak berupa animasi 3D dari peralatan yang berada di museum	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pakaian Tentara ➤ Senapan 	➤ Ruang Museum Pengkhianatan PKI
2	Diorama	Cuplikan peristiwa sejarah dalam bingkai kaca, dalam hal ini akan dibuat dalam bentuk 3D	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diorama Pemilu 1955 ➤ Diorama Penentuan Pendapat 	➤ Ruang Monumen Nasional

No.	Jenis Materi	Penjelasan	Contoh	
			Rakyat Papua	
3	Lukisan/ Foto	Lukisan perjuangan yang terdapat di museum	➤ Foto Peristiwa KAA	➤ Ruang Musuem Konfrensi Asia Afrika
4	Film Dokumenter	Film mengenai dokumentasi masa orde lama	➤ Dokumenter Konfrontasi Indonesia Malaysia	➤ Home
5	Teks	Teks memberikan sinopsis masing-masing koleksi museum. Teks dilengkapi dengan tombol suara yang dapat menjelaskan secara audio.		Semua Museum
7	Audio	Audio berupa rekaman suara sejarah	➤ Pidato Sukarno	➤ Home
8	Arsip	Arsip berupa dokumentasi berupa lembaran kertas yang dibuat dalam bentuk 2D	➤ Berbagai Perjanjian	➤ Ruang Diorama Arsip Nasional RI

Dalam proses pembelajaran SNI VI, penggunaan bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* memiliki beberapa ketentuan, antara lain:

1. Dosen dan mahasiswa memiliki *gadget* berupa *laptop*, *personal computer* *handphone android*, atau *tablet* yang dapat mengakses *elearning*.
2. Tersedia jaringan internet, yang didapat melalui modem atau *wifi*.
3. Dosen dan mahasiswa telah melalui pelatihan singkat mengenai teknis penggunaan *hybrid learning*.
4. Memiliki *personal server* untuk pengelolaan materi pelajaran.

Rencana alokasi waktu pembelajaran SNI VI menggunakan bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis virtual museum adalah sebagai berikut:

Tabel 2.10
Aktivitas Belajar *Hybrid Learning*

No	Aktivitas Pembelajaran	Pendekatan Pembelajaran
1	Pertemuan Awal	Tatap Muka
	Pendahuluan: <ol style="list-style-type: none"> a. Dosen membuka pelajaran b. Dosen melakukan apersepsi 	
	Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none"> a. Dosen mereviu kembali materi SNI VI secara singkat b. Dosen memberikan Silabus Mata Kuliah SNI VI dan menjelaskannya c. Tanya jawab d. Dosen menjelaskan teknsi penggunaan <i>hybrid learning</i>, berupa: <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan cara login akun mahasiswa - Belajar <i>online</i> di website LMS - Teknis penggunaan <i>virtual museum</i> e. Dosen memberikan pre-test 	
	Kegiatan Penutup <ol style="list-style-type: none"> a. Dosen meminta mahasiswa mempelajari topik berikutnya 	

No	Aktivitas Pembelajaran	Pendekatan Pembelajaran
	b. Dosen menutup pelajaran	
2	<p>Pendahuluan:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Dosen membuka pelajaran b. Dosen melakukan apersepsi <hr/> <p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Dosen mereviu kembali materi sebelumnya yang dilakukan secara <i>online</i> b. Tanya jawab <hr/> <p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> c. Dosen meminta mahasiswa mempelajari topik berikutnya d. Dosen menutup pelajaran 	Tatap Muka
3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa melakukan <i>login</i> untuk masuk ke dalam <i>website</i> LMS. 2. Mahasiswa membaca panduan yang ada di laman <i>moodle</i>. 3. Mahasiswa <i>men-download</i> materi dalam bentuk pdf, pp, atau word. 4. Mahasiswa membuka <i>virtual museum</i> dan menikmati koleksi dokumenter, audio, dan gambar yang tersedia. 5. Mahasiswa melakukan diskusi <i>online</i> dipandu oleh dosen pengampuh 6. Mahasiswa mengisi latihan dan <i>quiz</i> 7. Mahasiswa mengisi blog refleksi <i>virtual museum</i> 	<i>Online</i>