

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORETIS**

#### **2.1 Kajian Teori**

Penelitian ini menggunakan studi literatur untuk mendeskripsikan teori-teori yang dijadikan dasar atau acuan dalam membahas permasalahan tentang suatu bidang kajian tertentu yang bersumber dari berbagai referensi berupa artikel ilmiah, buku, dan sumber-sumber lain yang relevan dengan bidang kajian yang sedang diteliti.

##### **2.1.1 Teori Konstruktivisme**

Teori konstruktivisme menyatakan bahwa aktivitas pembelajaran dilakukan oleh peserta didik yang langsung berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Peserta didik harus mampu menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi yang terbentuk dari pengalamannya sendiri. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dideskripsikan oleh Eveline Siregar dan Hartini Nara (2014: 39) bahwa teori konstruktivis dinyatakan sebagai proses merekonstruksi pengetahuan atau pemaknaan belajar oleh si pembelajar itu sendiri (Setiawan, 2017: 72). Landasan dalam teori belajar konstruktivisme ialah pembelajaran kontekstual. Di dalam proses pembelajaran, teori konstruktivistik menekankan pada belajar autentik. Belajar autentik dikenal sebagai proses pembelajaran yang pembelajarannya berinteraksi secara langsung dengan objek nyata yang dipelajari secara kooperatif dan kolaboratif dengan pengalaman nyata yang dapat dikembangkan menjadi konsep baru. Teori konstruktivistik memandang peserta didiklah yang memiliki peranan besar untuk membangun *constructive habits of mind*. Maka yang dibutuhkan oleh peserta didik adalah kebebasan dalam proses belajar yang bertujuan agar peserta didik mempunyai kebiasaan berfikir.

Driver dan Oldham (Oldham, 1986: 110) mendeskripsikan terdapat 5 karakteristik belajar berbasis konstruktivistik. Karakteristik tersebut yaitu :

1. Orientasi, merupakan peluang dan kesempatan dari guru berbentuk observasi bagi peserta didik untuk mengembangkan dan mempelajari ide atau

gagasan baru.

2. Elisitasi, merupakan tahapan bagi peserta didik dari guru berbentuk diskusi, menulis, membuat suatu karya berupa poster atau karya apapun dengan tujuan untuk mengungkapkan ide dan pemikirannya.
3. Restrukturisasi ide merupakan tahapan peserta didik mengklasifikasikan dan evaluasi ide pemikirannya dengan ide pemikiran orang lain.
4. Penggunaan ide baru yang merupakan tahapan percobaan untuk mengaplikasikan ide dan pemikiran yang telah terbentuk tersebut dalam macam-macam situasi dan kondisi.
5. Review merupakan tahapan pengaplikasian ide, gagasan, dan pengetahuan yang ada disertai dengan perbaikan baik itu penambahan gagasan baru.

Teori konstruktivistik menggambarkan bahwa guru sebagai fasilitator berperan penting dalam pembelajaran. Guru harus mampu membantu peserta didik memiliki sikap ingin belajar untuk membentuk pengetahuannya sendiri dan guru harus memahami cara pandang peserta didik dalam belajar. Di dalam teori konstruktivistik peserta didik ditekankan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena keberhasilan dalam terwujudnya pembelajaran yang efektif ditentukan oleh peserta didik itu sendiri. Pengetahuan dalam konstruktivistik mengacu pada pengalaman yang dapat berbentuk pengalaman mental, yaitu berinteraksi secara pikiran dengan suatu objek nyata yang dipelajari (Setiawan, 2017: 74).

Konstruktivistik memandang bahwa dalam pikiran peserta didik dapat mengkonstruksi dan menginterpretasikan pengetahuannya berdasarkan pada pengalaman yang didapat sebagai proses mentransformasikan pengetahuan baru. Pandangan ini melihat pada apa yang dihasilkan oleh peserta didik itu sendiri. Pembelajaran konstruktivisme menitikberatkan pada aktivitas belajar yang berkaitan erat dengan interaksi sosial. Aktivitas belajar tersebut diintegrasikan khususnya melalui objek nyata yang dipelajari baik itu berupa bahan media, peralatan, lingkungan hingga fasilitas yang digunakan dalam pembelajaran dan mengarah pada adaptasi kemanusiaan berdasarkan pengalaman konkret. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa lingkungan sosial dalam pembelajaran konstruktivisme

dapat menunjang kemampuan peserta didik untuk meningkatkan belajar kolaboratif dan kooperatif bersama lingkungan belajarnya.

### **2.1.2 Pembelajaran Sejarah**

Sejarah merupakan sebuah peristiwa yang didalamnya melibatkan manusia sebagai pelaku sejarah serta berhubungan dengan ruang dan waktu yang hanya terjadi satu kali. Sejarah memiliki fungsi sebagai jembatan yang menghubungkan masa silam dan masa sekarang sebagai petunjuk di masa depan. Sejarah merupakan ilmu yang mempelajari dan menyelidiki perkembangan manusia beserta aspek-aspeknya seperti aspek-aspek kegiatan politik, hukum, militer, sosial, kebudayaan, keagamaan dan lain sebagainya yang terjadi pada masa lampau. Oleh karena itu sejarah tidak hanya dipandang sebagai suatu nama kejadian, waktu dan kronologi suatu peristiwa. Sejarah menjadi ilmu penting untuk mengabdikan pengalaman masyarakat dimasa lampau sebagai bahan pertimbangan dan bahan penyadaran bagi masyarakat sebagai syarat menjadi warga negara yang baik. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dimaknai bahwa sejarah menjadi mata pelajaran paling penting yang memerlukan pendalaman dalam mempelajarinya. Sejarah memiliki kedudukan sebagai pengingat manusia untuk selalu sadar terhadap bagaimana identitas bangsanya terbentuk.

Pembelajaran sejarah adalah proses edukatif yang melibatkan guru dalam membentuk dan mengupayakan penanaman karakter dari nilai-nilai unggul dalam sebuah perjalanan bangsa. Dalam aktivitasnya, tujuan pembelajaran sejarah dapat tercapai jika guru mampu menumbuhkan motivasi yang kuat terhadap peserta didik. Sartono Kartodirdjo (Kartodirdjo, 1988: 2) menjelaskan bahwa, tujuan pembelajaran sejarah berguna untuk membangun bangsa, tidak hanya berfungsi sebagai suatu pengetahuan atau sebuah kumpulan informasi saja, melainkan bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran sejarah bagi peserta didik. Dalam rangka membangun karakter dan mendorong kesadaran akan pentingnya pembelajaran sejarah di abad 21 menghadapi beberapa tantangan yang sulit.

Salah satu strategi untuk mempermudah penerapan nilai-nilai karakter, maka pembelajaran sejarah dapat dilakukan melalui pembelajaran kontekstual. Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah sebuah

konsep dan pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dengan pola pembelajaran yang menitikberatkan peserta didik untuk memperoleh materi ajar dengan cara mengaitkan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi di dunia nyata (Samritin, 2021: 456). Melalui pembelajaran kontekstual, penggunaan Gua Jepang sebagai sumber belajar pada mata pelajaran sejarah dapat mendorong penerapan dan penanaman nilai-nilai karakter dalam kehidupan nyata.

### **2.1.3 Sumber Belajar Sejarah**

Sumber belajar merupakan segala bentuk sumber yang dapat berupa data, orang atau wujud yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Sumber belajar adalah keseluruhan sumber yang berasal dari luar diri peserta didik yang secara fungsional digunakan oleh peserta didik sebagai sarana bagi penunjang pembelajaran (Akhiruddin, 2019: 137). Sumber belajar merupakan komponen yang harus terpenuhi dan berperan penting dalam memenuhi kebutuhan dalam pembelajaran seperti dapat menjadi sumber belajar, sumber alat, sumber peraga. Dalam pemetaannya sumber belajar dibagi ke dalam dua macam yaitu sumber belajar yang dirancang (*by designed*) dan sumber belajar yang tinggal pakai atau sudah jadi (*by utilization*).

Pengertian sumber belajar dengan sumber belajar sejarah tentunya tidak sama. Sejarah adalah bagian dari ilmu-ilmu sosial. Sejarah tidak hanya terbatas pada seuntai atau rangkaian peristiwa saja, melainkan didalamnya terdapat makna, benang dan gagasan yang mendalam (Aini, 2017: 19). Sejarah sebagai bagian dari ilmu sosial identitasnya memperkenalkan ruang dan lingkungan sosial-geografi serta rentang waktu di masa lampau, masa sekarang, dan masa yang akan datang. Berdasarkan hal tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa sumber belajar sejarah merupakan bahan atau materi sejarah yang dirancang dan didalamnya memiliki hal-hal baru terkait materi kesejarahan guna memudahkan peserta didik dalam menerima materi ajar dalam proses pembelajaran sejarah. Penggunaan gua Jepang sebagai sumber belajar sejarah yang tinggal pakai atau sudah jadi dalam pembelajaran sejarah menjadi salah satu upaya dalam menambah wawasan dan pengalaman belajar bagi peserta didik.

Sumber belajar memberikan manfaat sebagai sarana penunjang dalam proses pembelajaran yang dapat melatih pola berfikir kritis peserta didik (Muhammad, 2018: 26). Manfaat lain dari sumber belajar dapat memberikan pengalaman baru karena didalamnya menampilkan pengetahuan baru yang mendorong pembelajaran secara mandiri kepada peserta didik untuk mengeksplor lebih banyak wawasan baru. Contohnya seperti melakukan kunjungan ke cagar budaya, museum, situs, pelabuhan, makam peninggalan, dan lain sebagainya. Selain itu, manfaat lainnya dari sumber belajar dapat turut membantu pemanfaatan benda bersejarah sebagai ilmu pengetahuan untuk mengatasi penyediaan modul dan sumber belajar sejarah yang terbatas. Berdasarkan pemikiran Seels dan Richey sumber belajar diklasifikasikan ke dalam 6 jenis (Muhamad, 2018: 43). Sumber belajar tersebut yaitu :

1. Manusia (*people*), yaitu pihak orang yang dapat dijadikan sumber belajar yang tugasnya berperan untuk menyampaikan pesan atau pengajaran secara langsung, seperti tutor, guru, konselor, pemandu, administrator, penyuluh, dan lain sebagainya.
2. Bahan (*material*), yaitu sesuatu yang didalamnya mengandung informasi pembelajaran, baik itu yang berupa pesan yang dirancang secara khusus. Dapat dikatakan informasi ini memberikan pemaparan materi pembelajaran yang relevan baik itu dalam bentuk buku paket, film pendek, video, peta, grafik atau bola dunia dan lain sebagainya yang biasanya disebut dengan media pembelajaran.
3. Lingkungan (*setting*), yaitu berupa ruang dan tempat yang dapat memberikan pengkondisian belajar bagi peserta didik untuk dapat berinteraksi langsung dalam lingkungan tersebut. Lingkungan ini terbagi menjadi lingkungan yang didesain khusus dan lingkungan yang sudah ada dan dapat mendukung keberhasilan pembelajaran. Seperti dalam pembelajaran sejarah, lingkungan belajar dapat berupa situs-situs, cagar budaya peninggalan sejarah, museum, laboratorium dan lain sebagainya.
4. Alat dan perlengkapan (*divince*), merupakan sumber belajar untuk produksi atau memperlihatkan sumber-sumber belajar lainnya yang dapat digunakan

dalam program pembelajaran jarak jauh, misalnya seperti penggunaan *smartphone* atau komputer.

5. Aktivitas, merupakan sumber belajar yang berbentuk pada kombinasi kegiatan antara teknik penyajian dengan sumber belajar lainnya. Beberapa sumber belajar yang berbentuk aktivitas seperti bentuk diskusi bersama, pembelajaran kelompok, tutorial, dan lain sebagainya.
6. Pesan (*massage*), merupakan suatu informasi yang ditransmisikan atau dilanjutkan oleh suatu komponen lain dalam bentuk gagasan, ajaran, arti makna, nilai dan data. Sumber belajar yang termasuk ke dalam pesan ialah keseluruhan bidang studi atau mata kuliah atau bahan pengajaran yang diajarkan kepada peserta didik.

#### **2.1.4 Gua Jepang di Pangandaran**

Kawasan Taman Wisata Alam Pangandaran merupakan tanjung kecil yang terletak di pantai selatan Pulau Jawa. Terbentuknya kawasan konservasi di Pangandaran dimulai pada masa Belanda yang dipimpin oleh Y. Eyekenen (Residen Priangan) tahun 1922. Kemudian pada tahun 1934, diterbitkan SK Gubernur Jenderal Hindia Belanda No.19 yang berisi penetapan kawasan hutan Pananjung Pangandaran sebagai suaka margasatwa dengan luas  $\pm$  530 Ha (Dhalyana & Adiwibowo, 2013: 189). Upaya ini dilakukan untuk menjaga keberlangsungan habitat flora dan fauna di kawasan Taman Wisata Alam Pangandaran. Hingga sejak masa Orde Baru, objek Taman Cagar Alam Pangandaran ini disahkan (Abrianto, 2022: 48). Keberadaan Taman Wisata Cagar Alam Pangandaran menyuguhkan ekosistem flora, fauna, dan cagar budaya yang masih utuh seperti fenomena alam yang khas dan unik, diantaranya batu karang, cagar budaya gua-gua alam bekas benteng pertahanan Jepang, gua parat, pasir putih, air terjun Cirengganis, dan situs cagar budaya Batu Kalde. Objek-objek tersebut mempunyai nilai wisata termasuk makna geologis dan historis. Cagar budaya yang terkenal dan dijadikan sebagai wisata sejarah adalah gua Jepang. Gua Jepang merupakan benda cagar budaya khususnya benda peninggalan sejarah yang dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan, terutama sebagai sumber belajar. Hal tersebut tercantum jelas dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya.

Di Indonesia sumber-sumber belajar berupa objek cagar budaya mampu berdampingan dengan buku-buku sekolah yang dapat membantu proses kegiatan pembelajaran sejarah.

Berkaitan dengan hal tersebut, gua Jepang sebagai cagar budaya dapat dimanfaatkan keberadaannya sebagai identitas sejarah yang ada di wilayah Kabupaten Pangandaran. Gua Jepang digunakan sebagai sarana penyebutan bagi pertahanan tentara Jepang yang dibuat dengan cara melubangi dinding bukit secara horizontal (Suharyono, 2019: 40). Rata-rata gua Jepang memiliki ciri khas seperti bentuk pintu masuk (lubang) bentuknya lingkaran dan bangunan gua nya memanjang. Selain itu, gua ini dibangun dengan lubang yang banyak dan cenderung tidak memiliki ventilasi (lubang angin) serta gua ini memiliki lubang tempat menyimpan senjata. Ciri-ciri tersebut terdapat pada gua Jepang di Pangandaran yang letaknya berada di kawasan cagar alam Pananjung Pangandaran. Gua Jepang di Pangandaran diketahui dibuat pada tahun 1942-1943 selama periode Perang Dunia II berlangsung.

Menurut salah satu narasumber yaitu Bapak Abdul Rasyid selaku juru pelihara Balai Pelestarian Kebudayaan Wilayah IX Jawa Barat di Pangandaran, gua Jepang diperkirakan dibangun oleh pribumi dan pasukan Jepang. Menurut informasi yang didapat dari hasil wawancara bahwa tenaga yang kerahkan oleh Jepang untuk membuat gua Jepang dilakukan dengan romusha yaitu kerja paksa yang tidak diberi upah. Berbeda dengan daerah lain seperti kerja paksa (romusha) yang dilakukan pekerjaanya tidak diberi upah yaitu seperti di Banten dan di Jawa Tengah. Sedangkan kerja paksa di Pangandaran para pekerjaanya diberi upah yaitu sebanyak 1 ketip. Kemudian berdasarkan informasi dari hasil wawancara menurut Bapak Abdul Rasyid selaku juru pelihara memaparkan bahwa menurut informasi dari para ahli arkeolog dan sejarawan, pekerja romusha yang seharusnya diberi upah itu tidak seluruhnya sampai ke para pekerjaanya tetapi sebagian besar uangnya dikorupsi oleh para mandor atau atasannya (wawancara, 11 Januari 2024). Bapak Abdul Rosyid mengungkapkan bahwa kebanyakan orang Pangandaran tidak terjun langsung sebagai pekerja romusha melainkan warga Pangandaran mayoritas menjadi mandor atau instruksi. Adapun warga-warga yang dijadikan budak dan

pekerja romusha mayoritas berasal dari luar wilayah Pangandaran yaitu warga yang dijadikan tahanan perang (wawancara, 11 Januari 2024).

Gua Jepang beserta bunker-bunkernya yang dibangun melalui sistem kerja paksa (romusha) dibangun di beberapa tempat yang cukup strategis dalam waktu satu tahun. Gua dan bunker Jepang ini terbentuk dari alam yaitu batu karang yang bernama kars yang jika didalam laut terendam air laut dan tertimbun tanah jika batuan tersebut berada di daratan. Gua Jepang dijadikan sebagai benteng pertahanan perang dengan lubang-lubang pengintai ke arah laut untuk mengawasi pendaratan oleh pihak sekutu. Selain dilengkapi dengan bunker Jepang, gua Jepang di Pangandaran didalamnya dilengkapi dengan parit-parit sebagai bentuk pertahanan perang untuk menghadang musuh. Pada saat terjadi perang Pasifik atau Perang Asia Timur Raya yang melibatkan pihak sekutu yang dipimpin oleh Amerika Serikat (AS) melawan Jepang. Terdapat tiga lokasi gua Jepang yang berada di wilayah Kawasan Cagar Alam yaitu di bukit pasir putih di dekat taman laut, di bukit Cagar Alam dan di bukit Badeto Ratu (wawancara, 11 Januari 2024). Gua didekat bukit cagar alam di dalamnya berbelok-belok kemudian bentuk mulut gua ini teratur menyerupai persegi dan pada bagian akhir gua terdapat tangga-tangga yang berakhir dengan lubang kecil. Gua yang letaknya dekat dengan Taman Laut berbentuk seperti benteng beton yang tertimbun tanah. Di dalamnya terdapat lubang-lubang pengintai yang mengarah ke laut. Letak geografis bunker-bunker Jepang tersebut berada di sebuah Tanjung yang membatasi dua teluk diantaranya Teluk Parigi bagian barat dan Teluk Pangandaran bagian timur. Menurut Aiko Kurasawa, sejarawan Jepang dalam bukunya yang berjudul “Jawa dalam Kuasa Jepang” mendeskripsikan bahwa, gua Jepang di Pangandaran berfungsi sebagai tempat mengintai musuh, menyimpan senjata dan para tahanan (Kurasawa, 2015). Tahanan tersebut ialah orang Belanda dan bumiputera yang lari ke pihak musuh.

## **2.2 Kajian Pustaka**

Pustaka pertama berupa buku yang ditulis oleh Sugiyono yang berjudul Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D merupakan sumber rujukan utama karena sebagian besar data penelitian ini menggunakan literatur tersebut.



Buku ini diterbitkan oleh Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI) di Bandung pada tahun 2017.

Pustaka kedua berupa buku yang ditulis oleh M. Andi Setiawan yang berjudul Belajar dan Pembelajaran merupakan sumber rujukan pendukung, karena isi dari pustaka tersebut membahas tentang teori belajar konstruktivisme yang digunakan dalam penelitian ini. Tulisan ini diterbitkan oleh Uwais Inspirasi Indonesia pada tahun 2019.

Pustaka ketiga berupa buku yang ditulis oleh Dr. Yuberti yang berjudul Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan merupakan sumber rujukan pendukung, karena isi dari pustaka tersebut memuat sumber-sumber belajar dan teori-teori pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini. Pustaka ini diterbitkan oleh Anggota IKAPI (Anugrah Utama Raharja) pada tahun 2014.

Pustaka keempat berupa buku yang ditulis oleh Aiko Kurasawa yaitu penulis dan sejarawan Jepang yang menuliskan buku berjudul Kuasa Jepang di Jawa: Perubahan Sosial di Pedesaan (1942-1945) merupakan rujukan pendukung, karena isi dari pustaka tersebut memuat sumber data terkait sejarah Gua Jepang di Pangandaran yang digunakan dalam penelitian ini. Pustaka ini diterbitkan oleh Komunitas Bambu tahun 2015.

Pustaka kelima berupa laporan penelitian berupa artikel ilmiah yang dibuat oleh Mohammad Abdul Rokhim dan kawan-kawan yang berjudul Pemanfaatan Situs Masjid Agung Demak sebagai Sumber Belajar Sejarah bagi Peserta didik SMA di Kabupaten Demak merupakan rujukan pendukung, karena isi dari pustaka tersebut memuat data terkait relevansi antara pembelajaran sejarah dengan pemanfaatan cagar budaya sebagai sumber belajar sejarah yang digunakan dalam penelitian ini. Pustaka ini dipublikasikan tahun 2017 dalam *Journal of Educational Social Studies*.

### **2.3 Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Penelitian ini dilaksanakan dengan menyertakan sumber-sumber sebelumnya tentang pemanfaatan atau penggunaan tempat-tempat bersejarah sebagai sumber belajar yang dianggap sebagai acuan yang relevan. Hal tersebut digunakan peneliti

sebagai bahan perbandingan dan pembeda dengan penelitian sebelumnya untuk menghindari pliarisime dan menjamin keaslian dalam penelitian. Berikut ini merupakan studi sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Hasil penelitian yang dibuat oleh M. Afrillyan Dwi Syahputra dkk pada tahun 2020 yang berjudul “Pemanfaatan Situs Purbakala Candi Muaro Jambi Sebagai Objek Pembelajaran Sejarah Lokal Di Era Digital” menyimpulkan bahwa sebagai identitas dan bukti nyata daerah Jambi yang merupakan peninggalan warisan kerajaan Sriwijaya Situs Purbakala Candi Muaro Jambi dapat dijadikan sebagai objek pembelajaran sejarah lokal. Sasaran dalam penelitian ini ialah peserta didik SMP Kelas VII pada mata pelajaran IPS, peserta didik SMA Kelas X, serta mahasiswa didik di perguruan tinggi Program Studi Pendidikan Sejarah. Di perguruan tinggi materi kunjungan ke situs purbakala ini diintegrasikan ke dalam mata kuliah sejarah lokal. Pemanfaatan situs purbakala tersebut diperkenalkan juga pada masyarakat luar melalui berbagai media sosial.

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah terletak dari Situs Cagar Budaya berupa situs candi yang digunakan sebagai sumber belajar sejarah memiliki relevansi dengan materi kerajaan Hindu-budha serta tidak menggunakan model pembelajaran yang khusus untuk sarana dalam proses pembelajarannya. Objek penelitian tersebut tidak hanya untuk peserta didik di SMP dan SMA saja, melainkan sasarannya dilakukan kepada mahasiswa dan masyarakat luar. Hal tersebut menjadi pembeda dalam penelitian ini. Sedangkan peneliti menggunakan cagar budaya gua Jepang sebagai sumber belajar bagi peserta didik khususnya kelas XI IPS yang diintegrasikan kedalam pembelajaran sejarah dengan model *discovery learning* melalui metode *field trip* sebagai sarana berlangsungnya proses pembelajaran. Kedua penelitian tersebut sebanding karena sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif.

2. “Pemanfaatan Tugu Ki Bagus Rangin Sebagai Sumber Belajar Sejarah” merupakan judul artikel penelitian yang dibuat oleh Yulia Sofiani dan Silvi Andriyani pada tahun 2021. Berisi bahwa pemanfaatan situs Tugu Ki Bagus

Rangin sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah dapat mendorong motivasi belajar dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Situs Tugu Ki Bagus Rangin yang dijadikan sumber pembelajaran sejarah didukung oleh beberapa alasan yang dinyatakan peneliti. Tugu pahlawan di Cirebon dibangun untuk menghargai dan menghormati Ki Bagus Rangin yang semasa dulu berperan penting dalam sebuah perang melawan kolonial Hindia Belanda. Tugu ini mengandung beragam nilai-nilai historis seperti nilai perjuangan yaitu patriotisme dan kepahlawanan, nilai kesatuan dan cinta tanah air.

Pembeda utama dalam penelitian ini dengan penelitian ini terletak dari situs cagar budaya berupa Tugu Ki Bagus Rangin yang memiliki relevansi dengan materi strategi perlawanan terhadap penjajahan bangsa Eropa sampai abad XX di kelas XI semester ganjil. Kemudian sasaran objek penelitiannya ialah seluruh peserta didik SMA yang ada di Cirebon terkhususnya untuk kelas XI semester ganjil dengan pernyataan secara tidak langsung metode pembelajaran yang digunakan ialah *field trip*. Sedangkan peneliti menggunakan cagar budaya gua Jepang sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah. Persamaan kedua penelitian tersebut terletak pada metode yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif menggunakan metode *field trip* dengan model pembelajaran yang dipakai yaitu model *discovery learning*. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti sekarang adalah pada bagian penggunaan metode penelitian. Peneliti melanjutkan dan melengkapi penelitian tersebut dengan memanfaatkan cagar budaya yang berbeda yaitu berupa gua Jepang sebagai sumber belajar sejarah di ranah SMA yang berkaitan dengan materi pembelajaran disekolah yaitu materi kelas 11 SMA Semester ganjil : Pendudukan Jepang di Indonesia.

3. Skripsi yang dilaporkan oleh Rama Kusnandi yang berjudul “Penggunaan Situs Astana Gede Sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Teori Masuknya Hindu-Budha Ke Nusantara Di Kelas X IPS 3 SMAN 1 Kawali Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022” yang dibuat tahun 2022. Berisi bahwa adanya situs Astana Gede di Kawali yang dimanfaatkan oleh peserta didik SMA di Ciamis menjadi salah satu sumber pembelajaran sejarah

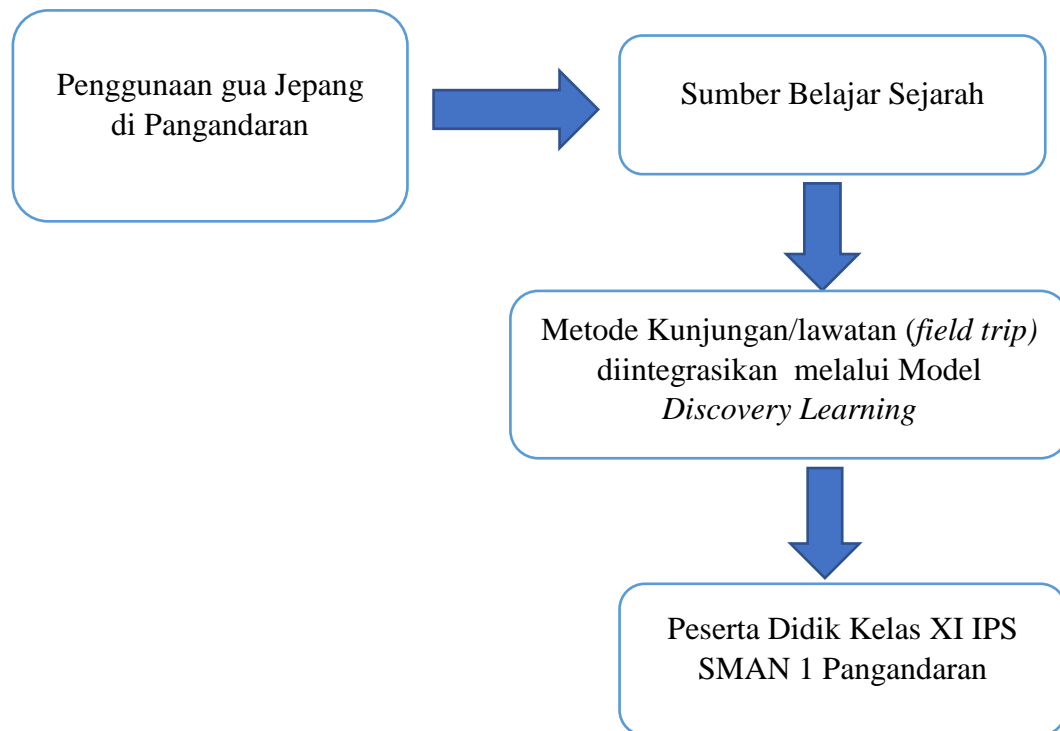
yang mampu menarik minat peserta didik dalam pembelajaran sejarah diantaranya pada pengetahuan, perilaku dan kreatifitas peserta didik. Strategi penggunaan situs tersebut sebagai sumber belajar sejarah di SMA dilakukan model pembelajaran *discovery learning* dengan metode kunjungan (lawatan).

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian ini yaitu terletak dari cagar budaya berupa situs Astana gede. Peneliti melanjutkan penelitian tersebut dengan memanfaatkan cagar budaya peninggalan penjajahan Jepang. Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan pendekatan naturalistik dengan metode kualitatif-naratif. Perolehan data didapat dari berbagai sumber data yang meliputi informan atau narasumber yaitu kepala sekolah, guru sejarah, peserta didik dan narasumber (juru pelihara). Kemudian kesamaan lainnya terletak pada metode pembelajaran yang dilakukan yaitu sama-sama menggunakan metode kunjungan atau lawatan.

#### **2.4 Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Menurut Sugiyono, kerangka berpikir yaitu sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan (Sugiyono, 2017: 63). Kerangka konseptual berguna untuk menjelaskan hubungan sebuah topik yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian yang didapat pada tinjauan pustaka dan dihubungkan dengan garis variabel yang diteliti. Kerangka berfikir penelitian ini berangkat dari teori-teori yang telah dipaparkan bahwa salah satu fenomena yang terjadi saat ini, cagar budaya dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar sejarah. Namun terkadang keberadaan cagar budaya tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran sejarah.

Kerangka konseptual disusun untuk menentukan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang harus dijawab oleh peneliti. Kerangka konseptual berkaitan dengan bagaimana langkah empiris yang digunakan sebagai alat untuk menemukan jawaban dari permasalahan dalam penelitian ini. Supaya lebih jelas, kerangka konseptual digambarkan seperti berikut ini:



**Bagan 2.1** Kerangka Konseptual