

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran mata kuliah Sejarah Nasional Indonesia VI. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendapatkan gambaran tentang pelaksanaan pembelajaran Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia di Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya.
2. Mengembangkan model konseptual bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* serta kesesuaiannya dengan Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia VI di Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya.
3. Mengembangkan model prosedural dalam mendesain dan mengembangkan bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* pada Mata Kuliah Nasional Indonesia VI yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya.

4. Mengembangkan model fisik bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* pada Mata Kuliah Nasional Indonesia VI di Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Tempat penelitian adalah Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Sriwijaya yang memiliki dua kampus, yaitu:

- a. Program Studi Pendidikan Sejarah Kampus Indralaya  
Jalan Raya Palembang-Prabumulih Km.32, Indralaya, Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan.
- b. Program Studi Pendidikan Sejarah Kampus Palembang  
Jalan Ogan, Bukit Besar, Kota Palembang, Sumatera Selatan.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan mulai bulan September 2015 sampai bulan September 2017, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Pra Penelitian dilakukan mulai Bulan Desember 2016 sampai Maret 2016
2. Tahap Analisis Kebutuhan dilakukan pada Bulan Februari 2016
3. Tahap Desain Instruksional dilakukan pada Bulan Mei 2016

4. Tahap Evaluasi Formatif dilakukan mulai Agustus 2016 sampai Desember 2016
5. Tahap Laporan Penelitian dilkauan Mulai Oktober 2017 sampai Januari 2018







### C. Karakteristik Model yang Dikembangkan

Karakteristik sasaran penelitian yang digunakan sebagai objek dalam penelitian ini adalah:

1. penelitian ini mampu menghasilkan bahan pembelajaran bahan pembelajaran cetak yang dapat dijadikan sebagai *learning guidance* (panduan belajar) sebagai pemandu mahasiswa untuk belajar materi Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia VI secara lebih lengkap dan tersusun,
2. penelitian ini mampu menghasilkan bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* yang diharapkan mampu memberikan gambaran secara utuh dari potongan-potongan peristiwa sejarah, sehingga mahasiswa dapat merasakan pengalaman kunjungan museum yang dibuat secara rekayasa,
3. penelitian ini diharapkan dapat diterbitkan dalam Jurnal Internasional, sehingga dapat menjadi rujukan bagi banyak orang yang ingin melakukan riset tentang topik serupa.

### D. Pendekatan dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian adalah usaha untuk menemukan,

mengembangkan, dan menguji kebenaran kebenaran suatu pengetahuan.<sup>1</sup> Sementara itu, pengertian pengembangan adalah penggunaan ilmu atau pengetahuan teknis dalam rangka memproduksi bahan baru atau peralatan, produk, dan jasa yang ditingkatkan secara substansial untuk proses atau sistem baru, sebelum dimulainya produksi komersial atau aplikasi komersial, atau untuk meningkatkan secara substansial apa yang sudah diproduksi atau digunakan.<sup>2</sup> Penelitian dan pengembangan adalah cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Kegiatan penelitian dan pengembangan dapat disingkat menjadi 4P (Penelitian, Perancangan, Produksi, dan Pengujian).<sup>3</sup>

Richey dan Klein mendefinisikan *Design and Development Research* adalah:

*The systematic studi of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional products and tools and new or enhanced models that governs their development.*<sup>4</sup>

Perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris

---

<sup>1</sup> Hadi dalam Siti Herllinda, *et al.*, *Metodologi Penelitian* (Indralaya: Lembaga Penelitian Universitas Sriwijaya, 2010), h. 1.

<sup>2</sup> Nusa Putra, *Research and Development (Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar)* (Jakarta: RajaGrafindon Persada, 2011), h. 72.

<sup>3</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 30.

<sup>4</sup> Rita C. Richey dan James D. Klein, *Design and Development Research (Methods, Strategies, and Issues)* (New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2007), h. 1.



yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau non-pembelajaran.

Pendekatan penelitian ini adalah gabungan penelitian kuantitatif dan kualitatif. Putra menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang memiliki ciri dan tujuan yang spesifik, yaitu “*mixed method*” dan bersifat multi atau interdisiplin. Tujuannya adalah inovasi, mencari temuan kebaruan, efektifitas, produktivitas, dan kualitas.<sup>5</sup>

Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>6</sup>

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen), dimana peneliti adalah instrumen kunci. Pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purpsive* dan *snowball*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/ kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Putra, *op. cit.*, h. 87.

<sup>6</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 14.

<sup>7</sup> *Ibid.*, h. 15.

Penelitian ini menggunakan berbagai sumber daya penelitian, berupa sumber daya manusia (SDM) dan fasilitas. Penelitian ini menggunakan SDM yang terdiri dari 75 mahasiswa, 4 orang ahli, dan 6 orang validator instrumen. Penelitian ini menggunakan fasilitas ruang komputer dan jaringan internet Universitas Sriwijaya.

## **E. Langkah-Langkah Pengembangan Model**

### **1. Penelitian Pendahuluan**

Penelitian mengenai *virtual museum* sudah dilakukan oleh beberapa penelitian diantaranya sebagai berikut:

- a. Dumingan dalam penelitiannya berjudul “Edukasi Nilai *Mapalus* Melalui Konsep Museum Virtual pada Museum Negeri Provinsi Sulawesi Utara” membahas tentang konsep museum virtual, edukasi di museum dan *learning innovation*. Penelitian ini dilakukan di Museum Negeri Provinsi Sulawesi Utara, Manado. Mengacu kepada konsep dan teori tersebut, maka untuk meningkatkan peran Museum Negeri Provinsi Sulawesi Utara dalam memberikan pemahaman dan edukasi tentang nilai-nilai budaya *mapalus* kepada masyarakat banyak, maka pemanfaatan museum virtual menjadi salah satu solusi dalam penyampaian edukasi kepada masyarakat. Adapun pendekatan edukasi yang digunakan adalah *active learning*. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan desain deskriptif. Data dikumpulkan dengan melakukan studi pustaka dan

observasi di lapangan. Hasil penelitian berupa konsep museum virtual di Museum Negeri Provinsi Sulawesi Utara.<sup>8</sup>

- b. Lintang Yuniar Banowosari dalam penelitiannya berjudul “Pembuatan Museum Virtual Budaya dan Sejarah” menyatakan bahwa kebudayaan Indonesia sangat beragam mulai dari Sabang hingga Merauke. Ironisnya, menurunnya minat sang pemilik kebudayaan yaitu bangsa Indonesia sendiri untuk terus melestarikan budayanya mulai nampak. Akibat yang mulai dirasakan saat ini adalah beberapa kali terjadi klaim dari negara lain terhadap budaya asli Indonesia. Penurunan minat ini didasarkan pada data Departemen Kebudayaan dan Pariwisata tahun 2005-2009. Cara penyampaian media yang kurang menarik minat masyarakat terutama generasi muda menjadi salah satu faktor penyebabnya. Salah satu gagasan solusi untuk menutup celah ini adalah dengan mempergunakan media yang digandrungi anak muda misalnya dengan memperkenalkan melalui dunia virtual dengan tampilan menyerupai *game* komputer. Aplikasi yang dibuat untuk memperkenalkan secara virtual ini adalah “Museum Virtual Budaya dan Sejarah”. Jurnal penulisan ini membahas alur langkah secara umum mengenai pembuatan aplikasi Museum Virtual Budaya dan Sejarah mulai dari pembuatan obyek tiga

---

<sup>8</sup> Charlie Dumingan, “Edukasi Nilai Mapalus melalui Konsep Museum Virtual pada Museum Negeri Provinsi Sulawesi Utara,” *Tesis Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia* 2015, h. viii.