

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kajian Teoretis

1. Belajar

Belajar merupakan aktifitas mental yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Definisi belajar menurut para ahli, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Belajar menurut W. Gulö (2002: 23) adalah suatu proses yang berlangsung di dalam diri seseorang yang mengubah tingkah lakunya, baik tingkah laku dalam berpikir, bersikap, dan berbuat.
- b. Belajar menurut Slameto (2015: 2) ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar pada hakeketnya adalah perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Belajar sebagai kegiatan individu sebenarnya merupakan rangsangan-rangsangan individu yang dikirim kepadanya oleh lingkungan. Dengan demikian

terjadinya kegiatan belajar yang dilakukan oleh seorang individu dapat dijelaskan dengan rumus antara individu dan lingkungan.

Faktor yang memberikan pengaruh dalam belajar adalah kondisi internal dan eksternal pembelajar. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Sama kompleksnya dengan kondisi internal adalah kondisi eksternal yang ada di lingkungan pembelajar. Beberapa faktor eksternal seperti antara lain variasi dan derajat kesulitan materi (stimulasi) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

a. Teori Belajar Konstruktivisme

Gagasan-gagasan konstruktivisme mengenai pengetahuan adalah pengetahuan bukanlah gambaran dunia kenyataan belaka, tetapi selalu merupakan konstruksi kenyataan melalui kegiatan subjek, subjek membentuk skema kognitif, kategori, konsep, dan struktur yang perlu untuk pengetahuan, Pengetahuan dibentuk dalam struktur konsep seseorang, struktur konsep membentuk pengetahuan jika konsep itu berlaku dalam berhadapan dengan pengalaman seseorang.

Pengetahuan adalah apa yang dibuat, apa yang diketahui. pengetahuan itu direkonstruksi secara langsung oleh semua indra.

Semua pengetahuan tidak peduli bagaimana pengetahuan itu didefinisikan, terbentuk dalam otak manusia, dan subjek yang berfikir tidak memiliki alternatif selain merekonstruksikan apa yang diketahuinya berdasarkan pengalamannya sendiri. Semua pikiran orang didasarkan pada pengalamannya sendiri, sehingga bersifat subjektif.

Pengetahuan menurut konstruktivisme bersifat subjektif, bukan objektif. Pengetahuan tidak pernah tunggal. Pengetahuan merupakan realitas plural. Hal ini bertentangan dengan pandangan realisme yang menyatakan bahwa “kebenaran itu ada diluar sana” oleh karena itu orang dapat mengobservasi realitas secara objektif. Realisme memandang bahwa pengetahuan apa yang ada, apa yang diketahui dapat menjadi ruang yang menjadi wadah dari satu terhadap lainnya. Semua pengetahuan adalah hasil rekonstruksi dari kegiatan atau tindakan seseorang. Pengetahuan ilmiah berevolusi, berubah dari waktu ke waktu, pemikiran ilmiah adalah sementara, tidak statis dan merupakan proses. Pemikiran ilmiah adalah proses konstruksi dan reorganisasi secara terus-menerus. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang ada diluar tetapi ada dalam diri seseorang yang membentuknya.

Konstruktivisme menekankan pada belajar autentik, bukan artifisial. Belajar autentik adalah proses interaksi seseorang dengan objek yang dipelajari secara nyata. Belajar bukan sekedar

mempelajari teks-teks, terpenting ialah bagaimana menghubungkan teks itu dengan kondisi nyata atau kontekstual. Konstruktivisme juga memberikan kerangka pemikiran belajar sebagai proses sosial atau belajar kolaboratif dan kooperatif. Belajar merupakan hubungan timbal balik dan fungsional antara individu dan individu, individu dengan kelompok, serta kelompok dengan kelompok. Singkatnya adalah belajar merupakan suatu interaksi sosial.

Pembelajaran konstruktivisme menekankan pentingnya lingkungan sosial dalam belajar dengan menyatakan bahwa integrasi kemampuan dalam belajar kolaboratif dan kooperatif akan meningkatkan perubahan secara konseptual. Pembelajaran berbasis konstruktivisme merupakan belajar artikulasi. Belajar artikulasi adalah belajar mengartikulasikan ide, pikiran dan solusi. Belajar tidak hanya mengonstruksikan makna dan mengembangkan pikiran, namun juga memperdalam proses-proses pemaknaan tersebut melalui pengekspresian ide-ide.

b. Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran disebut juga sebagai seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhentikan kejadian-kejadian ekstern yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami oleh siswa (Winkel, 1991). Sementara menurut Gagne (1977) menyatakan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang sifatnya internal. Ciri-ciri pembelajaran antara lain:

- 1) Merupakan upaya sadar dan disengaja
- 2) Pembelajaran harus membuat siswa belajar
- 3) Tujuan harus diterapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan
- 4) Pelaksanaanya terkendali, baik isinya, waktu, proses, maupun hasilnya.

2. Media

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau perantara pesan. Jika media dikaitkan sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, dan peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2005:65) berpendapat bahwa media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar, contohnya: buku, tape, recorder, kaset, video, kamera, slide, film, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Berdasarkan definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah perantara ilmu pengetahuan dari guru agar mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media memiliki arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut hal yang kurang jelas dari bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan verbal yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata dan kalimat tertentu. Dengan demikian, peserta didik lebih mudah mencerna materi pelajaran.

Dalam pemanfaatan sebuah media, harus diperhatikan bahwa peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sesuai dengan isi dari tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Oleh sebab itu, tujuan pembelajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk pemilihan media.

Media Pembelajaran cukup banyak jenisnya. Menurut Rusman dkk (2012:62) mengemukakan bahwa” ada media yang hanya dapat

dimanfaatkan bila ada alat untuk menampilkannya. Ada pula yang penggunaannya tergantung pada hadirnya seorang guru atau pembimbing dan media yang tidak harus tergantung pada hadirnya guru disebut media instruksional dan bersifat *Self Contained*.” Dengan keberagaman media pembelajaran tersebut dapat dipilih yang paling cocok untuk pembelajaran yang akan di berikan. Rusman dkk (2012:63) mengelompok ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu:

- a. Media Visual. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar gerak.
- b. Media Audio, yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar.
- c. Media Audio-Visual, yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar, media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

- d. Kelompok media penyaji. Dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, kita mendapatkan suatu format klasifikasi yang meliputi tujuh kelompok media penyaji, yaitu grafis, bahan cetak, dan gambar diam, media proyeksi diam, media audio, media audio, media gambar hidup/film, media televisi, dan multimedia.
- e. Media objek dan media interaktif berbasis komputer. Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunanya, warnanya, fungsinya dan sebagainya.

Semua jenis media memiliki kelebihan sebagai alat bantu dalam pembelajaran, maka sangat penting bagi guru dalam menentukan jenis media harus sesuai kebutuhan pada saat masing-masing pertemuan. Sehingga media dapat berperan secara optimal sebagai alat bantu yang dapat mempercepat dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Drs. Sudirman N (1991) mengemukakan beberapa prinsip pemilihan media yang dibaginya ke dalam 3 kategori, yaitu:

- a. Tujuan Pemilihan

Memilih media yang akan digunakan harus berdasarkan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas apakah pemilihan media itu untuk pembelajaran (siswa belajar), untuk informasi bersifat

umum, atau hanya untuk sekedar hiburan saja mengisi waktu kosong?, lebih spesifik lagi, apakah untuk pengajaran kelompok atau pengajaran individual, apakah untuk sasaran tertentu seperti anak TK, SD, SMP, SMU, Tunarungu, Tunanetra, masyarakat desa atau perkotaan. Tujuan pemilihan ini berkaitan dengan kemampuan berbagai media.

b. Karakteristik media pengajaran

Setiap media memiliki karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuhannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik berbagai media pengajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan dengan media pengajaran. disamping itu, memberikan keyakinan bagi guru untuk menggunakan berbagai jenis media pengajaran secara bervariasi. Sedangkan apabila media tersebut kurang dipahami, guru akan dihadapkan pada kesulitan dan cenderung bersifat spekulatif.

c. Alternatif pilihan

Memilih pada hakikatnya adalah proses membuat keputusan dari berbagai alternatif pilihan. Guru bisa menentukan pilihan media mana yang akan digunakan apabila terdapat beberapa media yang dapat diperbandingkan. Sedangkan apabila media

pengajaran itu hanya ada satu, maka guru tidak bisa memilih, tetapi menggunakan media yang ada.

3. Ekskursi

Rahmadhani Brillianisa T.P.U. (2012) menerangkan bahwa studi ekskursi atau studi wisata memiliki pengertian sempit yaitu perjalanan pendek. Pengertian luasnya yaitu suatu kegiatan bepergian ke tujuan tertentu namun tidak terlalu jauh jaraknya. Kegiatan ekskursi bertujuan untuk menambah ilmu pengetahuan dengan mengunjungi suatu tempat yang mampu memberikan pembelajaran langsung dari apa yang telah dipelajari sebelumnya.

Menurut Kochhar (2008) Ekskursi dan perjalanan dapat memberikan pengalaman belajar yang tidak tersusun, terutama dalam pembelajaran sejarah. Metode ini memberikan kesempatan untuk melakukan observasi secara langsung dan mendapatkan informasi baru yang memungkinkan para siswa untuk menyadari bahwa sejarah bukan sekedar cerita.

Berdasarkan kedua definisi tersebut, maka metode ekskursi dapat menjadi bumbu dan menghilangkan kebosanan para siswa dalam pembelajaran sejarah. Cara ini sangat berguna untuk membangun apresiasi mereka terhadap arsitektur, seni pahat, lukisan dan lain-lain. Metode ini sangat membantu dalam mengilustrasikan metode sejarah karena ini adalah sumber sejarah. Dengan metode ini guru dapat

mengajak siswa untuk membangun sejarah dari peristiwa-peristiwa sejarah tertentu.

a. Jenis-jenis Ekskursi:

- 1) Perjalanan di dalam sekolah atau diluar sekolah.
- 2) Perjalanan lebih lama di komunitas tempat-tempat bersejarah.
- 3) Perjalanan sehari di Ibu Kota, Perguruan tinggi, Tempat bersejarah.
- 4) Perjalanan pada waktu liburan

b. Kriteria untuk memilih perjalanan:

- 1) Harus sesuai dengan topik diskusi, sebagai tindak lanjut dari topik yang sudah dipelajari atau motivasi untuk mempelajari topik baru.
- 2) Harus memberikan sesuatu yang dapat dipelajari dengan lebih baik melalui pengalaman langsung daripada melalui buku pelajaran, film, atau metode-metode lain.
- 3) Harus memberikan kepada siswa pengalaman yang tidak mereka alami sendiri bila mereka sendirian atau dalam kelompok kecil atau dengan orang tua.
- 4) Jaraknya tidak terlalu jauh untuk waktu yang tersedia.
- 5) Hanya memerlukan sedikit biaya.
- 6) Harus mendapat persetujuan dari orang tua dan pengurus sekolah.

- c. Petunjuk-petunjuk yang disarankan dalam kegiatan ekskursi:
- 1) Guru harus melakukan survei tentang daerah-daerah yang mungkin mempunyai materi sejarah asli. Kemudian, guru harus menyusun rencana perjalanan (ekskursi) sebagai satu kesatuan dan menghubungkan rencana itu dengan pembelajaran sejarah di kelas.
 - 2) Para siswa harus dipersiapkan dengan baik untuk mengikuti perjalanan (ekskursi). Mereka harus mempunyai ide tentang apa yang mereka harapkan dan bagaimana mereka akan memanfaatkan informasi baru. Mengamati benda-benda saja tidak edukatif. Persiapan yang seksama dapat dibuat dengan bantuan pertanyaan, referensi, laporan, cerita, kliping, gambar, gambar bergerak, dan sebagainya yang berhubungan dengan materi.
 - 3) Setiap perincian perjalanan harus disusun terlebih dahulu secara cermat dan menyeluruh. Jangan sampai ada yang terlupakan. Rencana yang sudah dibuat harus diikuti sebaik mungkin.
 - 4) Perjalanan harus disupervisi dengan baik sehingga benar-benar menjadi kesempatan untuk belajar secara serius, bukan sekedar wisata untuk bersenang-senang.

- 5) Setelah perjalanan selesai, pengalaman dari ekskursi tersebut harus disistematisasi dan dikolerasikan dengan pembelajaran sejarah.
- 6) Setiap perjalanan harus dievaluasi dengan baik, dan catatan tentangnya dapat dijadikan pedoman untuk perjalanan selanjutnya.
- 7) Perjalanan harus ditindaklanjuti dengan baik juga. Berbagai macam aktivitas, termasuk catatan harian, foto, papan buletin, artikel di majalah sekolah, surat ucapan terima kasih, dan lain-lain, dapat membantu penindak lanjutan. Diskusi tentang berbagai macam tulisan pada waktu yang memungkinkan juga dapat membantu.

4. Kurikulum

Kurikulum merupakan suatu pedoman yang digunakan oleh guru untuk mencapai standar nasional pendidikan yang mengacu pada KEMENDIKNAS (Kementerian Pendidikan Nasional) dan KEMENDIKBUD (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan). Dalam mencapai tujuan pendidikan tentunya sekolah membutuhkan suatu kurikulum yang akan dijadikan dasar untuk melaksanakan rencana dan harapan yang diinginkan, dengan menggunakan kurikulum tentunya akan mempermudah persekolahan untuk mengembangkan sekolahnya dan guru untuk mempermudah proses pembelajaran.

Kurikulum pembelajaran yang dikemukakan beberapa ahli sebagai berikut:

- a. Kurikulum menurut (Nasution, 2008:5) merupakan suatu rencana yang disusun untuk melancarkan proses belajar mengajar di bawah bimbingan dan tanggung jawab sekolah atau lembaga pendidikan beserta staf pengajarnya.
- b. Undang-undang RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 19 menyatakan bahwa “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan peraturan mengenai tujuan, isi, tambahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Berdasarkan pendapat-pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa Kurikulum merupakan suatu perangkat yang didalamnya mencakup rencana, proses, dan tujuan pembelajaran yang tersusun secara sistematis sebagai program belajar mengajar.

Kurikulum ini mengalami perubahan secara bertahap dikarenakan pencapaian pembelajaran yang semakin tinggi, yaitu:

- a. Tahun 1947 – Leer Pan atau Rencana Pelajaran
- b. Tahun 1952 – Rencana Pelajaran Terurai
- c. Tahun 1964 – Rencana Pendidikan
- d. Tahun 1968 – Kurikulum 1968
- e. Tahun 1975 – Kurikulum 1975
- f. Tahun 1984 – Kurikulum 1984
- g. Tahun 1994 – Kurikulum 1994 dan Sublemen Kurikulum 1999
- h. Tahun 2004 – Kurikulum Berbasis Kompetensi
- i. Tahun 2006 – Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan
- j. Tahun 2013 – Kurikulum 2013
- k. Tahun 2016 – Kurikulum 2013’Revisi Kurikulum Nasional

Kurikulum yang digunakan di SMA Binaul Ummah Kuningan adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum tersebut merupakan kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan yang terdiri dari

tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan, struktur dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender pendidikan dan silabus (Rusman, 2009:478).

Secara umum, tujuan diterapkannya KTSP adalah untuk memandirikan dan memberdayakan satuan pendidikan melalui pemberian kewenangan (otonomi) kepada lembaga pendidikan dan mendorong sekolah untuk melakukan pengambilan keputusan secara partisipatif dalam pengembangan kurikulum (Mulyasa, 2006:22).

Menurut Mulyasa (2006: 176), KTSP memiliki enam komponen penting yaitu visi dan misi, tujuan pendidikan satuan pendidikan, menyusun kalender pendidikan, struktur KTSP, Silabus, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai pemanfaatan Situs atau tempat-tempat bersejarah sebagai media pembelajaran sejarah yang dianggap relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Srihayu Nurhayati (2011) dalam Skripsi yang berjudul “PENGARUH PEMANFAATAN SITUS CANDI PRINGAPUS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS SEJARAH MELALUI METODE LAWATAN SEJARAH TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII SMP N BANSARI TAHUN PELAJARAN 2009/2010”

Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa dari analisis regresi menunjukkan ada pengaruh situs Candi Pringapus terhadap minat belajar

siswa, berdasarkan hasil dari perhitungan thitung sebesar 4,310 dan ttabel sebesar 2,110 maka dapat dikatakan H_a ditolak dan H_o diterima karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan signifikansi sebesar 0,00, dan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,340 dan jika dipersentasekan akan menjadi 34%. Dengan demikian besarnya pengaruh antara pemanfaatan situs Candi Pringapus sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa di SMP N 1 Bansari sebesar 34% sedangkan sisanya sebesar 66% dipengaruhi oleh variabel lain di luar model. Hal-hal yang dapat diajukan dari hasil penelitian yaitu penggunaan model pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran, dan juga lingkungan pembelajaran agar proses pembelajaran lebih bervariasi, Untuk menjaga dan melestarikan situs-situs bangunan bersejarah, maka perlu adanya kunjungan atau karya wisata sebagai model pembelajaran di sekolah.

2. Flavius S. Rato. (2016) dalam Skripsi yang berjudul “ANALISIS PEMANFAATAN SITUS BUNG KARNO DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 2 ENDE (STUDI KASUS PEMANFAATAN SITUS BUNG KARNO SEBAGAI MEDIA BELAJAR SEJARAH)”

Hasil dari penelitian tersebut adalah persiapan pembelajaran dengan memanfaatkan Situs Bung Karno sebagai media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Ende pada kompetensi dasar menganalisis proses perkembangan paham-paham baru dan kesadaran pergerakan

kebangsaan Indonesia dimulai dari penyusunan perangkat pembelajaran berupa silabus dan RPP. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model CTL dan mengacu pada langkah-langkah yang telah dituangkan di dalam RPP. Pelaksanaan diawali dengan siswa mengamati dan mendengarkan penjelasan dari pengelola Situs, mengumpulkan informasi, mengolah informasi melalui diskusi kelompok, membuat laporan hasil diskusi, serta menjawab pertanyaan lisan yang dilontarkan guru. Kendala yang dialami adalah pembagian waktu yang belum baik, tingkat kemampuan siswa yang relative berbeda. Evaluasi yang dilakukan oleh guru yakni pada aspek kognitif dan afektif. Aspek kognitif melalui tes lisan dan tugas kelompok serta individu. Sedangkan aspek afektif melalui pengamatan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

C. Kerangka Pemikiran

Suatu proses pembelajaran merupakan suatu pengetahuan atau wawasan yang dipelajari atau dilakukan oleh seseorang dengan berbagai cara. Pembelajaran tersebut bertujuan untuk memberikan pemahaman yang dilakukan oleh seorang pendidik terhadap siswa, seperti menurut (Sagala, 2009:61) “Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan, pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar oleh peserta didik”.

Selain peran guru yang sangat penting, penggunaan media belajar yang tepat akan menjadikan interaksi guru dengan siswa berjalan dengan baik. Maka media belajar merupakan salah satu hal yang penting dalam pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran, melalui pemanfaatan Situs Purbakala Cipari sebagai media belajar diharapkan mampu mengurangi hambatan-hambatan yang menjadi faktor sulitnya siswa memahami pelajaran sejarah di kelas.

Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor yang muncul akibat pengaruh pembelajaran. Seorang siswa akan memiliki rasa ketertarikannya terhadap objek yang mereka amati, sehingga Situs Purbakala Cipari dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sejarah oleh siswa kelas X SMA Binaul Ummah Kuningan.

D. Anggapan Dasar

Anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang akan berfungsi sebagai peneliti dalam melaksanakan penelitiannya (Arikunto, 1998:18). Berdasarkan pengertian anggapan dasar tersebut, maka anggapan dasar yang diyakini pada penelitian adalah Situs Purbakala Cipari dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sejarah.

