

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN INTEGRATED LEARNING DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH PADA MATA KULIAH MUSEOLOGI DAN SEJARAH PARIWISATA 2021/2022

Dr. Rhoma Dwi Aria Yuliantri, M.Pd.
Dr. Risky Setiawan, S.Pd., M.Pd.
Ebtana Sella Mayang Fitri, M.Arch
Indri Kurniawati, M.Sc.
Prof. Dr. Aman, M.Pd.
Universitas Negeri Yogyakarta
email: rhoma@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran *integrated learning* yaitu *collaborative lecture* dengan tipe 4CS. Hal tersebut merupakan salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran yang menekankan pada berbagai keahlian untuk ketercapaian dalam tujuan pembelajaran yang lebih optimal dan efektif. *Integrated Learning* diantaranya dilakukan dengan *collaborative lecture* dilakukan dengan lintas program studi dan lintas universitas yaitu Prodi Pendidikan Sejarah S1 Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta dengan Prodi S1 Tata Kelola Seni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta di mata kuliah Museologi dan Sejarah Pariwisata dengan penerapan 4Cs (*critical thinking, communication, collaboration, and creativity*) yang bertujuan agar pembelajaran lebih bermakna dengan keterlibatan aktif peserta didik. Metode kuantitatif dengan Uji T akan digunakan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran *collaborative teacher* dengan tipe *demonstrative*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa sebanyak 56,5% setuju dan 35,5% sangat setuju dengan perkuliahan kolaborasi dosen dari universitas lain untuk memperdalam pengetahuan. Hasil uji T menunjukkan hasil nilai t sebesar 18,001 artinya t hit lebih besar dari t tabel, dan sign asymp <0,05 sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara metode klasik dengan metode *integrated learning*.

Kata kunci: Pembelajaran, Integrated Learning, Museologi, Pendidikan Sejarah, Sejarah Pariwisata

PENDAHULUAN

Inovasi dalam pembelajaran adalah salah satu upaya yang dilakukan oleh pengajar dalam pelaksanaan pembelajaran untuk menyiapkan dan membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Inovasi dalam pendidikan berarti memecahkan masalah nyata dengan cara baru dan sederhana untuk mempromosikan pembelajaran yang adil (<https://www.unicef.org/>). Inovasi dalam pendidikan hadir dalam berbagai bentuk dan lapisan pendidikan misalnya

dalam program yang dirancang dalam proses pembelajaran, layanan, proses, produk, dan kemitraan semuanya dapat meningkatkan hasil pendidikan dengan cara yang inovatif.

Pendapat H.E. Mulyasa dkk (2016; 15) tentang tujuan inovasi pembelajaran adalah untuk menghasilkan model-model pembelajaran yang berkualitas karena pembelajaran di Indonesia ini masih belum optimal dalam memfasilitasi pembentukan sumber daya manusia sesuai dengan tuntutan global, yaitu pengembangan *creative-productive thinking, decision making, problem sloving, learning how to learn, vollaboration* dan *self management*. Semua komponen-komponen tersebut penting dikembangkan agar mampu menciptakan sumber daya manusia yang sesuai dengan tuntutan pengetahuan dan teknologi informasi dalam konteks global. Inovasi dalam pembelajaran idealnya merupakan bagian komponen pembelajaran yang mutlak harus dilakukan oleh pendidik sebagaimana bagian dari kompetensi profesionalnya sebagaimana diamanatkan dalam undang-undang guru dan dosen Nomor 14 Tahun 2005. Pada bab 1 Pasal 1, undang-undang guru dan dosen Nomor 14 Tahun 2005, menjabarkan bahwa Dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat (<https://p3gtk.kemdikbud.go.id>). Undang-undang tersebut dalam Bab II pasal 5 menjelaskan bahwa Kedudukan dosen sebagai tenaga profesional berfungsi untuk meningkatkan martabat dan peran dosen sebagai agen pembelajaran, pengembang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, serta pengabdian kepada masyarakat berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional (<https://p3gtk.kemdikbud.go.id>). Sebagai salah satu bentuk profesionalitas dan dalam upaya peningkatan sumber daya manusia Indonesia maka inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran menjadi salah satu bagian terpenting yang harus dilakukan oleh seorang dosen dalam merancang, melaksanakan proses pembelajaran serta penilaian dan mengevaluasi hasil pembelajaran.

Menyadari peran sebagai tenaga pengajar dalam pelaksanaan pembelajaran mata kuliah jurusan Pendidikan Sejarah senantiasa melakukan inovasi pembelajaran. Inovasi pembelajaran dilakukan salah satunya adalah pada mata kuliah Museologi dan Sejarah

Pariwisata berbobot 2 SKS. Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh tim pengajar untuk meningkatkan kompetensi materi pembelajaran perlu dilakukan inovasi pembelajaran dengan pertimbangan untuk mengoptimalkan kompetensi lulusan yang bisa berpikir dan bertindak kreatif. Maka untuk itu peran tenaga pengajar tidak saja sekedar mentranfer pengetahuan kepada mahasiswa tetapi juga memberi kesempatan membangun pikiran mereka sendiri melalui proses mengasimilasi informasi ke dalam pemahaman mereka sendiri sehingga menjadi pembelajaran yang bermakna dengan keterlibatan aktif. Dalam kuliah tradisional, mahasiswa umumnya diperlakukan sebagai entitas tunggal, pasif, dan teragregasi. Pembelajaran kolaboratif *teacher* melibatkan dosen dengan semua latar belakang secara pribadi dan aktif, memanggil mahasiswa untuk menyumbangkan pengetahuan dan perspektif untuk pendidikan yang dikembangkan dari kehidupan unik mereka serta pengalaman akademik yang beragam. Selain itu tipe demonstratif membuka peluang bagi pembelajaran kompetensi sepanjang hayat dengan mempratekan teori di lapangan. Dengan demikian mahasiswa diharapkan lebih menghayati materi pembelajaran.

Maka dari itu maka perlu dilakukan penelitian guna mengetahui efektifitas model pembelajaran yang dipilih dalam mata kuliah museologi dan sejarah pariwisata, sehingga perlu melakukan pengukuran “Efektivitas Pembelajaran *Integrated Learning* dan 4Cs di Program Studi Pendidikan Sejarah Pada Mata Kuliah Museologi dan Sejarah Pariwisata 2021/2022”. *Integrated Learning* dilakukan dengan *Collaborative teacher* dilakukan dengan lintas program studi dan lintas universitas yaitu Prodi Pendidikan Sejarah S1 Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta dengan Prodi S1Tata Kelola Seni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta di mata kuliah Museologi. Penerapan *Integrated Learning* juga dielaborasi dengan praktisi Conservator Museum (Pamong Budaya Ahli Muda) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan tipe 4 Cs yang bertujuan agar pembelajaran lebih bermakna dengan keterlibatan aktif peserta didik. Artikel ini melihat tentang keefektifan penerapan pembelajaran *integrated learning* di Program Studi Pendidikan Sejarah Pada Mata Kuliah Museologi dan Sejarah Pariwisata 2021/2022.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) maksudnya, penelitian yang dilakukan di kancah atau medan terjadinya gejala-gejala. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen, sedangkan desain atau rancangan ini terdiri dari dua kelas yaitu kelompok eksperimen dengan satu sampel tes. Yang dimaksud adalah menggunakan satu sampel tes dengan perlakuan khusus. Sehingga dilakukan pengujian perbedaan antara pre test dan post tes. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik uji *t-test* untuk mengetahui efektivitas hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Integrated Leayang* dielaborasi dengan tipe 4Cs di Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta.

Populasi terdiri dari 63 mahasiswa dari angkatan 2020 yang mengikuti Mata Kuliah Museologi dan Sejarah Pariwisata Universitas Negeri Yogyakarta. Adapun pemilihan populasi berdasar dengan mahasiswa yang mengambil mata kuliah museologi yaitu mahasiswa semester empat. Sampling yang dilakukan dengan metode random sampling dengan metode Tabel Kracjie yang menghasilkan anggota sampel sebanyak 63 mahasiswa.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis data awal, sebelum peneliti menentukan teknik analisis statistik yang digunakan, terlebih dahulu peneliti memeriksa keabsahan sampel. Cara yang digunakan untuk memeriksa keabsahan sampel tersebut adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji beda. Analais Deskriptif, digunakan untuk mengetahui aktivitas mahasiswa selama pembelajaran berlangsung. Aktivitas di sini merupakan hasil belajar pada aspek keterampilan dan sikap mahasiswa. Ranah keterampilan dan sikap diambil dari proses aktivitas mahasiswa. Analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui aktivitas mahasiswa yang diteliti. Selain itu efektivitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melakukan tugas dengan sasaran yang dituju, dapat dikemukakan bahwa efektivitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok tercapainya tujuan, ketepatan waktu, dan adanya partisipasi aktif dari anggota.

Setelah semua perlakuan berakhir kemudian diberikan tes (*post test*). Data yang diperoleh dari hasil pengukuran kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah hasilnya sesuai dengan hipotesis yang diharapkan. Untuk menjawab hipotesis, apakah model pembelajaran

collaborative teacher yang dielaborasi dengan tipe demonstrative efektif meningkatkan hasil belajar mahasiswa dikelas yang berlaku untuk populasi (generalisasi) yaitu dengan statistik inferensial, peneliti menggunakan rumus t-tes.

KAJIAN PUSTAKA

Donald Preziosi, museum adalah fitur dominan dari lanskap budaya kita sehingga mereka membongkai asumsi paling dasar kita tentang masa lalu dan tentang diri kita sendiri (Janet Marstine (edt), 2006: 1). Sementara Sejarah Pariwisata yang juga menjadi satu dalam mata kuliah ini mengacu pada definisi pariwisata dalam undang-undang Pariwisata No. 10 tahun 2009. Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah. (UU tentang Kepariwisataan no 10 tahun 2009). Tentu saja dalam hal ini aspek historisnya.

Penyusunan mata kuliah museology dan pariwisata dilandaskan pada konsep teori museum baru dan kepariwisataan yang terkait dengan kendali atas warisan budaya mereka sendiri. Ini tentang pertukaran lintas budaya yang nyata, tidak monolitik, itu mencakup banyak sudut pandang (Janet Marstine (edt), 2006: 5) serta kepariwisataan dalam ruang definisi undang-undang kepariwisataan no. 10 tahun 2009 dengan mengacu pada aspek historisnya.

Sebagai upaya pembelajaran yang bermutu maka dilakukan inovasi pembelajaran. Inovasi pembelajaran yang dimaksud dalam hal ini adalah memecahkan masalah nyata dalam pembelajaran dengan cara baru dan sederhana untuk mempromosikan pembelajaran yang efektif dan efisien (<https://www.unicef.org/>). Bentuk inovasi pembelajaran yang dipilih adalah *Integrated Learning* dengan tipe 4 Cs. Bentuk inovasi ini mengacu pada pembelajaran abad 21 yaitu 4Cs (*critical thinking, communication, collaboration, and creativity*). *Integrade learning* adalah bagian dari pengertian pembelajaran terpadu (Jamil Suprihatiningrum, 2013; 251). Ciri dari pembelajaran ini adalah berpusat pada pembelajar, proses pembelajaran mengutamakan pengalaman langsung, serta pemisahan antar bidang studi tidak jelas. Dalam hal ini pemisahan kolaborasi itu mencakup studi museologi, pariwisata, sejarah dan seni. Sementara 4 mencakup *critical thinking, communication, collaboration, and creativity* adalah

pembelajaran yang berorientasi tingkat tinggi. Keepat pilar tersebut merupakan keterampilan yang telah diidentifikasi sebagai keterampilan abad ke-21 (P21). Pendekatan 4 Cs ini merupakan pembelajaran berorientasi pada “keterampilan tingkat tinggi yang tidak dapat dipisahkan dari kombinasi keterampilan berpikir dan keterampilan kreativitas untuk pemecahan masalah yang muncul pada kehidupan sehari-hari” (Direktorat Pendidikan dan kebudayaan, 2018: 14). Implementasi dalam merumuskan kerangka sesuai P21 bersifat multidisiplin, artinya semua materi dapat didasarkan sesuai kerangka P21, artinya dapat diaplikasikan dalam semua jenjang pendidikan termasuk pendidikan tinggi. Dalam penelitian *Integrated Learning* mencakup *Collaborative teacher* dilakukan dengan lintas program studi dan lintas universitas yaitu Prodi Pendidikan Sejarah S1 Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta dengan Prodi S1Tata Kelola Seni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta di mata kuliah Museologi. Penerapan *Integrated Learning* juga dielaborasi dengan praktisi Conservator Museum (Pamong Budaya Ahli Muda) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sementara 4Cs diampilkasikan dalam pelaksanaan pembelajaran yang didesain dengan kerangka IP-21 CSS:

Framework 21st Century Skills	IP-21CSS	Aspek
Creativity Thinking and innovation	4Cs	Berpikir secara kreatif Bekerja kreatif dengan lainnya Mengimplementasikan inovasi
Critical Thinking and Problem Solving		Penalaran efektif Menggunakan sistem berpikir Membuat penilaian dan keputusan Memecahkan masalah
Communication and Collaboration		Berkomunikasi secara jelas Berkolaborasi dengan orang lain

Information, Media and Technology Skills	ICTs	Mengakses dan mengevaluasi informasi Menggunakan dan menata informasi Menganalisis dan menghasilkan media Mengaplikasikan teknologi secara efektif
Life & Career Skills	Character Building	Menunjukkan perilaku scientific attitude (hasrat ingin tahu, jujur, teliti, terbuka dan penuh kehati-hatian) Menunjukkan penerimaan terhadap nilai moral yang berlaku di masyarakat
	Spiritual Values	Menghayati konsep ke-Tuhanan melalui ilmu pengetahuan Menginternalisasikan nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari

Sumber: Direktorat Pendidikan dan kebudayaan, 2018 hlm.16.

Untuk menguji tingkat efektifitas dalam pelaksanaan inovasi maka dilakukan pengukuran. Menurut Guba dan Lincoln (1981: 4), evaluasi adalah proses penentuan sejauh mana perubahan perilaku benar-benar terjadi. Pendapat Gronlund (1985: 5) menyatakan: *Evaluation is the determination of worth of a thing, it includes obtaining information for use in judging the worth of a program, product, procedure, or objective, or the potential utility of alternative approaches designed to attain specified objectives.*

Menjelaskan bahwa evaluasi adalah penentuan harga/manfaat untuk suatu hal, meliputi memperoleh informasi untuk kebijakan yang berharga untuk suatu program, produk, prosedur, atau sasaran, atau kegunaan pendekatan alternatif yang potensial bertujuan merancang untuk mencapai sasaran hasil ditetapkan. Stufflebeam dan Shinkfield (2002: 291) berpendapat: *Evaluation is the process of delineating, obtaining, and providing descriptive and judgmental information about the worth and merit of some object's goals, design, implementation, and impact in order to guide decision making, serve needs for accountability, and promote understanding of the involved phenomena.*

Evaluasi merupakan suatu proses menyediakan informasi yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk menentukan harga dan jasa (*the worth and merit*) dari tujuan yang dicapai, desain, implementasi dan dampak untuk membantu membuat keputusan, membantu mempertanggungjawabkan dan meningkatkan pemahaman terhadap fenomena. Menurut rumusan tersebut, inti dari evaluasi adalah penyediaan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan.

Rossi dan Howard (1985: 19) memberikan definisi tentang evaluasi atau *evaluation research* sebagai berikut: “*Evaluation research is the systematic application of social research procedures in assessing the conceptualization and design, implementation, and utility of social intervention programs*”. Evaluasi merupakan aplikasi yang sistematis dari prosedur penelitian sosial dalam menilai konsep dan desain, implementasi dan kegunaan dari intervensi program. Dengan kata lain, penelitian evaluasi menyangkut penggunaan metodologi penelitian sosial untuk menilai dan memperbaiki perencanaan, monitoring, keefektifan dan efisiensi dari pelayanan kesehatan, pendidikan, kesejahteraan, dan pelayanan program lainnya.

Pengukuran (*measurement*) menurut Ebel (1986: 14) dapat didefinisikan sebagai *process of assigning numbers to individual or their characteristic according to specified rules* yaitu kuantifikasi atau penetapan angka tentang karakteristik atau keadaan individu menurut aturan-aturan tertentu. Keadaan individu ini bisa berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Widiyoko, 2009: 2). (*assessment*) menurut TGAT (1987) dalam Djemari (2007: 1) mencakup semua cara yang digunakan untuk menilai unjuk kerja individu atau kelompok. Proses asesmen meliputi pengumpulan bukti-bukti tentang pencapaian belajar peserta didik. Djemari (2008: 1) menjelaskan bahwa pengukuran, asesmen, dan evaluasi adalah hirarki. Pengukuran membandingkan hasil pengamatan dengan kriteria, asesmen menjelaskan dan menafsirkan hasil pengukuran, sedang evaluasi adalah penetapan nilai atau implikasi suatu perilaku, bisa perilaku individu atau lembaga. Sifat yang hirarkis ini menunjukkan bahwa setiap kegiatan evaluasi melibatkan pengukuran dan assesment. Menurut Kirkpatrick (1994: 18), ada tiga alasan melakukan evaluasi, yaitu: (1) untuk memutuskan dan menentukan penyelenggara pelatihan dengan menunjukkan bagaimana hasil evaluasi dapat memberikan

kontribusi terhadap tujuan dan objektivitas organisasi. (2) untuk memutuskan apakah program pelatihan tersebut dilanjutkan atau tidak. (3) Mendapatkan informasi bagaimana mengembangkan program pelatihan di masa yang akan datang.

Dari berbagai pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah tindakan yang sistematis dalam menilai konsep, desain, implementasi dan kegunaan suatu program dengan tujuan penyediaan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan. Evaluasi program bertujuan untuk mengumpulkan informasi dan mengetahui adanya suatu penyimpangan-penyimpangan serta kekurangan yang ada dalam suatu program dengan menilai konteks, *input*, proses dan *outcome* dari suatu program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Metode Integrated Learning

Pendidikan sejarah merupakan salah satu bidang ilmu pengetahuan yang harus diberikan kepada mahasiswa terutama mahasiswa yang mengambil jurusan pendidikan sejarah. Salah satu mata kuliah yang diajarkan pada program studi ini adalah Museologi dan Sejarah Pariwisata. Mata kuliah ini terdapat dua elemen penting yang akan dipelajari oleh mahasiswa yaitu ilmu pariwisata dan museologi. Kolaborasi ilmu pariwisata dan museologi diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada mahasiswa melalui metode pembelajaran tertentu yang diterapkan oleh sebuah pendidikan tinggi.

Berdasarkan definisi pariwisata dari UNWTO, pariwisata adalah kegiatan bepergian dengan lakukan perjalanan dan menempati sebuah tempat diluar lingkungan biasanya mereka tinggal dengan batas waktu tidak lebih dari satu tahun untuk liburan, bisnis, kebugaran, menambah ilmu pengetahuan, *prestige*, dan lain-lain. Jika dilihat dari jenisnya, pariwisata memiliki beberapa jenis misalnya wisata alam, wisata budaya, wisata berburu, wisata agro, dan lain-lain (Ismayanti, 2010). Sehingga kegiatan pariwisata dapat dilakukan dimanapun sesuai dengan motivasi setiap wisatawan.

Jika dihubungkan dengan kedudukan ilmu pariwisata yang dapat dipelajari dan digunakan untuk meneliti fenomen-fenomena yang kompleks, pembelajaran pariwisata dapat

dikolaborasikan dengan pembelajaran ilmu lain misalnya museologi. Untuk mempermudah mahasiswa memahami ilmu pariwisata dan bagaimana mengaplikasikannya, pembelajaran seringkali dilakukan dengan cara kombinasi antara teori dan praktik. Salah satu pembelajaran yang serupa dalam pembelajaran museologi yang merupakan ilmu tentang permuseuman, berasal dari rumpun ilmu sejarah juga dapat diaplikasikan pembelajaran pariwisata di dalamnya. Pariwisata jika dilihat dari lingkup pembelajaran, berhubungan erat dengan sejarah, geografi, budaya, ekonomi, dan lain sebagainya. Museum merupakan salah satu jenis wisata budaya dan tidak hanya digunakan sebagai tempat penyimpanan benda purbakala akan tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai pusat pembelajaran. Jika dihubungkan dengan kegiatan pariwisata, hal ini merupakan aktivitas wisata yang motivasinya adalah untuk mendapatkan pengetahuan, atau motivasi budaya yaitu keingintahuan pada negara lain, masyarakat dan tempat, seni, musik, arsitektur, cerita rakyat, tempat bersejarah, acara khusus seperti olimpiade (Mathieson, A and Wall, G: 1982).

Tahapan perkembangan keilmuan pariwisata menunjukkan proses yang dinamis. Pada awal perkembangannya ilmu pariwisata dipelajari berbagai disiplin ilmu secara terpisah (intradisiplin). Pada perkembangan berikutnya mengacu pada dua perspektif yaitu ilmu pariwisata sebagai *across disciplinary* atau multidisiplin (interdisiplin) dan ilmu pariwisata sebagai ilmu mandiri (tourismology) dengan argumentasi yang sama kuatnya. Jika dilihat perkembangan perspektif keilmuan pariwisata di Indonesia lebih mengacu pada perspektif ilmu mandiri dengan pendekatan multidisiplin. Oleh karena itu pada perkembangan yang akan datang ilmu pariwisata diharapkan akan melahirkan tenaga pemikir, peneliti, birokrat, dan teknokrat pariwisata (Nurhidayati, 2013).

Mata kuliah Museologi dan Sejarah Pariwisata adalah salah satu matakuliah MBKM di Prodi Pendidikan Sejarah. Mata kuliah ini diikuti oleh mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dengan mahasiswa lintas jurusan dan fakultas. Mahasiswa yang mengambil mata kuliah ini berasal dari jurusan , yaitu jurusan Ilmu Sosial (Fakultas Ilmu Sosial), Jurusan Bahasa Jerman (Fakultas Bahasa), dan Jurusan Pendidikan Sejarah (Fakultas Ilmu Sosial). Mata kuliah ini berbobot 2 sks (1 sks 50 menit).

Mata kuliah Museologi dan Sejarah Pariwisata menyajikan pemahaman pada mahasiswa tentang menyajikan seluk beluk museum dan pariwisata, mencakup pengenalan berbagai bentuk museum, manajemen pengelolaan museum dan kepariwisataan, kebijakan pengembangan museum dan pariwisata, dalam menghadapi tantangan global. Perkuliahan ditekankan pada aktivitas mahasiswa dan kontekstual learning. Di akhir perkuliahan, mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan pemahaman pada mahasiswa tentang menyajikan seluk beluk museum dan pariwisata, mencakup pengenalan berbagai bentuk museum, manajemen pengelolaan museum dan kepariwisataan, kebijakan pengembangan museum dan pariwisata, dalam menghadapi tantangan global.

Pelaksanaan *collaborative lecture* dilakukan dengan pembahasan rencana pembelajaran semester yang disepakati oleh dosen mata kuliah Universitas Negeri Yogyakarta dengan Dosen Tata Kelola Seni ISI Yogyakarta. Kolaboratif teacher dilakukan dengan sistem daring melalui zoom untuk memudahkan proses pelaksanaan perkuliahan. Kuliah kolaborative teacher dengan dosen Tata Kelola Seni ISI dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan mencakup tema: pengertian dan kosep dasar museum, Tatakelola museum, Manajemen museum, Sejarah pariwisata, Perjalanan wisata, Perencanaan Pengembangan wisata dan Pemasaran wisata dan museum.

Proses pelaksanaan kuliah dilakukan dosen dengan bersama-sama masuk ke ruang kelas dan saling melengkapi sebagai fasilitator mahasiswa. Pada proses pembelajaran aplikasi 4Cs diaplikasikan dalam pelaksanaan pembelajaran yang didisain dengan kerangka IP-21 CSS yang meliputi Creativity Thinking and innovation, Critical Thinking and Problem Solving, Communication and Collaboration, Information, Media and Technology Skills dan Life & Career Skills (Character Building serta Spiritual Values).

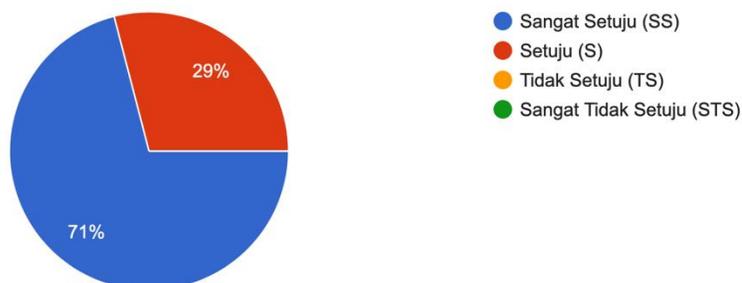
Proses *Creativity Thinking and innovation* bekerja dengan kreatif mahasiswa setelah mendapatkan teori secara collaborative diminta untuk melakukan survai lapangan di museum dan atau destinasi wisata berbasis komunitas. Survai lapangan di museum ditujukan untuk melihat langsung persoalan-persoalan yang dihadirkan di lapangan. Sejumlah 71% mahasiswa

menjawab bahwa kunjungan ke museum dinilai efektif dalam mata kuliah ini: sebagaimana diperlihatkan pada gambar bagan berikut ini:

Deksriptif Data Penelitian

Data untuk efektivitas pembelajaran diambil dengan menggunakan kuesioner. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa pelaksanaan metode integrated learning mendukung pada capaian pembelajaran mata kuliah. Dukungan dari capaian pembelajaran mata kuliah yang efektif akan meningkatkan hasil belajar dari mahasiswa yang mengikuti mata kuliah museologi dan sejarah pariwisata.

Berkunjung ke museum efektif dilakukan untuk mendukung mata kuliah museologi dan pariwisata.
62 responses

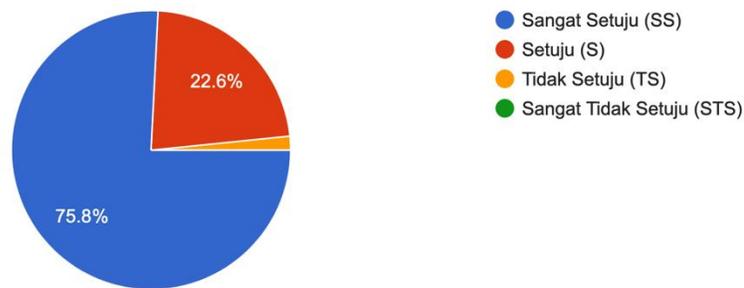


Gambar 1: Bagan hasil efektivitas kunjungan museum dalam mendukung mata kuliah museologi dan sejarah pariwisata

Critical Thinking and Problem Solving dilakukan dengan menyajikan masalah di kelas berdasarkan kontekstual yang terjadi dalam collaborative lecture. Dalam topik manajemen museum khususnya tema konservasi fasilitator (Dosen) memberikan/menyajikan tentang perilaku vandalisme terhadap koleksi museum yang terjadi di Indonesia dan dunia kemudian mahasiswa memberi tanggapan dan solusi. Pada tema ini mahasiswa juga melakukan pada tahap mengimplementasikan inovasi yaitu dengan melakukan praktek konservasi dengan menggunakan bahan-bahan alam. Mahasiswa juga mendapatkan kesempatan dalam melakukan praktek registrasi ataupun menjadi educator dalam museum. Berdasarkan dari

pendapat mahasiswa 75,85 menjawab sangat setuju dan 22,6% menjawab setuju jika kegiatan praktik dilapangan dilakukan sehingga lebih efektif dalam kegiatan perkuliahan. Dalam proses praktik lapangan mahasiswa juga dilatih membuat penilaian dan mengambil keputusan dari permasalahan riil dalam permuseuma melalui kegiatan konservasi, edukasi dan registrasi. Dalam kegiatan praktik ini juga dilakukan kolaboratif lecture selama berada di lapangan. Sehingga collaborative lecture tidak saja dilakukan di dalam kelas tetapi juga di lapangan dalam kegiatan praktik/demostratif.

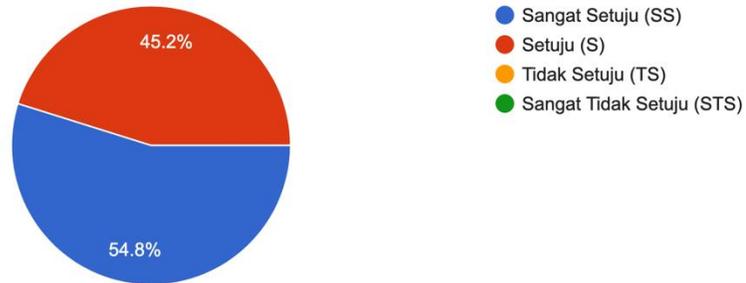
Kuliah museologi dan pariwisata lebih efektif dengan praktik di lapangan.
62 responses



Gambar 2: Bagan efektifitas praktik mata kuliah museologi dan sejarah pariwisata

Kegiatan *colaboratif lecture* juga mendisain mahasiswa untuk mekalukan kerja kelompok dalam melakukan proses praktik di lampangan baik itu regitrasi, edukasi dan regitrasi. Tujuannya adalah untuk melihat kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi secara jelas dengan orang lain. Dalam hal ini mata kuliah Museologi dan Sejarah Pariwisata adalah mata kuliah MBKM sehinnnga memungkinkan mahasiswa bekerjasama dan berkolaborasi dengan mahasiwa dari jurusan dan fakultas lain. Dari proses pengambilan data menunjukkan bahwa 54,8% mahasiswa sangat setuju dan 45,2% mahasiswa setuju bahwa kegiatan perkuliahan meningkatkan kejasama tim. Kerjasama ini juga menunjukkan bagian dari *Life & Career Skills* dalam perilaku sehari-hari dan spiritual. Bahwa kerjasama adalah bagian dari perilaku sehari dan menghormati perbedaan latar belakang anggota kelompok adalah bagian dari spiritual dalam pembelajaran.

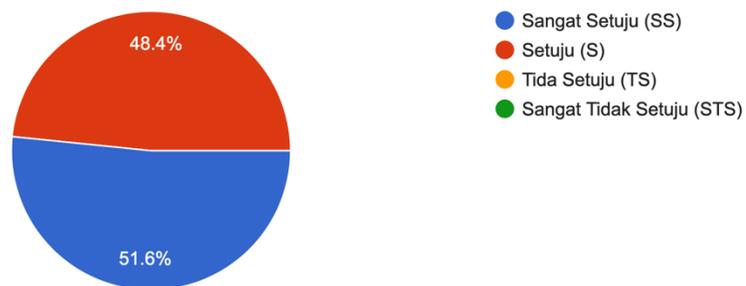
Pembelajaran praktik konservasi meningkatkan kemampuan kerjasama/teamwork
62 responses



Gambar 3: Bagan efektifitas praktik mata kuliah museologi dan sejarah pariwisata dalam meningkatkan kerjasama antar mahasiswa

Pada praktik digitalisasi dalam kegiatan museum dan pariwisata dalam mata kuliah adalah bagian dari pengembangan dalam penggunaan dan menata informasi, menganalisis dan menghasilkan media serta mengaplikasikan teknologi secara efektif.

Pembelajaran praktik digitalisasi memberikan keefektifan pemanfaatan media untuk mempromosikan koleksi museum.
62 responses



Gambar 4: Bagan efektifitas praktik mata kuliah museologi dan sejarah pariwisata dalam meningkatkan pemanfaatan media digital

Secara keseluruhan dalam analisis uji T dalam *Integrated Learning* diantaranya dilakukan dengan *collaborative lecture* dilakukan dengan lintas program studi dan lintas universitas yaitu Prodi Pendidikan Sejarah S1 Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta dengan Prodi S1 Tata Kelola Seni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta di mata kuliah Museologi dan Sejarah Pariwisata dengan penerapan 4Cs menunjukkan perbedaan yang signifikan.

Uji Efektivitas Metode Pembelajaran *Integrated Learning*

Data yang didapatkan adalah data sebanyak 48 mahasiswa dengan metode uji perbedaan satu sampel (paired sample t test). Berikut adalah hasil dari statistik deskriptif dari hasil belajar mahasiswa.

Table 1. Descriptive Statistics

	N	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Classic	48	68	87	3610	75.21	4.037	16.296
Integrated	48	81	92	4143	86.31	2.477	6.134
Valid N (listwise)	48						

Dari tabel tersebut menunjukkan skor terendah pada post-test dengan metode klasik adalah 68 sedang skor tertinggi adalah 87. Setelah melaksanakan metode integrated learning skor terendah adalah 81 dan skor tertinggi adalah 92. Dapat disimpulkan bahwa dari sebaran data menunjukkan adanya peningkatan skor yang signifikan. Sedangkan dilihat dari nilai rata-rata adalah meningkat dari pre test yaitu 75,2 meningkat menjadi 86,3. Disimpulkan terdapat peningkatan skor rata-rata hasil belajar mahasiswa sebesar 11,1.

Dilihat dari hasil korelasi sampel berpasangan menunjukkan bahwa terdapat korelasi antara dua sampel yang dibandingkan sebesar 0,2.

Tabel 2. Correlation Sample Paired

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Classic & Integrated	48	.208	.155

Uji efektivitas dilakukan dengan melihat perbedaan antara skor sebelum dan skor setelah dilaksanakan metode integrated learning. Uji ini dipakai untuk memutuskan ada tidaknya perbedaan rerata pada dua sampel yang berpasangan, yaitu *pretest* dan *posttest*. Adapun hipotesis yang dipakai pada uji *paired sample t-test* dalam penelitian ini sebagai berikut. Hipotesis statistik memberikan asumsi bahwa terdapat perbedaan yang signifikan diantara *pretest* dan *posttest* atau sebelum diberikan *treatment* dan sesudah diterapkan metode integrated learning dengan pembelajaran klasik. Acuan yang dipakai dalam mengambil keputusan untuk menerima ataupun menolak H_0 dalam uji *paired sample t-test*. Jika nilai *Asymp. Sig* < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika nilai *Asymp. Sig* > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dari tabel 2 menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig.* adalah 0.00 artinya H_0 ditolak atau ada perbedaan secara signifikan antara metode klasik dengan metode integrated learning.

Table 3. Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Classic - Integrated	-11.104	4.274	.617	-12.345	-9.863	-18.001	47	.000

Analisis selanjutnya adalah melihat uji efektivitas dari metode integrated learning. Uji efektivitas yang dilakukan menggunakan metode uji perbedaan antara pre-test dan post-test.

Berikut adalah hasil dari uji perbedaan dengan sampel Menurut data di atas, diketahui jika perbandingan pada *pretest* dan *posttest* kesadaran sejarah kelas perlakuan memperoleh nilai t-hit sebesar -18,001 dengan nilai *Sig.* senilai 0,000. Maka, berdasarkan acuan yang sudah dijelaskan di atas jika nilai *Sig.* < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan diantara *pretest* dan *posttest*. Maka, berdasarkan acuan yang sudah dijelaskan di atas jika nilai *Sig.* > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan diantara *pretest* dan *posttest*. Yang artinya terdapat perbedaan antara metode pembelajaran klasik dengan metode pembelajaran *integrated learning* pada mata kuliah museologi dan sejarah pariwisata.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian menunjukkan bahwa: 1) hasil kuesioner menunjukkan metode yang dilaksanakan mendukung capaian pembelajaran pada mata kuliah museologi dan sejarah pariwisata, hal ini ditunjukkan dengan mahasiswa sebanyak 56,5% setuju dan 35,5% sangat setuju dengan perkuliahan kolaborasi dosen dari universitas lain untuk memperdalam pengetahuan; 2) uji perbedaan menunjukkan hasil nilai t observ sebesar 18,001 artinya t hit lebih besar dari t tabel, dan sign asymp <0,05 sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara metode klasik dengan metode *integrated learning*. Saran dari hasil penelitian adalah dengan adanya metode pembelajaran yang mengintegrasikan antara pengalaman lapangan dengan kolaborasi dosen dan pakar maka akan meningkatkan efektivitas pembelajaran serta akan memenuhi capaian pembelajaran dari mata kuliah museologi dan sejarah pariwisata.

DAFTAR PUSTAKA

- Djemari Mardapi. (2008). Teknik penyusunan instrumen tes dan nontes. Yogyakarta: Mitra Cendikia Jogjakarta.
- Direktorat Pendidikan dan kebudayaan (2018), Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi.
- Ebel R.L. (1986). Essential of educational measurement, third edition. New Jersey: Prentice Hall.Inc.
- Guba, E.G & Lincoln, Y.S. (1981). Effective evaluation. San Fransisco: Jossey-Bass Publisher.
- Kirkpatrick, D.L. (1994). Evaluating training programs, the four levels. San Francisco: Berrett-Koehler Pablshers.
- Ismayanti, 2010. Pengantar Ilmu Pariwisata. Jakarta: PT Gramedia.
- Mahagangga, Oka. 2020. Buku Handbook Ilmu Pariwisata Karakter dan Prospek. Denpasar: Prenadamedia Group.
- Mathieson, A. And Wall, G. 1982. Tourism Economic, Physical and Social Impacts. New York : Jhon Wiley & Sons.
- Kuswono dan Bobi, Hidayat. (2014). Implementasi Pembeajaran Integrated Pada Perkuliahan Pendidikan Ilmu Sosial Di FKIP UM Metro. Jurnal Historia, Volume 2 No.2.
- Saragih, Mandra, dkk. (2021). Desain Model Pembelajaran 4Cs (Creativity, Critical Thinking, Collaboration, Communication) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Mahasiswa. Jurnal EduTech Vol. 7 No. 2.
- Septikasari, Resti dan Frasandy, Rendi, N. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. Jurnal Tarbiyah Al-Awlad, Volume VIII Edisi 02.
- Sodikin, Amir. (6 Juni 2008). "Pariwisata Akhirnya Diakui sebagai Disiplin Ilmu". Kompas.
- Nurhidayati. 2013. *Perspektif Keilmuan Pariwisata*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Marstine, Janet (edt). (2006). *New Museum Theory and Practice*, Blackwell Publishing.
- Rossi, P., & Howard.E.F. (1985). *Evaluation systematic approach*. Thousand Oaks: SAGE Publication.

Stufflebeam, D. L. & Shinkfield, A. J. (1985). *Systematic evaluation: A Self-Instructional Guide To Theory And Practice*. Boston: Kluwer-Nijhoff Publishing.

Widoyoko, E.P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran, Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

<https://www.unicef.org/>