

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah kata jamak yang berarti *medium* berasal dari Bahasa latin yaitu antara, sehingga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang membawa informasi dari sumber pesan kepada penerima yang disalurkan untuk menyampaikan pesan. Menurut Briggs 1970 dalam Pagarra (2022:5) Media dapat berarti seluruh alat yang berbentuk alat fisik untuk menyajikan pesan yang berasal dari pengirim kepada penerima tujuannya agar merangsang minat, perasaan, pikiran dan sebagainya sehingga proses belajar dapat terjadi.

Media pembelajaran adalah alat yang berbentuk audio, visual maupun audio visual yang digunakan atau sengaja dikembangkan oleh guru yang menjadi perantara untuk menyalurkan pesan/materi kepada peserta didik untuk memudahkan peserta didik dalam belajar. Namun media pembelajaran memiliki beberapa konsep yaitu mengandung dua unsur yaitu *hardware* dan *software*. *Hardware* merupakan perangkat keras atau alat yang digunakan untuk sarana dalam menyampaikan pesan maupun informasi sedangkan *software* merupakan pesan maupun informasi yang berada didalam media pembelajaran (Pagarra, 2022:11).

Fadilah (2006:5) Jenis-jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah media visual, audio dan audio visual (gerak):

a. Media Audio

Media audio merupakan media dengan penyampaiannya hanya dapat didengar atau diterima dengan indera pendengar sehingga informasi dan pesan yang disampaikan dapat dituangkan dalam lambang auditif yang berupa musik, kata-kata dan *sound effect*. Media audio melibatkan indera pendengaran yang menghasilkan suatu unsur suara dan bunyi oleh karena itu dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan kemauan peserta didik dalam belajar serta mempelajari isi atau makna informasi yang disajikan. Adapun beberapa jenis media audio yang dapat digunakan oleh guru dalam melakukan pembelajaran

baik dikelas maupun diluar kelas yaitu audio siaran, cakram padat (*compact disc*), audio kaset, MP3 (*MPEG Audio Layer 3*), radio internet, laboratorium Bahasa, WAV (*Waveform Audio Format*) dan sebagainya.

b. Media Visual

Media visual adalah media yang penyampaianya hanya dapat dilihat oleh mata atau dapat disebut media pandang, melalui media visual seseorang dapat belajar dengan melalui penglihatannya. Media visual dapat dibagi menjadi 2 yaitu media proyeksi diam dan media visual yang tidak diproyeksikan. Media proyeksi diam merupakan media visual dengan memproyeksikan informasi melalui alat namun dalam bentuk gambar, tulisan, grafis dan angka. Media yang tidak diproyeksikan adalah yang tidak membutuhkan suatu layar maupun proyektor di antaranya adalah media grafis (sketsa, diagram, grafik, bagan, poster, *bulletin board* dan papan *flannel*); bahan cetak (modul, buku teks, buku panduan atau bahan pengajaran dll).

c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang penyampaian informasi dan pesannya melalui penglihatan dan pendengaran serta gambar yang ditampilkan tidak diam atau dapat bergerak, dengan menggunakan media audio visual pembelajaran akan lebih berkesan dan bermakna bagi peserta didik, gabungan antara unsur bunyi dan gerak memiliki daya tarik tersendiri dari hal itu dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan peserta didik dalam belajar tidak hanya itu, dengan menggunakan media audio visual dapat memperjelas materi ajar yang disampaikan serta membantu guru dalam menghemat energi dalam penyampaian pesan dan informasi kepada peserta didik sehingga mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa jenis media audio visual yaitu televisi, film, computer, video (DVD, VTR, VCD) dan sebagainya.

2.1.2 Manfaat media pembelajaran

Ada beberapa manfaat dari media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar bagi peserta didik menurut Sudjana (1992:36) di antaranya yaitu:

- a. Pembelajaran di kelas akan lebih menarik dan perhatian peserta didik akan terpusat ketika pembelajaran berlangsung sehingga akan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.
- b. Bahan pembelajaran lebih terlihat jelas akan maknanya sehingga peserta didik lebih memahami materi dan lebih memungkinkan akan tercapainya suatu tujuan pembelajaran
- c. Metode dalam mengajar lebih bervariasi sehingga guru tidak kehabisan energi dalam setiap pembelajaran berlangsung dan peserta didik tidak mudah bosan.
- d. Peserta didik lebih aktif dan melakukan banyak aktivitas tidak hanya menyimak dan mendengarkan materi yang disampaikan tetapi dapat melakukan aktivitas lain seperti, mendemonstrasikan, memamerkan, mengamati dan lain lain.

2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Kristanto (2016:10) menyebutkan ada beberapa fungsi dari media pembelajaran seperti fungsi ekonomis, edukatif, sosial dan budaya

a. Fungsi ekonomis

Fungsi ekonomis yang terdapat pada media pembelajaran yaitu mencapai tujuan pembelajaran dengan efisien dan materi yang disampaikan dapat menghemat waktu maupun ruang yang ada sehingga guru juga dapat menghemat tenaganya dalam menyampaikan materi pembelajaran karena ditunjang dan dibantu oleh media pembelajaran yang efektif, efisien dan terjangkau.

b. Fungsi edukatif

Fungsi edukatif yang terdapat pada media pembelajaran yaitu dapat memberikan pengaruh yang sangat bernilai pendidikan, dapat mendidik peserta didik maupun masyarakat dalam berfikir kritis, mampu memberikan pengalaman yang penuh makna, memperluas dan mengembangkan cakrawala serta memberikan fungsi yang otentik dalam beragam jenis bidang kehidupan.

c. Fungsi Sosial

Fungsi sosial media pembelajaran adalah mampu memperluas pergaulan antar peserta didik dan mampu mengembangkan pemahaman dari peserta didik serta dapat meningkatkan kecerdasan emosional serta memberikan pengalaman yang bermakna.

d. Fungsi Budaya

Fungsi budaya yaitu memberikan banyak perubahan dalam segi kehidupan manusia serta dapat mewariskan, menanamkan nilai-nilai kearifan lokal dan budaya serta seni yang terdapat dalam masyarakat.

2.1.2 Video Pembelajaran

Video pembelajaran menurut Riyana (2007:5-6) merupakan media yang berisi audio visual untuk memberikan informasi maupun pesan dalam membantu proses pembelajaran sehingga pesan yang disampaikan dalam bentuk audio visual dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik terhadap suatu materi yang diberikan oleh guru pada proses pembelajaran berlangsung. Video dapat diartikan sebagai. Tujuan dari media video adalah untuk memudahkan dan memperjelas dalam menyampaikan pesan agar tidak membosankan, dapat digunakan secara bervariasi/ beragam dan juga tepat serta dapat menghemat ruang, waktu dan daya indera peserta didik sehingga pesan atau informasi yang disajikan akan lebih mudah untuk dicerna karena ditampilkan dalam bentuk yang bervariasi dan dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar.

Video pembelajaran adalah suatu bahan pembelajaran yang dapat di dengar dan dilihat serta mengandung unsur gerak dan bunyi yang penyajiannya dapat disampaikan secara bersamaan. Video pembelajaran dapat dikemas dengan pita video serta dapat dilihat menggunakan indera penglihatan kemudian dapat disambungkan pada proyektor dan monitor televisi (Farista, 2018:6).

2.1.2.1 Tujuan Penggunaan Video Pembelajaran

Video pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memiliki tujuan di antaranya yaitu:

- a. Media yang dapat bervariasi dan tepat digunakan sebagai bahan yang menunjang pembelajaran dikelas

- b. Media yang dapat mempermudah dan memperjelas penyampaian informasi atau pesan kepada peserta didik oleh guru agar tidak terlalu verbal
- c. Media video dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

2.1.2.2 Karakteristik Media Video Pembelajaran

Media video pembelajaran memiliki beberapa karakteristik di antaranya:

- a. Kejelasan pesan (*Clarity of Message*)

Media video yang digunakan dapat memperjelas pesan yang akan disampaikan pada peserta didik serta peserta didik dapat lebih memahami dan memaknai pembelajaran yang disampaikan.

- b. Bersahabat dengan penggunaanya (*User Friendly*)

Penggunaan bahasa dalam video pembelajaran penyampaian secara sederhana, menggunakan bahasa umum dan mudah dimengerti sehingga memudahkan pemakainya untuk mengakses maupun merespon sesuai dengan keinginannya.

- c. Visualisasi dengan media

Materi dapat dikemas dengan multimedia yang berupa animasi, teks, sound, video disesuaikan dengan tuntutan materi. Materi yang disajikan bersifat aplikatif, sulit dijangkau, berproses dan memiliki keakurasian tingkat tinggi.

- d. Berdiri sendiri (*Stand Alone*)

Video pembelajaran yang dikembangkan oleh guru tidak bergantung atau tidak harus dipakai secara bersamaan dengan bahan ajar lain sehingga dapat dikatakan berdiri sendiri (*Stand Alone*).

- e. Representasi isi

Materi yang disajikan harus representative seperti dalam materi demonstrasi/ simulasi dan materi-materi lain baik sains maupun sosial dapat dikemas dalam bentuk media video.

- f. Kualitas Resolusi Tinggi

Video yang digunakan memiliki resolusi tingkat tinggi sehingga dapat memperjelas visualisasi yang akan disampaikan pada peserta didik dan

tampilan berupa grafis dalam video pembelajaran menggunakan rekayasa digital yang memiliki resolusi tinggi (Riyana, 2007:6-11).

2.1.3 Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme memiliki arti yaitu membangun, dalam dunia Pendidikan, konstruktivisme adalah usaha membangun atau mengelola susunan hidup yang bernuansa modern, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan teori konstruktivisme adalah teori yang bersifat membangun, arti membangun disini adalah dari segi pemahaman, kemampuan dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik diharapkan mampu untuk meningkatkan kecerdasan dan keaktifannya dalam belajar.

Dunia Pendidikan menemukan filsafat pembelajaran yang semakin melesat dan populer yaitu *constructivism* atau konstruktivisme yang memiliki arti yaitu sebuah gerakan besar dalam strategi pembelajaran yang berupa pendekatan, dalam hal ini konstruktivisme artinya pengetahuan dibangun atau dikonstruksikan yang terdiri dari beberapa ide utama yang sama (Supardan, 2016:2).

Teori belajar konstruktivisme menurut Suparlan (2019:83) adalah aktivitas dari keaktifan peserta didik dalam membina pengetahuannya sendiri, mencari tahu dari yang sedang dipelajari, sehingga ada proses dalam memahami, menyelesaikan ide dan konsep yang diketahuinya dari hasil belajar dan dapat diterapkan atau dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Jadi teori konstruktivisme adalah teori yang memberikan keluasan dalam berfikir pada peserta didik sehingga dapat mempraktikkan yang telah dipelajarinya dalam kehidupan yang nyata.

2.1.3.1 Karakteristik Pendekatan Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah suatu pendekatan untuk menyempurnakan dari teori-teori sebelumnya yaitu teori kognitif dan behavioristik. Konstruktivisme memiliki beberapa karakteristik seperti peserta didik terlibat langsung dalam aktivitas belajar dan pembelajaran harus bersifat aktif atau dapat disebut dengan *active learning*. Selain itu guru harus memberi berupa bantuan apabila peserta didik membutuhkan bantuan dalam proses pembelajaran dan memiliki peran sebagai fasilitator untuk memudahkan peserta didik dalam merekonstruksi pengetahuannya dan peserta didik harus dapat mengaitkan informasi yang didapatkan sebelumnya dengan

informasi baru serta diharapkan mampu untuk merefleksikan pengetahuan yang telah dipelajarinya (Masgumelar, 2021:55).

2.1.3.2 Prinsip-prinsip Dasar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme dalam pembelajaran mempunyai prinsip di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik membangun pengetahuannya sendiri baik secara sosial maupun personal
2. Guru hanya sebagai fasilitator atau menyediakan sarana agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar
3. Pengetahuan tidak dapat berpindah secara spontan dari guru ke peserta didik kecuali peserta didik dapat aktif ketika pembelajaran berlangsung
4. Peserta didik yang aktif merekonstruksi dengan terus-menerus dapat menunjukkan suatu perubahan yang lebih detail sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Aspek-aspek pentingnya meliputi: kontekstual (pembelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata), membangun (peserta didik aktif menciptakan pemahaman), kolaboratif (belajar bersama dalam kelompok), dan reflektif (menganalisis dan merefleksikan proses belajar).

2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan Konstruktivisme

Menurut Riyanto (2009:155-156) ada beberapa kelebihan dari pendekatan konstruktivisme adalah penggunaan pendekatan konstruktivisme membuat peserta didik berperan aktif saat pembelajaran berlangsung, proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik perhatian serta memberikan kesan bermakna pada peserta didik, dapat membangun pengetahuan dengan sendirinya sehingga peserta didik tidak akan mudah lupa dengan pembelajaran yang telah dilakukan, Pembelajaran tidak membosankan karena menggunakan realitas kehidupan, peserta didik akan lebih merasa dihargai dan akan lebih terbuka karena dari segala jawaban akan diberikan penilaian oleh guru dan mampu membangun kerja sama antar satu sama lain dalam kelompok belajar sehingga akan lebih mudah dalam menyelesaikan dan memecahkan suatu permasalahan dalam situasi apapun

karena sudah terlatih dan sering melakukan pemecahan masalah saat pembelajaran berlangsung.

Namun dari beberapa kelebihan, tentu terdapat beberapa kekurangan dari pendekatan konstruktivisme seperti peserta didik masih menemukan beberapa kesulitan seperti sulit dalam menemukan jawaban, membutuhkan waktu lama untuk menjawab terutama pada peserta didik yang lemah, peserta didik yang pintar, cerdas maupun pandai kadang memiliki tingkat kesabaran yang rendah untuk menunggu temannya yang belum selesai mengerjakan serta memerlukan waktu lama untuk beradaptasi dan proses belajar dengan metode yang baru.

Dari uraian di atas mengenai kelemahan dari pendekatan konstruktivisme guru dapat mengatasinya dengan membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menemukan jawaban dari permasalahan yang diberikan dan guru dapat menambah waktu untuk mengatasi masalah peserta didik yang lemah dalam melakukan proses pembelajaran kemudian yang terakhir, guru dapat memberikan nasehat dan perhatian kepada peserta didik agar lebih menghargai satu dengan yang lainnya agar tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan yang diinginkan.

2.1.4 Teori Cone of Experience (Kerucut Pengalaman)

Menurut Edgar Dale dalam Arsyad (2014:8) mengemukakan bahwa kalsifikasi pengalaman dari tingkat yang paling kongkrit sampai yang abstrak disebut dengan kerucut pengalaman. Dalam penggunaan media pembelajaran oleh guru sering menggunakan prinsip *cone of experience* atau membutuhkan bahan ajar seperti media teks, buku, serta audio-visual yang dibuat oleh guru.

Teori *Cone of Experience* (kerucut pengalaman) dikemukakan oleh Edgar Dale yang menyatakan pengetahuan didapatkan dari pengalaman langsung maupun tidak langsung. Sehingga semakin langsung objek yang akan dipelajari maka semakin kongkret dalam memperoleh pengetahuan, dan semakin tidak langsung pengetahuan diperoleh maka semakin tidak kongkret atau abstrak pengetahuan yang didapatkan oleh peserta didik (Dale, 1969:108).

Jadi teori kerucut pengalaman menurut Edgar Dale adalah usaha dalam memanfaatkan suatu media dalam membantu pembelajaran tujuannya untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas peserta didik dalam mengingat dan

meningkatkan hasil belajarnya. Teori menurut Edgar Dale menunjukkan bahwa adanya dukungan terhadap media pembelajaran yang interaktif agar pengalaman belajar didapatkan serta peserta didik dapat mempelajari sesuatu dengan kongkrit.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Menurut Edgar Dale

Sumber: <https://www.researchgate.net/figure/>

Gambar 2.1 memiliki makna bahwa ketika guru menggunakan media pembelajaran yang kongkrit maka pengalaman peserta didik terhadap pembelajaran akan lebih bermakna dan pembelajaran akan tersampaikan dengan baik. Namun sebaliknya jika penggunaan media semakin abstrak maka pengalaman pembelajaran semakin sulit diterima oleh peserta didik, dalam kata lain peserta didik sulit mencerna dan memahami informasi yang disampaikan dalam pembelajaran.

Pendapat lain mengenai teori *cone of experience* (kerucut pengalaman) merupakan bentuk dari pengembangan teknologi dalam pembelajaran dijenjang sekolah. Kerucut pengalaman berisi mengenai rentang tingkat pengalaman yang diperoleh peserta didik ketika belajar mulai dari yang bersifat langsung (aktif) maupun pasif. Pada kerucut pengalaman bertingkat dari yang bersifat konkret hingga yang bersifat abstrak. Teori kerucut pengalaman adalah dasar keterkaitan antara komunikasi audiovisual dengan teori belajar (Usman dkk., 2018:7).

2.1.5 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran merupakan segala usaha yang dilakukan oleh guru untuk peserta didik agar mampu untuk belajar dapat dikatakan sebagai kegiatan untuk membuat peserta didik memahami informasi atau pesan yang akan disampaikan oleh guru. Upaya yang dilakukan oleh guru dilakukan secara sistematis atau terstruktur sehingga mampu untuk menciptakan suatu kegiatan interaksi antar peserta didik dan guru secara edukatif sehingga kedua belah pihak dapat melakukan kegiatan belajar dan mengajar. Peserta didik berperan untuk belajar dan memahami pesan yang disampaikan oleh guru sedangkan guru adalah fasilitator yang memberikan pemahaman atau pengetahuan kepada peserta didik hal ini agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan dan diinginkan sebelumnya (Sagala, 2003:61).

Menurut Sapriya (2009: 209-210) pembelajaran sejarah adalah suatu cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang peristiwa, perkembangan dan asal usul masyarakat di masa lampau, tentunya yang mengandung unsur dan nilai kearifan yang berguna untuk membentuk sikap, watak, kepribadian dan kecerdasan peserta didik yang memiliki fungsi untuk menyadarkan dan membangun perspektif kesadaran sejarah pada peserta didik dalam memahami, menemukan jati diri bangsa pada masa lampau, masa kini dan masa yang akan datang ditengah perkembangan zaman. Pembelajaran sejarah tidak hanya berfokus pada penghafalan nama, waktu dan tempat kejadian suatu peristiwa namun mempelajari perkembangan dan perubahan yang telah terjadi dimasa lampau. Sehingga dari pembelajaran sejarah, peserta didik dapat mengambil nilai-nilai yang diwariskan oleh nenek moyang terdahulu.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan suatu ilmu yang mempelajari segala aspek yang terjadi dimasa lampau namun kejadiannya memiliki unsur penting untuk dijadikan sebagai pelajaran dimasa kini atau memiliki pengaruh terhadap kehidupan di masa sekarang dan yang akan datang. Pada dasarnya peristiwa sejarah memiliki keunikan, abadi dan penting. Dalam pembelajaran sejarah, aktivitas belajar dan mengajar yang dilakukan oleh guru dengan memaparkan gambaran mengenai kehidupan dimasa lalu namun

mengangkat peristiwa-peristiwa yang penting untuk disampaikan pada peserta didik sehingga peserta didik mampu memahami kejadian yang terjadi dimasa lampau mengenai bangsanya.

Pembelajaran sejarah mampu untuk membentuk sikap sosial peserta didik dalam menghormati perbedaan, saling menghargai satu sama lain, menumbuhkan kesadaran nasional dan sebagainya. Pembelajaran sejarah mempunyai beberapa tujuan penting terhadap peserta didik salah satunya untuk meningkatkan kesadaran akan masa lalu dari bangsanya sendiri sehingga mampu memaknai suatu peristiwa yang terjadi di masa lampau dengan mengaitkannya dengan kehidupan pada masa kini dan mendatang (Muhtarom, 2020:30). Guru mengambil peranan penting dalam melakukan pembelajaran sejarah kepada peserta didik karena diharapkan mampu untuk menggerakkan minat dan kemauan peserta didik dalam belajar, guru mampu menghadirkan strategi, metode dan model pembelajaran yang menarik hingga pada penggunaan media pembelajaran yang relevan pada dewasa ini sehingga guru diharapkan mampu membawa peserta didiknya pada kehidupan masa lampau bangsa Indonesia hingga peserta didik mampu memaknai dan mengetahui masa lalu bangsanya sendiri namun dikemas dalam bentuk pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik (Asmara, 2019:107).

Pembelajaran sejarah yang ada di sekolah memiliki tujuan yang bermakna yaitu untuk membangun sikap dan kepribadian peserta didik, mengantarkan pada sifat kejujuran, mampu belajar dari kesalahan masa lalu dan menanamkan rasa cinta tanah air serta kebanggaan terhadap nenek moyang bangsanya sendiri serta mampu membantu memecahkan suatu permasalahan yang berkaca dari kejadian di masa lampau. Adapun tujuan lain dari pembelajaran sejarah adalah dapat menumbuhkan kesadaran sejarah, memahami mengenai diri sendiri, menciptakan rasa bangga terhadap bangsa dan tanah air tentang kejayaan di masa lampau, mengembangkan rasa patriotisme dan nasionalisme, mengembangkan nilai-nilai kearifan lokal, nilai kemanusiaan, meningkatkan kebersamaan dan gotong royong antar sesama dan sebagainya.

Pembelajaran sejarah menurut Abdullah (1996:33) yang dilakukan harus melalui tiga tahapan di antaranya, tahap pertama *Sense of Intimacy* adalah harus

meningkatkan kekraban dengan satu sama lain dan memupuk rasa kesadaran dari lingkungan sekitar atau sosial. Tahap kedua *Sense of Actuality* yaitu harus memperkenalkan peserta didik mengenai makna dari dimensi ruang dan waktu pada kehidupan masa lalu, kini dan nanti dan tahap ketiga *Sense of History* (hayat sejarah) bahwa pembelajaran sejarah tidak harus didominasi oleh sejarah politik namun harus didominasi oleh sejarah sosial juga untuk menumbuhkan kreatifitas lokal yang akan berguna untuk lingkungan sekitar baik lingkungan alam maupun sosialnya serta diharapkan mampu menghadapi permasalahan-permasalahan dan juga mampu memecahkannya di masa kini dan mendatang.

Notosusanto (1979: 3-5) mengemukakan beberapa jenis fungsi atau kegunaan sejarah yaitu fungsi edukatif, fungsi instruktif, fungsi inspiratif dan fungsi rekreasi:

1. Fungsi edukatif, bahwa sejarah menjelaskan, menuntun, mendidik keunggulan sehingga sejarah dapat memberikan pelajaran hidup dalam kehidupan sehari-hari atau dapat dikatakan bahwa sejarah dapat mengajarkan agar seseorang dapat bersikap arif dalam bertindak maupun berperilaku.
2. Fungsi instruktif, sejarah sebagai alat untuk membantu dalam proses pembelajaran sehingga sejarah mengambil peran dalam penyampaian pengetahuan serta keterampilan terhadap subjek belajar.
3. Fungsi inspiratif, sejarah dapat memperkuat identitas suatu bangsa dengan menghayati segala bentuk peristiwa yang terjadi dimasa lampau, memberikan rasa bangga dan juga memberikan banyak makna yang mendalam bagi penerus bangsa. Mempelajari sejarah dapat menumbuhkan imajinasi, memperkaya kreativitas dan juga mengembangkan inspirasi bagi generasi penerus bangsa.
4. Fungsi kreatif, mempelajari sejarah melalui lawatan sejarah dan mengamati secara langsung akan menarik dan tidak membosankan, selain itu dengan lawatan sejarah juga merupakan sumber bagi pembelajaran sejarah yang kontekstual atau nyata.

2.1.6 Situs Sejarah

Menurut Anderson & Low 2006 dalam Hanif (2023:273) menyatakan bahwa situs sejarah merupakan tempat dimana ditemukan benda-benda sejarah atau benda peninggalan dari masa lampau sehingga tempat itu dapat dijadikan sebagai bukti telah terjadinya suatu peristiwa di masa lalu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa situs sejarah ini adalah tempat ditemukannya berbagai benda-benda yang ditinggalkan dari suatu kebudayaan di masa lampau yang keberadaannya masih ada sampai saat ini untuk dijadikan sebagai bukti yang nyata bahwa telah terjadi suatu kejadian atau peristiwa di masa lampau.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 1992 pada pasal 1 terdapat pada butir yang ke 2 disebutkan bahwa situs merupakan lokasi atau tempat yang mengandung benda dari cagar budaya termasuk dari lingkungannya yang diperlukan bagi pengamanannya. Jadi, situs merupakan benda cagar budaya yang tidak dapat dipindahkan, tidak dapat diperbaharui dan mudah rapuh serta merupakan sumber daya yang terbatas (Kiswinarso et al., 2016:69-70).

Tempat ditemukannya beberapa peninggalan sejarah oleh beberapa ahli arkeologi untuk mengungkapkan gambaran peristiwa di masa lampau dengan melihat keterkaitan antara benda-benda sejarah yang ditemukan sehingga dapat memberikan informasi mengenai kehidupan manusia yang terjadi di masa lalu. Sehingga dari hal itu, ahli arkeologi memperdalam dan mempelajari mengenai penemuan-penemuannya untuk mengungkapkan suatu peristiwa yang berkaitan dengan benda atau peninggalan sejarah untuk disampaikan pada masyarakat luas (Warsito, 2012:25).

Situs sejarah adalah tempat atau lokasi peninggalan dari hasil kebudayaan di masa lampau yang didalamnya memiliki nilai-nilai warisan budaya sehingga situs harus dilindungi oleh pemerintah melalui undang-undang, karena situs sejarah dapat memberikan pemahaman tentang sejarah di masa lampau terutama sejarah dari bangsanya sendiri.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai acuan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

Pertama, Ilham Isdiansyah dari Universitas Siliwangi Tahun 2022 melakukan penelitian dengan bentuk skripsi menggunakan metode kualitatif yang berjudul “Penggunaan Video Youtube sebagai Media Pembelajaran Sejarah Materi Aceh Versus Portugis Di Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 4 Kota Tasikmalaya Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa guru melakukan pembelajaran dengan model *Discovery Learning* berbantuan media pembelajaran video youtube (audio visual) menjadikan pembelajaran sejarah lebih interaktif dan peserta didik dapat menambah imajinasinya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan media berbantuan video (audio visual) dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar dan memberikan pengalaman belajar yang menarik.

Persamaannya adalah dalam penggunaan metode penelitian kualitatif dan dalam pembahasannya yaitu membahas mengenai media pembelajaran dengan menggunakan video sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi yang akan disajikan pada peserta didik. Perbedaannya yaitu dalam penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kualitatif-naturalistik sedangkan dalam penelitian yang dilakukan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan riset naratif yang akan membedakan dengan penelitian terdahulu. Selain itu, perbedaan terdapat pada objek dan subjek yang diteliti. Perbedaan selanjutnya adalah pada penelitian yang dilakukan akan menggunakan media video lebih rinci sehingga penyajian videonya lebih terlihat orsinil. Terdapat perbedaan lain yaitu pembahasan dalam video pembelajaran yang digunakan, berkaitan dengan sejarah lokal karena urgensi dan kedudukan dalam kurikulum merdeka, sejarah lokal sangat penting untuk dipelajari untuk meningkatkan rasa nasionalisme peserta didik.

Kedua, Deni Haryanto dari Universitas Siliwangi melakukan penelitian pada tahun 2021 dalam bentuk skripsi yang berjudul “Penggunaan Youtube sebagai Media Pembelajaran Sejarah Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Di Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Singaparna Semester Genap Tahun Ajaran 2020/2021”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan menggunakan youtube sebagai media pembelajaran, menjadikan alternatif untuk kegiatan dalam proses belajar mengajar dan bisa dilakukan dengan jarak jauh dan juga pembelajaran secara daring.

Persamaan dari penelitian terdahulu adalah menggunakan media audio visual/video sebagai media pembelajaran yang digunakan sehingga materi ajar yang disajikan dalam bentuk video. Namun terdapat beberapa perbedaan diantaranya yaitu subjek dan objek penelitian, terdapat perbedaan yang signifikan yaitu terletak pada metode penelitiannya menggunakan pendekatan naturalistik sedangkan pada penelitian yang dilakukan adalah pendekatan riset naratif (*narrative research*). Perbedaan lainnya terletak pada penggunaannya yang dilakukan secara luring atau langsung sedangkan pada penelitian terdahulu dilakukan secara daring (dalam jaringan).

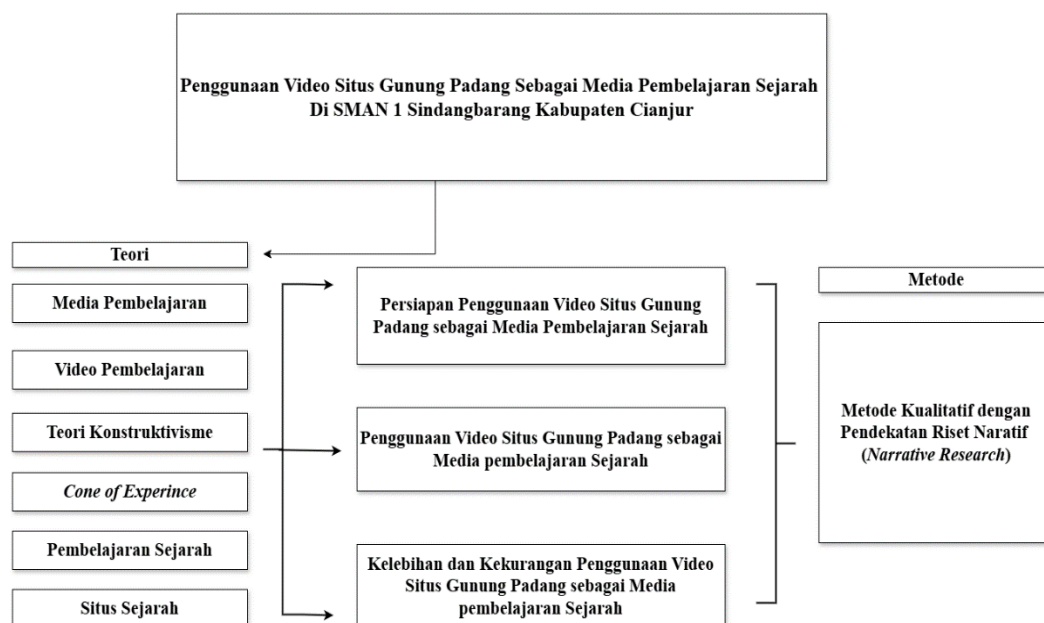
Ketiga, Lulu Ulmaelani dari Universitas Galuh melakukan penelitian dengan metode kualitatif pada tahun 2023 berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Youtube Quizizz dalam Pembelajaran Sejarah Di Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Banjar”. Penelitiannya menyimpulkan bahwa sebelum memanfaatkan media pembelajaran audio visual, guru menggunakan media LKS, buku paket dan papan tulis dan peserta didik kurang memahami dan memaknai materi yang disampaikan. Setelah digunakan media pembelajaran audio visual, peserta didik mengalami peningkatan dalam memahami materi yang disampaikan serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Persamaan antara penelitian yang terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah menggambarkan penggunaan media dalam pembelajaran sejarah, menguraikan proses pelaksanaan sampai pemanfaatan media pembelajaran, persamaan lainnya adalah menggunakan metode penelitian kualitatif. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan terletak pada subjek dan objek yang diteliti, perbedaan lainnya yaitu dalam pendekatan penelitiannya dalam penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kualitatif-fenomenologi sedangkan pada penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan riset naratif.

2.3 Kerangka Konseptual

Peneliti akan menggunakan kerangka konseptual yang telah disusun untuk menentukan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh peneliti dan bagaimana prosedur empiris yang digunakan sebagai alat untuk menemukan

jawaban dari permasalahan. Untuk lebih jelasnya kerangka konseptual dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

2.4 Pertanyaan Penelitian

Adapun untuk pertanyaan penelitian yang diturunkan dari rumusan masalah yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah dari penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana persiapan penggunaan video situs Gunung Padang sebagai media pembelajaran sejarah di SMAN 1 Sindangbarang?
2. Bagaimana penggunaan video situs Gunung Padang sebagai media pembelajaran sejarah di SMAN 1 Sindangbarang Kabupaten Cianjur?
3. Bagaimana kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan video situs Gunung Padang sebagai media pembelajaran sejarah di SMAN 1 Sindangbarang Kabupaten Cianjur?