

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

1. Pembelajaran Sejarah

Sejarah menurut Sirnayatin (2017: 314) merupakan kajian tentang pengalaman manusia di masa lampau yang meninggalkan jejak hingga masa kini. Fokus utama dari sejarah terletak pada peristiwa-peristiwa yang terjadi dan perkembangannya yang kemudian disusun menjadi sebuah narasi atau kisah sejarah. Mempelajari sejarah menurut Sayono (2015: 12) berarti membuka jalan untuk memahami dan mengambil pelajaran dari kejadian-kejadian yang telah berlangsung. Melalui sejarah, kita juga belajar tentang nilai-nilai kemanusiaan dalam berbagai aspek. Dari proses pembelajaran ini, kemudian tumbuh kesadaran terhadap budaya dan peradaban manusia, yang disebut sebagai kesadaran sejarah (*historical consciousness*).

Tujuan utama dari mempelajari sejarah adalah untuk menumbuhkan kesadaran sejarah. Maka dari itu, proses pembelajaran sejarah di sekolah harus menciptakan situasi yang menumbuhkembangkan kesadaran sejarah siswa baik itu dalam pengetahuan, kemampuan kognitif, dan psikomotorik. Menurut Atmadinata (2005: 46) Pembelajaran sejarah memiliki peran yang sangat krusial dalam membentuk karakter peserta didik, agar mereka mampu memahami serta menghayati nilai-nilai kebangsaan. Hal ini penting sebagai bekal untuk menghadapi serta meraih keberhasilan di era globalisasi yang penuh tantangan dan perubahan. Menurut Permendiknas (No. 22 Tahun 2006) tujuan dari Mata Pelajaran Sejarah adalah sebagai berikut:

1. Mendorong peserta didik untuk memiliki kesadaran akan arti penting dimensi waktu dan ruang sebagai rangkaian proses yang menghubungkan masa lalu, masa sekarang, dan masa depan.
2. Melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik agar mampu menginterpretasikan fakta-fakta sejarah secara akurat melalui pendekatan ilmiah dan metodologi yang sistematis.
3. Menumbuhkan sikap penghargaan dan apresiasi terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti nyata keberadaan dan kejayaan peradaban bangsa Indonesia di masa lampau.
4. Meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai proses panjang terbentuknya bangsa Indonesia yang terus berkembang hingga saat ini dan masa mendatang.
5. Menumbuhkan kesadaran diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia dengan menanamkan rasa cinta tanah air dan kebanggaan nasional yang tercermin dalam berbagai aspek kehidupan, baik dalam lingkup domestik maupun global.

Mempelajari dan memahami sejarah merupakan hal yang sangat penting dalam membentuk kesadaran akan nilai-nilai historis, sehingga pelajaran yang terkandung dalam berbagai peristiwa masa lalu dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Kesadaran sejarah merupakan bagian dari proses pembentukan karakter. Ilmu sejarah juga memiliki manfaat praktis, antara lain sebagai sumber pembelajaran moral dan pendidikan, serta menjadi cerminan untuk menghadapi realitas masa kini dan menyongsong kehidupan masa depan.

Pembelajaran sejarah yang efektif adalah proses yang dirancang untuk mendukung siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Kondisi pembelajaran yang ideal tercipta melalui perpaduan berbagai elemen yang saling mendukung dan terkoordinasi dengan baik, sehingga mampu membangkitkan semangat serta mendorong motivasi siswa untuk mempelajari sejarah secara lebih mendalam.

Pembelajaran sejarah akan efektif jika mampu memberikan ruang bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Kondisi yang mendukung tercapainya pembelajaran sejarah secara optimal melibatkan sejumlah aspek yang saling berkaitan dan terintegrasi satu sama lain. beberapa aspek yang perlu diperhatikan di antaranya yaitu guru, sosok guru bukan hanya sebagai fasilitator tetapi juga sebagai desainer. Seorang guru harus memiliki kemampuan yang baik dalam hal akademik, pedagogik, dan pemahaman IPTEK. Aspek lainnya yaitu fasilitas, dengan tersedianya fasilitas yang baik, lengkap, dan memadai tentunya akan menciptakan pembelajaran yang nyaman bagi siswa, sehingga mereka bisa menyerap materi pembelajaran dengan lebih baik.

2. Sumber Belajar

Sumber belajar menurut Degeng (1990: 83) merupakan segala hal, baik berupa objek maupun individu, yang dapat mendukung proses pembelajaran. Hal ini mencakup berbagai sarana yang dapat dimanfaatkan oleh pengajar guna mendorong terjadinya aktivitas belajar dengan peserta didik. Sedangkan

menurut Januszewski dan Molenda (2008: 214) Sumber belajar meliputi berbagai komponen seperti pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan latar yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran serta meningkatkan pencapaian hasil belajar. Berdasarkan berbagai definisi yang ada, dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan acuan atau referensi dalam proses belajar mengajar. Sumber tersebut bisa berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik, maupun latar yang dimanfaatkan oleh pendidik dalam membimbing peserta didik agar terjadi interaksi belajar yang efektif.

Klasifikasi sumber belajar menurut Seels dan Richey dalam Abdullah (2021: 224) adalah sebagai berikut:

1. Pesan, yaitu informasi yang disampaikan, umumnya berupa ide, makna, atau fakta. Dalam konteks pendidikan, pesan ini berkaitan dengan materi pelajaran yang akan dikelola serta dipahami kembali oleh peserta didik.
2. Orang, yaitu individu yang berperan dalam menyimpan atau menyampaikan pesan pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung.
3. Bahan, yaitu mencakup media atau perangkat lunak yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan pesan sebelum disampaikan menggunakan alat tertentu. Contohnya meliputi teks tertulis, bahan cetak, rekaman elektronik, laman web, dan sebagainya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Alat, yaitu berupa perangkat keras atau benda fisik yang digunakan untuk menampilkan pesan yang tersimpan dalam bahan. Alat-alat ini dapat berupa komputer, kamera, proyektor (OHP), radio, televisi, *tape recorder*, serta media visual seperti film dan VCD/DVD.
5. Teknik, yaitu metode atau prosedur sistematis dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Teknik ini merujuk pada pendekatan atau strategi yang diterapkan oleh pengajar dalam proses belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran.
6. Latar, yaitu lingkungan atau tempat terjadinya proses penyampaian pesan. Segala tempat yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran dapat dikategorikan sebagai sumber belajar. Contohnya dari latar adalah perpustakaan, museum, pasar, sungai, gunung, hingga tempat pembuangan sampah.

Sumber belajar yang beraneka ragam di sekitar lingkungan peserta didik, pada umumnya belum dimanfaatkan secara optimal. kebanyakan dari penggunaan sumber belajar masih terbatas pada buku teks. Padahal, dengan memanfaatkan sumber belajar yang bervariasi akan memberikan nuansa belajar yang berbeda kepada peserta didik. Pemanfaatan sumber belajar seperti Situs atau museum sejarah merupakan salah satu langkah yang dapat dilakukan oleh pengajar dalam pembelajaran di sekolah. Hal ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung selama proses pembelajaran, khususnya dalam hal memahami materi yang diajarkan di kelas, dengan menghubungkannya ke dalam pengalaman nyata.

Sejalan dengan pendekatan *Contextual Learning*, sumber belajar berfungsi sebagai media untuk menghubungkan teori yang didapat di kelas dengan kehidupan nyata, sehingga siswa dapat memaknai serta memahami pembelajaran secara lebih mendalam. Menurut Wuryastuti & Ni'mah (2013: 116) Dengan menerapkan pembelajaran dalam situasi nyata kehidupan sehari-hari, siswa akan lebih menyadari pentingnya belajar serta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajarinya. Dalam pembelajaran kontekstual (*contextual learning*), peserta didik didorong untuk belajar melalui pengalaman langsung, membangun sendiri pengetahuannya, dan pada akhirnya mampu memberikan makna terhadap apa yang mereka pelajari. Model pembelajaran ini terdiri dari tujuh komponen utama, yaitu: konstruktivisme, kegiatan bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemberian contoh atau pemodelan (*modeling*), penilaian autentik (*authentic assessment*), serta refleksi.

Teori belajar konstruktivisme memandang bahwa proses memperoleh pengetahuan dimulai dari adanya kebingungan atau pertentangan dalam pikiran (konflik kognitif). Kebingungan ini hanya dapat diselesaikan jika seseorang mampu mengatur dan memahami dirinya sendiri (*self-regulation*). Pada akhirnya, pengetahuan tidak langsung diberikan oleh orang lain, melainkan dibentuk sendiri oleh peserta didik melalui pengalaman pribadi yang diperoleh dari hasil interaksi dengan lingkungan sekitarnya (Karli & Yulartiningsih, 2000: 2-4).

Menurut Supardan (2016: 6-7) Pada pembelajaran konstruktivisme, konstruktor pengetahuan aktif memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Belajar merupakan proses aktif. peserta didik secara aktif membentuk pemahaman mereka sendiri berdasarkan berbagai informasi yang mereka dapat. Ini menunjukkan pentingnya keterlibatan aktif dari peserta didik agar proses belajar menjadi efektif. Inti dari belajar bukanlah sekadar menemukan jawaban yang benar, melainkan membangun pemahaman atau makna secara mandiri.
2. Pembelajaran yang efektif terjadi ketika individu menghadapi konflik kognitif. Yaitu benturan antara berbagai ide dan konsep, yang diselesaikan melalui pengalaman langsung, refleksi diri, serta kesadaran akan proses berpikir (metakognisi).
3. Dalam pandangan konstruktivisme, belajar adalah proses pencarian makna.
4. Proses membangun pengetahuan tidak hanya terjadi secara individual, tetapi juga melalui interaksi sosial dengan orang lain seperti teman sebaya, guru, dan keluarga.
5. Belajar selalu dikonseptualisasikan atau selalu berkaitan dengan kerangka konsep tertentu. Kita tidak mempelajari fakta secara terpisah dan abstrak, melainkan selalu dikaitkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Proses pembelajaran akan lebih optimal jika informasi baru dihubungkan dengan pengetahuan yang telah diketahui individu.

Dalam konteks pembelajaran sejarah, siswa diajak untuk membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan artefak dan lingkungan sejarah di situs ataupun museum. Kombinasi ini bisa menciptakan pembelajaran yang aktif, relevan, dan berbasis pengalaman langsung, sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka yaitu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman sejarah yang bermakna.

3. Widyawisata

Widyawisata atau karyawisata merupakan salah satu metode pembelajaran yang dilakukan dengan mengajak siswa keluar dari lingkungan kelas menuju suatu tempat atau objek tertentu untuk mempelajari hal-hal secara langsung. Melalui pendekatan ini, peserta didik memperoleh pengalaman nyata, dapat mengumpulkan informasi secara langsung, serta mendapatkan pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, metode ini memungkinkan siswa untuk membuktikan kebenaran suatu konsep atau teori, sekaligus memperluas minat serta semangat mereka dalam belajar. Menurut Djamarah (2002:105-106) metode widyawisata bukan sekedar rekreasi tetapi belajar untuk memperdalam pelajaran dengan melihat kenyataan. Lewat metode ini siswa akan diajak ke suatu lokasi atau objek di luar sekolah untuk belajar. Lokasi tersebut dapat berupa pegunungan, pantai, hutan, museum, dan lain-lain.

Kelebihan dari metode widyawisata yaitu memberikan pendidikan yang lebih relevan dengan memanfaatkan lingkungan nyata. Menurut Sofyan (2020: 58) Widyawisata menghadirkan nuansa baru yang menyegarkan bagi peserta didik serta memberikan manfaat tambahan, seperti memperkenalkan mereka

pada lingkungan alam, mengamati fakta yang ada secara langsung, dan mengenali berbagai permasalahan yang ada. Aktivitas ini juga membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah, karena proses belajar berlangsung dalam suasana yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Siswa tidak hanya diberi kesempatan untuk keluar dari lingkungan kelas, tetapi juga diajak untuk terlibat langsung dan mengeksplorasi objek yang mereka pelajari. Hal ini memungkinkan mereka memperoleh pengalaman nyata yang memotivasi dan mendukung pembelajaran yang lebih mendalam. Ketika diterapkan dalam konteks sumber belajar sejarah, widyawisata memberikan kesempatan bagi siswa untuk memverifikasi konsep dan teori sejarah yang mereka pelajari di kelas melalui observasi langsung terhadap situs sejarah ataupun museum. Dengan demikian, pembelajaran sejarah akan menjadi lebih relevan, menyenangkan, dan interaktif, memungkinkan siswa untuk lebih memahami dan menghargai sejarah melalui pengalaman yang bermakna.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan pertama dalam penelitian ini berasal dari Ayu Yuliana Priantia pada tahun 2017 berjudul “Penguatan Jati Diri Bangsa Melalui Edukasi Wisata Sejarah Situs Purbakala Cipari Kuningan”. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwasanya Situs Purbakala Cipari memiliki peninggalan-peninggalan kebudayaan yang berwujud benda-benda Masa Prasejarah dan nilai-nilai di dalamnya sesuai dengan jati diri masyarakat Indonesia. Situs Purbakala Cipari juga memiliki kontribusi besar sebagai sarana edukasi bagi masyarakat dan berperan besar dalam penguatan jati diri bangsa. Penelitian dari Ayu Yuliana

Priantia memiliki persamaan dengan penelitian yang penulis lakukan dalam hal objek penelitian (penekanan situs sebagai media edukasi Sejarah). sedangkan perbedaannya terletak pada fokus dan sasaran penelitian. Penelitian Ayu Yuliana Priantia menitikberatkan pada edukasi wisata sejarah sebagai sarana penguatan jati diri bangsa dan sasaran penelitiannya yang lebih luas, ke masyarakat umum. Sementara penelitian yang penulis lakukan menitikberatkan penelitian pada pemanfaatan Situs Cipari dalam pembelajaran di Kurikulum Merdeka, dan sasarannya ke sekolah SMP di Kabupaten Kuningan.

Penelitian relevan kedua dalam penelitian ini berasal dari Maulana Hidayatushalihin pada tahun 2018 yang berjudul “Pemanfaatan Situs Purbakala Cipari Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Materi Pokok Kehidupan Awal Masyarakat Indonesia Oleh Siswa Kelas X SMA Binaul Ummah Kecamatan Cigugur Kabupaten Kuningan Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Situs Cipari dapat dijadikan sebagai media belajar bagi siswa melalui kegiatan penyampaian tujuan pembelajaran, dilanjut kegiatan inti yaitu menyimak, kemudian penugasan dengan pembagian kelompok. Pemanfaatan situs ini dapat memberikan kemudahan dalam pembelajaran dengan memaksimalkan kemampuan dan bakat alami yang dimiliki siswa. Penelitian maulana Hidayatushalihin memiliki persamaan dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu keduanya sama-sama berfokus pada bagaimana Situs Cipari dapat dimanfaatkan di dalam proses pembelajaran sejarah. Namun perbedaannya terletak pada konteks kurikulum dan jenjang sekolah, penelitian yang akan penulis lakukan berfokus pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) di dalam Kurikulum

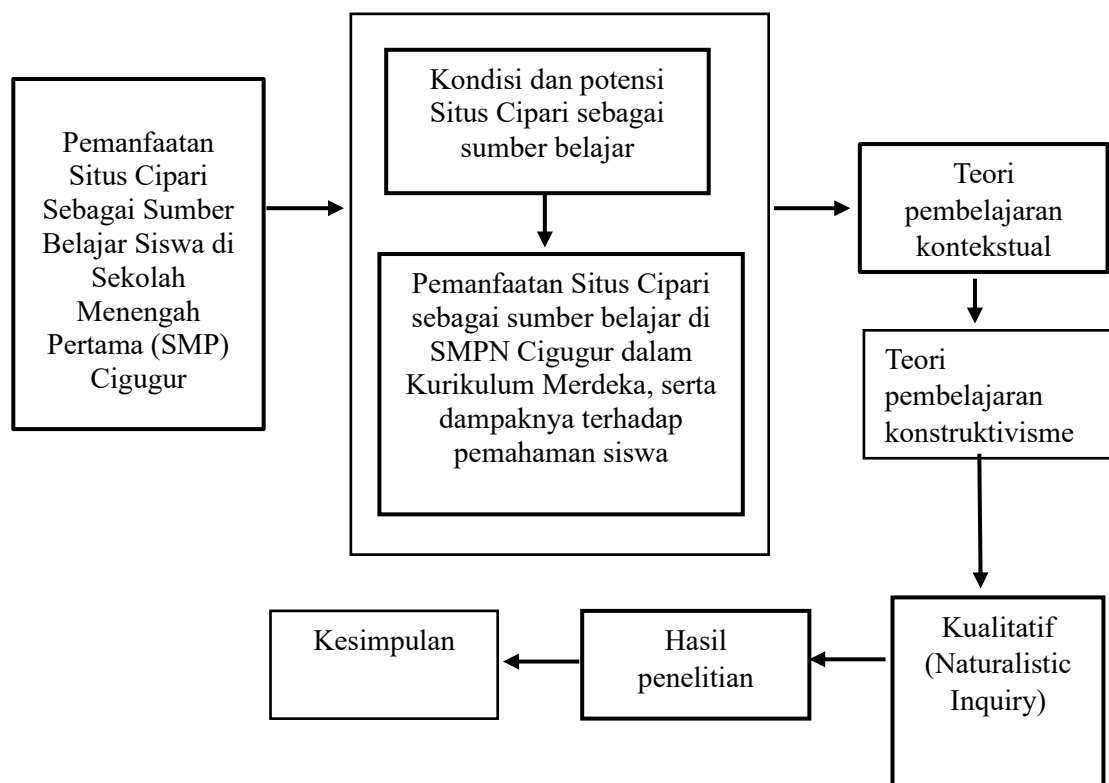
Merdeka. Sementara penelitian Maulana Hidayatushalihin berfokus pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA).

Penelitian relevan ketiga dalam penelitian ini berasal dari Asep Saefullah, Arif Syibromalisi, dan Dede Burhanudin pada tahun 2023 yang berjudul "Model Pelestarian Warisan Budaya, Konservasi Lingkungan, dan Pemajuan Kebudayaan: Studi pada Situs Taman Purbakala Cipari Kuningan". Penelitian ini menyebutkan bahwa Situs Cipari berkontribusi besar dalam membangun identitas masyarakat melalui pemeliharaan nilai-nilai lokal, seperti pertanian ramah lingkungan dan pemanfaatan ekologi lokal. Hasilnya menunjukkan bahwa pelestarian situs sangat berhubungan dengan kearifan lokal masyarakat dan lingkungan alam sekitarnya. Penelitian dari Asep Saefullah, Arif Syibromalisi, dan Dede Burhanudin memiliki persamaan dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu keduanya sama-sama menekankan pentingnya Situs Cipari dalam konteks pendidikan dan pelestarian, Namun perbedaannya terletak pada fokus utama penelitian. Penelitian Asep Saefullah, dkk fokus utamanya adalah pelestarian lingkungan dan budaya, sedangkan penelitian yang penulis lakukan lebih menyoroti aspek pendidikan yaitu bagaimana pemanfaatan situs sebagai sumber belajar dalam Kurikulum Merdeka.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka Konseptual adalah hubungan antara berbagai konsep yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti, atau dapat pula dipahami sebagai rangkuman dari tinjauan pustaka dari permasalahan yang diteliti. Kerangka Konseptual dalam penelitian ini akan diawali dari bagaimana keadaan Situs Cipari dari kondisi dan potensinya untuk dijadikan sebagai sumber belajar, kemudian akan

dibahas pula bagaimana pemanfaatannya sebagai sumber belajar Sejarah di SMPN Cigugur dalam Kurikulum Merdeka, serta dampaknya terhadap pemahaman siswa. Dari rumusan masalah tersebut, peneliti akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Naturalistic Inquiry* untuk menjawab permasalahan tersebut. Berdasarkan hal tersebut, maka kerangka konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 1.1
Kerangka Konseptual

2.4 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan Penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Kondisi Situs Cipari sekarang, serta potensinya agar dapat digunakan sebagai sumber belajar?
2. Bagaimana pemanfaatan Situs Cipari dalam proses pembelajaran di SMPN Cigugur dalam Kurikulum Merdeka?
3. Bagaimana dampak serta manfaat yang didapat dari Pemanfaatan Situs Cipari terhadap siswa?