

## **BAB 2**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1. Kajian Pustaka**

Pada penelitian ini, kajian pustaka diperlukan untuk pedoman dalam melaksanakan penelitian. Peneliti mengambil beberapa teori yang dapat dijadikan pedoman yang menunjang pada penelitian.

##### **2.1.1. Belajar**

Belajar adalah suatu proses interaksi terhadap lingkungan yang ada disekitar individu siswa. Belajar merupakan salah satu faktor pendorong dalam mengkonstruksi diri serta karakter individu siswa. Arsyad (2017: 1) menyatakan belajar adalah proses saling bertautan yang berlangsung pada setiap pribadi selama ia hidup. Proses belajar timbul akibat adanya kerjasama antara individu dengan keadaannya saat ini. Sejalan dengan itu, Belajar bisa terjadi kapanpun dan dimanapun. Penyesuaian perilaku pada individu itu yang mungkin disebabkan oleh penyesuaian tingkat informasi, kemampuan, atau perspektif adalah suatu tanda bahwa individu telah belajar. Kemudian Rusman (2015:11) juga menjelaskan pada kenyataannya bahwa belajar merupakan suatu hubungan yang berkaitan dengan semua keadaan yang ada di sekelilingnya, proses berbuat dalam hal ini mencakup pemberian pengalaman belajar dan proses dimana siswa diarahkan pada capaian tujuan.

Terlepas dari pendapat para ahli di atas, menurut Morgan dalam Gino (1988: 5) menyatakan bahwa belajar adalah tindakan perilaku yang agak bertahan lama karena pengalaman seseorang. Selanjutnya orang dapat mengatakan bahwa belajar adalah usaha manusia yang sadar yang diperoleh untuk fakta dan praktik untuk memperoleh kemampuan atau kapasitas baru yang merupakan perubahan perilaku yang cukup lama karena keterlibatan dan latihan.

Berdasarkan anggapan para ahli di atas, pakar menganggap bahwa belajar adalah tindakan atau kerja sama antara siswa dan keadaan mereka saat ini yang menghasilkan perubahan dalam perilaku, mentalitas, perilaku, dan

informasi seseorang karena pelatihan atau pengalaman yang dibuat oleh pengajar/guru.

### **2.1.2. Teori Belajar Konstruktivisme**

Teori belajar secara sederhana adalah pembentukan interaksi pembelajaran, dengan teori belajar diharapkan dapat membantu penggunaan model, pendekatan, metodologi, atau media yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam riset ini, peneliti mengambil teori belajar konstruktivisme. Budiningsih (2005:19-81) memaparkan bahwa teori belajar konstruktivisme merupakan suatu strategi pembelajaran yang mengikutsertakan siswa untuk secara efektif membangun wawasannya sendiri dengan memanfaatkan informasi yang selama ini ada dalam dirinya.

Mengingat anggapan ahli di atas, maka dapat ditelaah dan disimpulkan bahwa dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori belajar konstruktivisme, yang sepenuhnya tepat untuk diterapkan sebagai alasan untuk kegiatan pembelajaran dengan mengikutsertakan siswa untuk menciptakan kembali informasi yang diperoleh.

Teori konstruktivisme adalah suatu cara dalam pembelajaran dimana siswa dilibatkan dalam interaksi pembelajaran sehingga siswa lebih dinamis. Kunandar (2011:311) menjelaskan bahwa konstruktivisme adalah “suatu landasan berpikir dari pembelajaran berdasarkan pada konteks dimana menyatakan bahwa informasi adalah pertemuan individu yang dikerjakan oleh orang-orang secara bertahap, kemudian, hasilnya diciptakan melalui pengaturan yang tidak tiba-tiba serta eksklusif”. Sementara itu Suyono (2013:105) menjelaskan bahwa konstruktivisme adalah “konsep pembelajaran dimana dilandaskan atas asumsi bahwa dengan menggambarkan pengetahuan suatu individu untuk membangun pengetahuan interpretasi kita tentang lingkungan tempat kita hidup”.

bersumber pada pandangan para pakar sebelumnya, peneliti merumuskan bahwa teori konstruktivisme yaitu suatu usaha untuk menciptakan tatanan kehidupan baru serta menjadi dasar dari pemikiran

pembelajaran kontekstual, dimana pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit kemudian hasilnya dikembangkan melalui konteks yang tidak tiba-tiba serta eksklusif.

Dalam teori ini memiliki beberapa karakteristik seperti yang di paparkan oleh Suyono (2013:106) Adapun ciri-ciri pembelajaran konstruktivisme adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa memiliki tujuan sehingga tidak dipandang sebagai sesuatu yang pasif.
- 2) Proses kontribusi siswa dalam pembelajaran harus dipertimbangkan seideal mungkin.
- 3) Pengetahuan dibangun oleh personal dan bukan sesuatu yang datang dari luar.
- 4) Pembelajaran bukanlah transmisi pengetahuan, melainkan melibatkan pengaturan situasi lingkungan.
- 5) Kurikulum bukanlah sekedar hal yang dipelajari, melainkan seperangkat pembelajaran, materi, dan referensi belajar.

### **2.1.3. Pembelajaran**

Pembelajaran adalah cara komunikasi antara siswa dengan guru dan sumber pembelajaran dalam iklim pembelajaran yang menggabungkan satu dengan yang lainnya dimana saling bertukar data dan pengetahuan. Sesuai dengan anggapan Hamalik (2009:57) bahwa belajar adalah perpaduan yang terorganisir menggabungkan komponen manusia, benda, sarana, prasarana, dan metode yang mempengaruhi satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen manusia yang terkait dengan sistem pengajaran terdiri dari siswa, pendidik, dan tenaga lainnya, seperti staf pusat penelitian. Benda, termasuk buku, papan tulis, kapur, fotografi, slide, film, audio, dan kaset video. Sarana dan prasarana, terdiri dari ruang kelas, perangkat keras media audio visual, serta PC. Metode, termasuk jadwal dan prosedur untuk menyampaikan data, latihan, studi, tes, dll. Selain anggapan ahli diatas Komalasari (2010: 3) mendefinisikan pembelajaran “Sebagai kerangka atau cara yang menunjukkan siswa mata pelajaran yang disusun atau direncanakan, dilaksanakan dan dinilai secara metodis sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan sukses dan cakap”.

Kemudian Sanjaya (2008: 6) memaparkan pembelajaran adalah

campuran yang sengaja diatur termasuk unsur manusia, saran, prasarana, perangkat dan komponen prosedural yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan”. Dengan kata lain pembelajaran merupakan suatu kesatuan yang sistematis dimana meliputi perpaduan unsur-unsur yang mendukung dalam pembelajaran yang kemudian berhubungan satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan.

Dapat dilihat dari anggapan para pakar sebelumnya, peneliti merumuskan bahwa belajar adalah cara yang dilakukan oleh guru yang terdiri dari beberapa campuran (insani, sarana, prasarana, perangkat serta komponen prosedural) orang satu dengan orang lainnya yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Dalam mewujudkannya ada beberapa bagian untuk membantu dalam kegiatan pembelajaran. Rusman (2015: 25-26) mengemukakan bahwasanya pelaksanaan pembelajaran adalah “konsekuensi dari penggabungan sebagian segmen dimana mempunyai berbagai kapasitas yang sepenuhnya bertujuan untuk mencapai target pembelajaran”. Selain itu, Rusman (2015: 25-26) juga menyatakan bahwa yang menjadi kunci dari kualitas aktivitas pembelajaran adalah adanya korelasi antara siswa dan lingkungannya. Korelasi yang terjadi antara siswa dengan lingkungannya dalam hal ini korelasi dengan lingkungannya mencakup dengan pendidik, rekan, media pembelajaran ataupun referensi yang berhubungan lainnya. Sementara itu kekhasan yang beragam dari pembelajaran ini berkaitan dengan unsur-unsur sebagai berikut: salah satu instrumen untuk meningkatkan proses yang saling berhubungan antara pendidik dengan siswa dan siswa dengan lingkungannya dan dan sebagai alat bantu yang dapat digunakan untuk menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses belajar guru dalam melakukan pengajaran.

- 1. Tujuan,** tujuan pendidikan yaitu untuk membangun wawasan, informasi, karakter, dan kemampuan untuk hidup mandiri serta menjejaki jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
- 2. Sumber Belajar,** diartikan sebagai semua struktur atau semua yang ada di luar individu yang dapat digunakan untuk membuat atau mempermudah terjadinya suatu proses belajar itu sendiri atau siswa, atau bagaimana pun bentuknya, bagaimana pun bendanya, asalkan

cenderung digunakan untuk mempermudah proses belajar, maka pada saat itulah benda itu dapat dianggap sebagai sumber belajar.

3. **Strategi Pembelajaran**, adalah jenis prosedur tertentu untuk menyampaikan penjelasan dan tindakan yang membantu pengaturan eksplisit.
4. **Media Pembelajaran**, yaitu suatu instrumen yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran yang mana saling berhubungan antara pendidik dengan siswa dan siswa dengan lingkungannya dan juga sebagai alat bantu yang dapat digunakan untuk menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran.
5. **Evaluasi Pembelajaran**, adalah instrumen atau indikator untuk mengevaluasi pencapaian tujuan yang telah ditentukan sebelumnya dan mengevaluasi proses mendidik secara total.

Dapat dilihat dari anggapan para pakar yang dikemukakan sebelumnya, peneliti merumuskan implementasi dari pembelajaran merupakan konsekuensi dari perpaduan beberapa bagian yang memiliki berbagai kapasitas dengan berbagai tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### 2.1.4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam belajar setelah pembelajaran dilakukan. Pada dasarnya, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan aktivitas pembelajaran. Sebagaimana ditunjukkan oleh Rusman (2015: 67) Hasil belajar “yaitu kepandaian siswa setelah menjalani proses belajar, bisa juga dimaknai bahwa hasil belajar yaitu informasi yang bervariasi dimana didapat dari cakupan pengetahuan, sikap, dan keterampilan”. Sementara itu, menurut Suprijono (2012:5) berpendapat bahwa “hasil belajar yaitu suatu contoh kemajuan yang memadukan kualitas, pemahaman, cara pandang, penghayatan, dan kemampuan”. Selanjutnya Susanto (2014: 1) berpendapat hasil belajar adalah “transformasi dari tingkah laku yang memasukkan perspektif intelektual, perasaan dan psikomotorik yang diperoleh siswa dalam ukuran pengajaran dan pembelajaran atau biasanya disebut sebagai pembelajaran”.

Dari pendapat para pakar sebelumnya, peneliti dapat merumuskan hasil belajar adalah transformasi yang terjadi pada setiap orang sesudah mengikuti

kegiatan pembelajaran yang menjangkau tiga perspektif, yakni sikap, keterampilan dan pengetahuan. Ketiga sudut pandang ini adalah sudut pengetahuan yang diidentifikasi dengan membawa jenis informasi dan pemahaman siswa yang baru-baru ini tidak paham menjadi paham, dari tidak pandai menjadi pandai, dari tidak mahir menjadi mahir. Aspek sikap diidentifikasi dengan watak atau perilaku seseorang, minat dan nilai, sementara aspek keterampilan berkaitan dengan kemampuan fisik seperti kemampuan motorik dan syaraf atau kemampuan dalam hal keterampilan setelah belajar. Adapun Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Rusman (2015 : 67) meliputi faktor internal dan eksternal yaitu:

1. Faktor Dari Dalam
  - a. Faktor fisik sebagian besar kondisi fisik, seperti kondisi kebugaran jasmani yang prima, tidak dalam keadaan capek, tidak dalam keadaan cedera permanen dan lainnya. kondisi tersebut dapat berdampak pada siswa ketika menerima pelajaran.
  - b. Faktor mental masing-masing manusia dalam pasal ini adalah siswa pada hakikatnya mempunyai keadaan mental yang berbedas atau sama lain, kondisi ini juga mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa unsur mental termasuk pengetahuan (tingkat kecerdasan), atensi, keinginan, kemampuan, stimulan, intelektual dan logika siswa.
2. Faktor Dari Luar
  - a. Faktor Lingkungan Faktor lingkungan atau latar belakang siswa dapat berakibat pada hasil belajar. Latar belakang dari siswa ini meliputi fasilitas dan masyarakat.
  - b. Faktor Perantara Faktor-faktor perantara merupakan faktor yang keberadaan dan penggunaannya disusun sesuai dengan apa yang diharapkan pada hasil belajar. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi 'sebagai sarana untuk tercapainya tujuan – tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Berdasarkan kutipan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa faktor yang menjadi konsekuensi dari hasil belajar antara lain faktor dari dalam yang mencakup fisik, mental dan faktor dari luar mencakup latar belakang dan fasilitasnya.

### **2.1.5. Pembelajaran Sejarah**

Menurut Kuntowijoyo (1995: 18) Sejarah merupakan proyeksi tempo

dulu, proyeksi pada kejadian tempo dulu tersebut adalah apa saja yang telah direnungkan, diucapkan, digarap dan dijalani oleh seseorang. Sejarah juga merupakan ilmu yang mengulas peristiwa-peristiwa dalam kehidupan sebelumnya. Sejarah menggambarkan banyak realitas, waktu berturut-turut dan lokasi suatu peristiwa. Sejarah dalam enkapsulasinya memberikan pemahaman tentang masa lalu. Sejarah tidak hanya mengangkat cerita dari masa lalu, tetapi memahami masa lalu yang mengandung unsur-unsur lain, mungkin juga mengandung pelajaran yang bermanfaat bagi kehidupan berikutnya.

Sejarah digambarkan sebagai masa lalu manusia dan seputarnya yang disusun secara ilmiah dan lengkap meliputi urutan fakta masa tersebut dengan interpretasi dan penjelasan yang memberi pengertian dan pemahaman tentang apa yang berlaku. Menurut Sardiman (2004: 9). Sejarah "merupakan bagian dari sains yang mempelajari secara teratur semua kemajuan proses transformasi kehidupan sekelompok individu dengan segala perspektif aktivitasnya yang berlangsung pada peristiwa masa lalu".

Dari definisi yang dikemukakan ahli sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah upaya berkorelasi antara siswa dengan keadaan sekitarnya, serta bertukar informasi dan memproyeksikan kejadian masa lampau. Belajar sejarah tidak hanya mengingat dan memikirkan kembali peristiwa-peristiwa sejarah sebelumnya. Bagaimanapun juga, pembelajaran sejarah memiliki tujuan agar siswa dapat menumbuhkan kemampuan berpikir secara berurutan dan memiliki informasi masa lalu untuk memiliki pilihan dan untuk memahami serta memperjelas interaksi perbaikan atau perubahan masyarakat dengan keragaman sosial-sosial untuk menemukan karakter masyarakat, kemudian dapat mengembangkan cara hidup mereka sebagai bagian dari masyarakat umum yaitu bangsa Indonesia.

#### **2.1.6. Media Pembelajaran**

Media yaitu sarana penyampaian pesan dan informasi yang mana berperan menjadi perantara diantara individu satu dengan yang lainnya atau

individu dengan kelompok. Sejalan dengan pendapat peneliti Rusman, dkk. (2015-166) menyatakan media merupakan “sarana dalam menyampaikan pesan yang tentunya akan sangat berguna apabila dilaksanakan dalam prosedur pembelajaran, alat atau instrumen yang digunakan dalam pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran”. Selain itu, sebagaimana dikemukakan oleh Djamarah dan Aswan (2013:122) media merupakan “suatu alat perantara penyampaian pesan atau informasi yang digunakan guru untuk aktivitas belajar mengajar serta digunakan sebagai alat bantu dalam mencapai tujuan belajar”. Selain itu, sebagaimana dikemukakan oleh Wati (2016:2-3) “Media yaitu suatu alat yang digunakan dalam transfer ilmu untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Media adalah sesuatu yang bersifat kredibel dalam menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan siswa. kerumunan atau siswa sehingga mereka dapat menjalankan pembelajaran yang sewajarnya.

Dari pendapat para pakar sebelumnya, peneliti menyimpulkan media merupakan perantara penyampaian informasi yang dapat digunakan oleh seorang guru sebagai alat untuk menyalurkan informasi kepada siswa sehingga dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dengan sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar yang aktif.

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar serta peserta didik juga dapat merekonstruksi masa lalu dengan mudah. Sehingga dengan demikian dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu media pembelajaran juga dapat memberi rangsangan terhadap peserta didik. Menurut Rusman (2008 : 49) fungsi media yaitu:

1. Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
2. Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
3. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.
4. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.



Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa serta siswa juga dapat merekonstruksi masa lalu dengan mudah. Daripada itu media pembelajaran yang ditampilkan mampu menyokong stimulus dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga memotivasi siswa untuk mempelajari pelajaran lebih mendalam.

Ada beberapa bentuk dan model media pembelajaran. Kumpulan sumber belajar dan media dapat dilihat dari modelnya, ada tiga macam media yang dapat digunakan yang mana dikemukakan oleh Rusman, et al. (2012: 62-63) yaitu:

1. Media pandang, yakni suatu alat perantara yang bisa memvisualisasikan suatu objek serta dapat merekonstruksi suatu objek baik dalam wujud nyata ataupun virtual yang biasanya berbentuk foto diam ataupun *slide show*.
2. Media dengar, adalah media yang bisa memberikan pesan dalam wujud dengar yang bisa memicu gagasan, emosi, atensi, serta keinginan siswa guna menekuni pelajaran. Contoh dari media audio ini merupakan program kaset suara serta program radio.
3. Media pandang-dengar, adalah media yang menggambarkan gabungan audio serta visual ataupun dikenal juga media pandang-dengar. Media yang berbagai macam jenisnya, siswa akan menjadi tertarik untuk menyimak materi ajar yang diberikan guru. Namun di sisi lain guru wajib mencermati kesesuaian media yang disajikan dalam materi ajar. Dengan media yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran, maka pembelajaran akan mendekati kesesuaian dengan apa yang menjadi tujuan pembelajaran bahkan sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa. Media ini jelas tidak wajib bernilai mahal. Pemanfaatan media pembelajaran ini, memakai sesuatu yang sederhana serta sinkron dengan apa yang diperlukan.

Media pandang-dengar ini memiliki keuntungan dan kemampuan yang baik karena mengkolaborasikan unsur suara dan gerak. Menurut Asra (2007: 5-9) media audio visual adalah media yang dapat dilihat dan didengar, seperti film bersuara video, TV dan *sound slide*. Kemudian sebagaimana yang diutarakan oleh Wati (2016 :44-45) media pandang-dengar adalah “kumpulan perlengkapan atau alat dimana dimanfaatkan untuk pembelajaran guna

mendukung teks serta pemaparan guru dalam menerangkan wawasan, perilaku, serta gagasan dalam pembelajaran”.

Dapat dilihat dari anggapan para ahli di atas, peneliti merumuskan bahwa Media pandang-dengar merupakan suatu alat penyampaian informasi yang menggabungkan unsur suara serta gambar gerak dengan seperangkat alat yang mendukung untuk menyajikan gambar bergerak dan bersuara.

### **2.1.7. Meseum Virtual**

Di era digital seperti sekarang ini penggunaan media pembelajaran khususnya media museum virtual. Museum virtual adalah suatu hal yang urgen. Hal ini dikarenakan sifat pembelajaran yang kompleks. Ada beberapa tujuan pembelajaran dan materi ajar yang sulit disampaikan yang mana hanya mengandalkan lisan atau penjelasan guru khususnya pembelajaran sejarah. Dalam pembelajaran sejarah, media sangat diperlukan terlebih untuk memproyeksikan dan mengilustrasikan peristiwa masa lampau. Oleh karena itu diperlukannya pemanfaatan media khususnya media museum nasional virtual agar hasil belajar siswa maksimal. Menurut Syarifah (2014:3) museum virtual adalah "gabungan dari beberapa unsur media yang mencakup gambar, file suara, teks dokumen dan video dari sejarah, ilmiah atau kepentingan budaya yang direkam secara digital dan dapat diakses melalui media elektronik secara realistis dengan sudut pandang 360 derajat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa museum virtual merupakan multimedia yang meliputi gambar, file suara, teks dokumen dan video dari sejarah, ilmiah atau kepentingan budaya yang direkam secara digital dan dapat diakses melalui media elektronik secara realistis dengan sudut pandang 360 derajat.

Menurut Wibowo, et al. (2020: 407) keuntungan dalam pemakaian museum virtual sebagai media pembelajaran adalah museum virtual ini dapat menampilkan gambar 360 derajat. Wibowo, dkk (2020: 407) juga mungutarkan kekurangan dalam penggunaan musuem virtual sebagai media pembelajaran adalah keterbatasan internet dan jaringan yang kurang memadai

serta tidak dapat menampilkan sifat tiga dimensi dari objek dan tempat.

## 2.2. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini mengacu pada penelitian yang terdahulu yang dilakukan oleh:

1. Dalam penelitian Eni Triani Yuliani (2006), menunjukkan bahwa media audio-visual lebih akseptabel digunakan dibandingkan dengan hanya menggunakan strategi berceramah. Nilai rata-rata setelah menggunakan media audio-visual adalah 8,077, sedangkan nilai rata-rata sebelum menggunakan media audio-visual dan hanya menggunakan teknik berceramah adalah 5,218. penelitian ini berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Materi Gerakan 30 September/PKI 1965 dan Lahirnya Orde Baru Pada Siswa Kelas III SMA N 1 SEMANU Tahun Ajaran 2005/2006”.

Perbandingan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada jenis media yang digunakan, khususnya media audio visual. Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian terdahulu terletak pada media audio-visual dimana penelitian ini memakai museum nasional virtual, serta perbedaan lain yakni subjek penelitian, wilayah penelitian dan waktu penelitian. Penelitian terdahulu menyinggung efektifitas media sedangkan penelitian ini yang menyinggung pengaruh penggunaan media

2. Dalam penelitian Desti Khatulistianan (2010), menunjukkan hasil yang signifikan dimana perbedaan antara skor motivasi belajar sebelumnya, kemudian setelah perlakuan diperoleh nilai  $t$  hitung (9,020) >  $t$  tabel (2,040). Penelitian ini berjudul “Motivasi Belajar dengan Penerapan Media Audio Visual Interaktif dalam Pembelajaran IPS Materi Sejarah Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Sleman Tahun Ajaran 2009/2010”.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah menggunakan jenis media audio visual. Perbedaan penelitian ini dengan sebelumnya terletak pada bentuk media, subjek penelitian, lokasi penelitian, waktu penelitian dan juga acuan penelitian dimana penelitian sebelumnya mengacu pada motivasi, sedangkan penelitian ini mengacu pada peningkatan hasil belajar siswa.

3. Dalam penelitian Penelitian Mulyani (2015) terdapat pengaruh media audio-visua terhadap hasil belajar siswa yang meningkat signifikan dimana dalam penelitian ini memakai media audio visual inetraktif sebagai media pembelajaran. Judul dari penelitian ini adalah Pengaruh Media Audio Visual Interaktif Terhadap Hasil Belajar.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama memanfaatkan media audio-visual. Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian terdahulu terletak pada media, subjek penelitian, area penelitian, waktu penelitian dan acuan penelitian di mana penelitian terdahulu menyinggung pada penggunaan media audio-visual interaktif, sedangkan penelitian ini menyinggung pada penggunaan media museum nasional virtual.

### **2.3. Kerangka Konseptual**

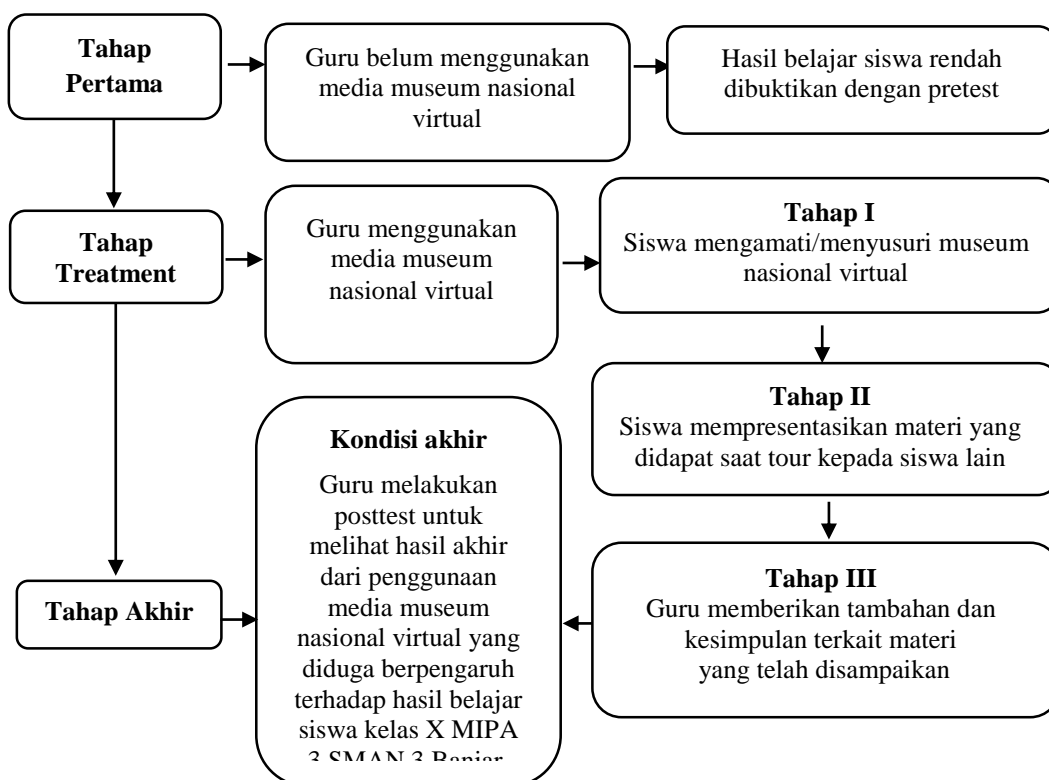
Penerapan cara pembelajaran pada penelitian ini adalah dimulai dari guru melakukan tes awal (pretest). Tes awal (pretest) ini menggunakan 20 soal pilihan ganda yang mana sebelumnya telah dilakukan pengujian instrumen. Penyajian pokok materi dan kapabilitas yang ingin diraih oleh pendidik, serta peneliti menyajikan materi yang dibantu media museum nasional virtual. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran peneliti selanjutnya melakukan tes akhir (posttest).

Kondisi awal guru belum menggunakan media museum nasional virtual sehingga hasil belajar siswa rendah. Kemudian pada tahap treatment guru menggunakan media museum nasional virtual pada saat pembelajaran berlangsung dengan 3 tahap yaitu tahap pertama siswa mengamati tour/menyusuri museum nasional virtual dengan dipandu arah perjalanannya oleh tour guide, kemudian tahap yang kedua guru memilih salah satu siswa untuk mempresentasikan dan menyimpulkan materi yang didapat selama perjalanan saat menelusuri mesesum nasional secara virtual tersebut dalam pembelajaran guru hanya berperan sebagai pengatur jalannya pembelajaran karena pada saat tour pembelajaran diserahkan kepada tour guide untuk membimbing atau mengarahkan ke lokasi yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Tahap yang ketiga guru memberi

tambahan dan kesimpulan dari pembelajaran tersebut.

Kondisi akhir guru melakukan tes akhir (posttest) untuk melihat hasil akhir yang mana bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media museum nasional virtual yang diduga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X MIPA 3 SMAN 3 Banjar tahun pelajaran 2020/2021. Pada tes akhir (posttest) soal yang digunakan adalah 20 soal pilihan ganda yang mana diambil dari soal tes awal (pretest) kemudian di olah dan penempatan soalnya diacak.

Berdasarkan uraian diatas untuk memudahkan dalam memahami kerangka konseptual ini, peneliti menggambarkan kerangka konseptual dalam penelitian sebagaimana dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar 2.1 Kerangka Konseptual**

#### 2.4. Hipotesis Penelitian

Margono (2010 : 67-68) mengemukakan bahwa hipotesis merupakan “suatu asumsi temporer terhadap permasalahan penelitian dimana secara dugaan dianggap dapat terjadi atau paling tidak tingkat kebenarannya tinggi”. Berdasarkan pengertian hipotesis, dan rumusan masalah diatas, maka peneliti mengajukan

hipotesis sebagai berikut: "Media pembelajaran museum nasional virtual berpengaruh terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas X MIPA 3 SMAN 3 Banjar tahun pelajaran 2020/2021".