

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1. Kajian Teori

Kajian Teoritis adalah sebuah kumpulan teori yang mendasari suatu penelitian yang dilaksanakan. Teori yang dimaksud adalah teori yang relevan dengan isi penelitian yang akan dibahas. Adapun kajian teoritis dari penelitian ini diantaranya:

2.1.1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi antara individu dengan individu maupun individu dengan lingkungan sekitarnya untuk menghasilkan perubahan-perubahan dan peningkatan dari hasil belajar yang diperoleh sebelumnya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Pengertian belajar menurut Hamalik (2019: 27) adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan.

Menurut Aunurrahman (2019: 36) belajar merupakan suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya. Adapun menurut Daryanto (2017: 2) belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu atau kelompok untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku, akibat dari adanya suatu proses interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dapat dianggap telah belajar

jika telah menunjukkan suatu perubahan pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Jika dalam proses belajar tidak terjadi perubahan perilaku ke arah peningkatan, dapat dikatakan bahwa orang tersebut mengalami kegagalan dalam proses belajar.

2.1.2. Aktivitas Belajar

Menurut Yamin (2019: 75) Pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Proses pembelajaran yang dilakukan didalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Saat pembelajaran berlangsung siswa mampu memberikan umpan balik terhadap pendidik.

Sardiman (2018: 100) menyatakan bahwa aktivitas belajar merupakan aktivitas yang bersifat fisik maupun mental, dalam kegiatan belajar keduanya saling berkaitan. Kemudian Hamalik (2019: 179) menyatakan bahwa aktifitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar dapat terwujud apabila siswa terlibat belajar secara aktif.

Menurut Yamin (2019: 82) mendefinisikan belajar aktif sebagai usaha manusia untuk membangun pengetahuan dalam dirinya. Pembelajaran akan menghasilkan suatu perubahan dan peningkatan kemampuan, pengetahuan dan keterampilan pada diri siswa. Siswa mampu menggali kemampuannya dengan rasa ingin tahunya sehingga interaksi yang terjadi akan menjadi pengalaman dan keinginan mengetahui sesuatu yang baru.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan atau tindakan baik fisik maupun mental yang dilakukan oleh individu untuk membangun pengetahuan dan keterampilan dalam diri dan dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar akan menjadikan pembelajaran yang efektif. Pendidik tidak hanya menyampaikan pengetahuan dan keterampilan saja. Namun, pendidik harus mampu membawa siswa untuk aktif dalam belajar.

2.1.3. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme merupakan teori yang banyak digunakan terkhusus di dunia pendidikan. Konstruktivisme bersifat membangun, membina, dan memperbaiki dari segi kemampuan, pemahaman, dalam proses pembelajaran yang menekankan bahwa pengetahuan kita merupakan hasil konstruksi kita sendiri. Melalui teori ini diharapkan meningkatkan keaktifan dan kecerdasan peserta didik (Suparlan, 2019: 82).

Konstruktivisme ini berpandangan aktivitas yang aktif, dimana pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik membina sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang telah mereka pelajari. Konstruktivisme sebuah teori yang memberikan keluasaan berfikir kepada peserta didik untuk memahami materi yang telah dipelajari kemudian mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran yang berciri konstruktivisme menekankan terbangunnya pemahaman sendiri secara aktif dan kreatif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman belajar peserta didik. Konstruktivisme merupakan teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar untuk membangun pengetahuan mereka sendiri dengan rancangan model pembelajaran yang dibuat oleh pendidik (Masgumelar, 2021: 52).

Teori belajar konstruktivisme akan berlangsung lebih efektif jika siswa berhubungan langsung dengan objek yang sedang dipelajari, yang ada di lingkungan sekitar. Selain itu pemanfaatan peralatan berbasis teknologi masa kini dengan jaringan maupun tanpa jaringan dan sumber belajar yang beragam dapat meningkatkan keefektifan dan efisiensi dalam pemahaman terhadap peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa konstruktivisme merupakan sebuah teori yang memberikan keluasaan berfikir kepada siswa dan memberikan siswa untuk mempraktikkan teori yang sudah diketahui dalam kehidupannya. Pembelajaran konstruktivisme memberikan lingkungan belajar yang kondusif yang mendukung siswa mengungkapkan gagasan, saling menyimak, dan saling bertanya. Berkaitan dengan hal

tersebut, penggunaan teori belajar konstruktivisme ini diharapkan dapat membantu peneliti dalam melakukan pengembangan media pembelajaran.

2.1.4. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran merupakan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakannya pembelajaran untuk memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sedangkan sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat di masa lampau berdasarkan metode dan metodologi tertentu (Eveline Siregar, 2010: 16).

Menurut Kuntowijoyo (1995: 18) sejarah merupakan rekontruksi masa lalu, rekontruksi dalam sejarah tersebut adalah apa yang sudah dipikirkan, dikatakan, dikerjakan, dirasakan dan dialami oleh orang. Sejarah masa itu hanya berisi tentang kisah-kisah manusia dalam usahanya untuk memenuhi kebutuhannya, menciptakan kehidupan yang tertib teratur, kecintaan akan kemerdekaan, serta kehausannya akan keindahan dan pengetahuan.

Agung (2013: 56) mengemukakan bahwa pengajaran sejarah di sekolah bertujuan agar siswa dapat berfikir historis dan pemahaman sejarah, siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berfikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa di tengah-tengah kehidupan masyarakat dunia.

Pembelajaran sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang didalamnya mempelajari peristiwa masa lampau yang erat hubungannya dengan masa kini. Pembelajaran sejarah berfungsi untuk menyadarkan peserta didik akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi ruang, waktu, serta membangun kesadaran untuk memahami dan menjelaskan jati diri bangsa Indonesia di masa lampau, masa kini dan masa depan.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan pembelajaran sejarah merupakan kegiatan belajar mengajar yang di dalamnya mempelajari peristiwa masa lalu yang memiliki hubungan erat dengan masa kini, selain itu dalam pembelajaran sejarah siswa dituntut untuk berfikir historis dan kronologis dalam memahami setiap peristiwa sejarah.

2.1.5. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Miftah (2013: 97) media pembelajaran merupakan semua bentuk perantara yang digunakan untuk menyebarkan ide dan gagasan sehingga sampai kepada penerima. Media pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Arsyad (2013: 4) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima menjadi media komunikasi seperti televisi, foto, rekaman, gambar, cetakan. Apabila media komunikasi tersebut memiliki informasi yang mengandung pengajaran, maka media tersebut disebut media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat perantara atau alat bantu pendidik untuk menyampaikan sumber belajar kepada peserta didik. Media pembelajaran ini menyajikan informasi terkait pembelajaran kepada siswa agar dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Biasanya media pembelajaran ini dikemas secara menarik serta efektif untuk menyajikan materi pembelajaran.

Menurut Rahma (2019: 8) terdapat tiga ciri yang dapat menunjukkan bahwa media tersebut dapat digunakan atau tidak diantaranya yaitu ciri fiksatif, manipulatif, dan distributif. Ciri fiksatif artinya media tersebut dapat menyimpan, merekam, merekonstruksi peristiwa atau objek. Ciri manipulatif artinya media tersebut mampu mentransformasikan sebuah peristiwa atau objek. Sedangkan ciri

distributif artinya media tersebut dapat menyajikan atau mentransportasikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

Pemilihan media pembelajaran juga tidak bisa lepas dari bagaimana tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan dari pembelajaran tersebut, jika tidak dilaksanakan maka fungsi dari media pembelajaran tidak akan tercapai dan akan menjadi penghambat dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

2) Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2013: 38) perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media dikelompokkan dalam beberapa jenis, yaitu:

- a. Media berbasis manusia, yakni guru, instruktur;
- b. Media berbasis cetak, yakni buku, lembaran lepas, modul;
- c. Media berbasis visual, yakni buku, bagan, grafik;
- d. Media berbasis audio-visual, yakni video, film, televisi;
- e. Media berbasis komputer, yakni interaktif video.

Secara umum media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga diantaranya media visual, media audio, dan media audio visual. Media visual merupakan media yang mengandalkan indera penglihatan yang menampilkan gambar diam seperti strip (film rangkai), foto gambar atau lukisan, dan cetakan. Media audio adalah media yang mengandalkan suara, seperti radio, rekaman, dan sebagainya. Media audio visual merupakan media yang telah mempunyai unsur suara dan unsur gambar, yakni video, komputer, film (Haryono, 2015: 58).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa jenis media seperti media audio, media visual dan media audio visual. Beberapa jenis media tersebut dapat membantu pendidik dalam memilih media pembelajaran. Dalam penelitian ini melakukan pengembangan jenis media yaitu media visual. Pemilihan jenis media disesuaikan dengan kebutuhan yang akan peneliti lakukan. Penelitian

ini menggunakan media *explosion box* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3) Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Haryono (2015: 49) media memiliki beberapa fungsi, yaitu mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik, memperoleh gambaran jelas tentang benda yang sulit diamati secara langsung, memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, menghasilkan keseragaman pengamatan, menanamkan konsep dasar yang benar, membangkitkan keinginan dan minat baru, serta membangkitkan motivasi dalam belajar peserta didik.

Menurut Arsyad (2013: 19) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Fungsi media pembelajaran dapat mengakomodasi peserta didik dalam suatu pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi serta memberikan pengalaman langsung yang menyeluruh serta memudahkan peserta didik dalam proses belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu membantu pendidik dalam menyampaikan materi dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Penggunaan media dapat dicapai secara maksimal jika pendidik dapat memilih dan menggunakan media secara tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta disesuaikan dengan jenis media pembelajarannya.

2.1.6. Media *Explosion Box*

1) Pengertian *Explosion Box*

Explosion box merupakan sebuah kotak seperti kado yang terbuat dari kertas yang jika di buka berisi berbagai kejutan kreatif berbagai bentuk ungkapan melalui kreatifitas. *Explosion box* ini memiliki beberapa macam, masing-masing orang memiliki cara sendiri dalam menyalurkan kreatifitas mereka. Hal inilah yang membuat *explosion*

box bisa dikreasikan menjadi media pembelajaran. *Explosion box* ini digabungkan dengan materi-materi pembelajaran dan permainan edukasi yang bisa dimainkan di dalam kelompok (Sari, 2020: 32).

Media pembelajaran *explosion box* dibuat dengan tujuan untuk membantu peserta didik memahami suatu materi pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan, memberi variasi kegiatan pembelajaran agar tidak membosankan, dan mengajak peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan tidak hanya mendengarkan pendidik saja, melainkan juga mengamati, melakukan, mempresentasikan. Selain itu, media pembelajaran *explosion box* ini juga akan memperjelas makna suatu materi pelajaran dengan visual (Vianda, 2020: 18).

2) Bentuk *Explosion box*

Explosion box ini dapat direpresentasikan sebagai kotak kado atau kotak ledakan. *Explosion box* berbentuk seperti kado yang terdiri dari empat bagian. Ketika dibuka kotak itu akan memunculkan konten dalam bentuk gambar atau materi sesuai tema, tidak ada ketentuan atau ukuran pemilihan material. Media dapat dibuat sesuai dengan kreativitas dan keinginan pembuatnya.

3) Pembuatan *Explosion Box*

Explosion box dapat dibuat dengan menyediakan beberapa alat dan bahan seperti *cutter*, gunting, lem, *double tape*, mistar besi, karton *dupleks*, karton *hardboard*, karton warna, dan kertas kado. *Explosion box* dirancang agar muatannya berisikan materi pelajaran, lembar kerja peserta didik, *quiz*, dan permainan edukasi. Dengan adanya *explosion box* yang berperan sebagai alat bantu pembelajaran ini peserta didik bisa lebih jelas dalam memaknai suatu materi karena ditampilkan dalam bentuk visual yang unik.

4) Kelebihan *Explosion Box*

Kelebihan media pembelajaran *explosion box*, diantaranya:

- a. Pembuatan media *explosion box* dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran dan setiap layer terdapat kejutan yang berbeda;
- b. Tampilan *explosion box* menarik perhatian peserta didik sehingga memotivasi belajar lebih inovatif;
- c. Mengembangkan kreatifitas pendidik dan peserta didik;
- d. Merangsang imajinasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

5) Kekurangan *Explosion Box*

Kekurangan media pembelajaran *explosion box*, diantaranya:

- a. Pembuatan media *explosion box* dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran dan setiap layer terdapat kejutan yang berbeda;
- b. Tampilan *explosion box* menarik perhatian peserta didik sehingga memotivasi belajar lebih inovatif;
- c. Mengembangkan kreatifitas pendidik dan peserta didik;
- d. Merangsang imajinasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

2.1.7. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu proses kegiatan yang sistematis, berkelanjutan dan menyeluruh dalam rangka pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menilai pencapaian proses dan hasil belajar peserta didik yang dilihat kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya (Arifin, 2012: 10).

Menurut Purwanto (2011: 44) hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil Belajar mempunyai perubahan akan

nilai yang tidak terpisah dari proses belajar itu sendiri karena hasil belajar muncul karena adanya aktivitas belajar yang dilihat dari nilai dan keterampilan peserta didik. Dengan kata lain hasil belajar adalah tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan belajar (Mulyati, 2018: 27).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada setiap individu baik itu secara pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik memahami materi yang telah diajarkan.

2. Indikator Hasil Belajar

Melalui indikator hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari tingkah laku yang muncul dalam suatu proses pembelajaran. Menurut Magdalena, (2020: 133) Indikator hasil belajar dibagi menjadi tiga, yaitu:

a. Hasil Belajar Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan berfikir.

b. Hasil Belajar Afektif

Ranah afektif berhubungan dengan perasaan, emosi, system nilai, dan sikap hati.

c. Hasil Belajar Psikomotorik

Ranah psikomotorik berorientasi pada keterampilan motoric atau penggunaan otot kerangka.

2.2. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan yaitu penelitian sebelumnya yang sudah pernah ditulis dan dianggap relevan atau mempunyai keterkaitan dengan judul dan topik yang akan diteliti. Hasil penelitian yang relevan berguna untuk menghindari pengulangan penelitian dengan permasalahan yang sama. Penelitian yang relevan dapat mengetahui persamaan dan perbedaan dari hasil penelitian sehingga dapat menjamin keaslian penelitian ini. Penulis menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan proposal ini sebagai berikut:

1) Penggunaan Media *Explosion Box* Pada Materi Protista Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMAN Aceh Barat Daya

Tulisan yang berjudul “Penggunaan Media *Explosion Box* Pada Materi Protista Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMAN Aceh Barat Daya” merupakan sebuah skripsi yang ditulis oleh Ulya Vianda. Tulisan ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang berfokus pada penggunaan media *explosion box*. Berdasarkan hasil penelitian dalam penulisan ini dapat diketahui bahwa dengan penggunaan media *explosion box* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Tulisan ini menggunakan rancangan penelitian *pre eksperiment* dengan *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen. Kelas tersebut diberikan soal pre-test dan post-test pada awal dan akhir pembelajaran.

Relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *explosion box* sebagai alat bantu untuk meningkatkan hasil belajar. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada materi pembelajaran yang digunakan. Dalam penelitian ini menggunakan pelajaran biologi sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan pelajaran sejarah. Dengan adanya persamaan, penelitian ini juga dapat bermanfaat bagi peneliti karena dapat dijadikan sumber yang mampu menunjang peneliti dalam meneliti penggunaan media pembelajaran *explosion box* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah Indonesia pokok bahasan masuknya agama Hindu Budha di Indonesia kelas X SMK As-Saabiq Singaparna Kabupaten Tasikmalaya.

2) Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion Box* Kelas VIII SMP Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia

Tulisan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion Box* Kelas VIII SMP Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia” merupakan skripsi yang ditulis oleh Novena Dinda Pramesti di Universitas Sanata Dharma. Tulisan ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui kelayakan media pembelajaran *explosion box* pada materi system pencernaan

manusia. Penelitian ini juga memiliki tujuan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran *explosion box*. Pada penelitian ini tidak hanya focus pada satu media pembelajaran saja melainkan ada beberapa media pembelajaran yang dijadikan satu kesatuan. tulisan ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development*.

Relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *explosion box* sebagai alat bantu pembelajaran. Adapun perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian ini berfokus dalam pengembangan media pembelajarannya saja. Selain itu penelitian ini menggunakan menggunakan metode penelitian *research and development* yang hanya digunakan untuk mengembangkan atau pengembangan media yang digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode kuantitatif dengan model eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *explosion box* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah Indonesia.

3) Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion Box* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTsN 1 Bondowoso Tahun Pelajaran 2021/2022

Tulisan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion Box* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTsN 1 Bondowoso Tahun Pelajaran 2021/2022” merupakan skripsi yang ditulis oleh Raudatul Munawarah di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Tulisan ini bertujuan untuk Mendeskripsikan proses pengembangan dan efektifitas dari penggunaan media pembelajaran *explosion box* pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN 1 Bondowoso. Tulisan ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang mengacu pada model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahap yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Relevansinya dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah sama-sama menggunakan media *explosion box*. Adapun perbedaannya pada

penelitian terdahulu fokus kepada produk media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini menggunakan Model yang menjadi acuannya adalah pengembangan *ADDIE*, sedangkan pada penelitian yang sedang dilakukan adalah metode kuasi eksperimen. Kemudian pada penelitian ini hanya menggunakan satu sudut pandang saja yaitu pengembangan dari media pembelajaran saja dalam melakukan penelitian, sedangkan pada penelitian yang sedang dilakukan menggunakan dua sudut pandang yaitu mengenai pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar.

2.3. Kerangka Konseptual

Konsep merupakan abstraksi dari suatu realitas agar dapat dikomunikasikan dan membentuk suatu teori yang menjelaskan keterkaitan antar variabel (baik variabel yang diteliti maupun yang tidak diteliti). Kerangka konseptual penelitian adalah suatu hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep yang lainnya dari masalah yang ingin diteliti. Kerangka konseptual disajikan dengan bentuk diagram berisi variabel yang akan diukur.

Kerangka konsep ini gunanya untuk menghubungkan atau menjelaskan secara panjang lebar tentang suatu topik yang dipakai sebagai landasan penelitian yang didapatkan pada tinjauan pustaka yang dihubungkan dengan garis sesuai variabel yang diteliti. Proses teoritis berkaitan dengan kegiatan untuk menjelaskan masalah dengan teori yang relevan, serta menyusun kerangka teoritis atau kerangka konsep yang digunakan dalam penelitian.

Penggunaan media pembelajaran yang kreatif diharapkan bisa meningkatkan kualitas pembelajaran. Jika pembelajaran dilakukan oleh pendidik dengan menggunakan media yang tepat maka proses penyampaian materi akan diterima oleh peserta didik dengan baik. Media pembelajaran memberikan pengaruh yang cukup besar dalam pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Kesulitannya pendidik terutama pada mata pelajaran sejarah dalam menentukan media pembelajaran yang menarik dan kreatif mengakibatkan kegiatan belajar dan pembelajaran menjadi monoton. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menambah salah satu media pembelajaran dengan bentuk visual

yang bertujuan untuk menambah referensi media pembelajaran yang akan digunakan oleh pendidik. Dengan demikian, diadakanya media pembelajaran baru yang digunakan oleh pendidik, sebagai salah satu solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan cara mengembangkan media pembelajaran *explosion box*.

Explosion box merupakan sebuah kotak ledak yang setiap lembar box terdapat layer yang diisi pertanyaan, materi, dan gambar yang menarik, selain itu *explosion box* ini juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengingat materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik, dikarenakan dalam penggunaan media *explosion box* peserta didik dituntut untuk ikut berpartisipasi. Dengan penggunaan media *explosion box* ini diharapkan meningkatkan daya serap materi sejarah sehingga menghasilkan nilai yang bagus. Seiring dengan meningkatnya daya serap dan pemahaman siswa yang mendalam. Selain itu, media tersebut dapat memberikan pengalaman belajar sejarah yang lebih menyenangkan bagi siswa, dengan tanpa menghilangkan esensi dari pembelajaran sejarah yang sebenarnya.

Berikut merupakan bagan kerangka konseptual dalam penelitian ini, sebagai berikut:



Bagan 2.1
Kerangka Konseptual

Keterangan:

X = Media Pembelajaran *Explosion Box*

Y = Peningkatan Hasil Belajar

→ = Hubungan antara Variabel X dan Variabel Y

2.4. Hipotesis Penelitian

Menurut Margono (2010: 67-68) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap mungkin atau paling tinggi kebenarannya. Hipotesis pada umumnya dapat diartikan sebagai jawaban sementara dari masalah suatu penelitian. Hipotesis hanya disusun pada jenis

penelitian inferensial, yakni jenis penelitian dengan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk menguji. Pengujian suatu hipotesis selalu melalui teknik analisis statistik inferensial. Sedangkan penelitian deskriptif tidak memerlukan secara eksplisit rumusan hipotesis.

Seperti dijelaskan sebelumnya bahwa hipotesis dapat disusun oleh peneliti berdasarkan landasan teori yang kuat dan didukung hasil-hasil penelitian yang relevan. Peneliti harus memahami tentang isi dan bagaimana langkah-langkah dalam merumuskan suatu hipotesis penelitian. Berdasarkan pada rumusan masalah dan landasan teori dalam penelitian maka hipotesis pada penelitian ini apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *explosion box* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah Indonesia pokok bahasan masuknya agama Hindu Budha di Indonesia kelas X SMK As-Saabiq Singaparna Kabupaten Tasikmalaya tahun ajaran 2022/2023.