

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka dalam penelitian ini merupakan landasan peneliti dalam melaksanakan riset dan analisis data. Kajian pustaka tersebut memiliki fungsi sebagai pelengkap masalah yang diteliti, pengumpulan data, dan referensi untuk menyusun penelitian. Selain itu, kajian pustaka sebagai pendekatan melalui teori untuk menjelaskan persoalan dalam penelitian sehingga mengetahui teori-teori yang memiliki keterkaitan dengan penelitian. Peneliti menggunakan kajian pustaka sebagai berikut:

2.2.1 Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme dalam pembelajaran merupakan proses membangun dan menyusun pengetahuan peserta didik berdasarkan pengalaman. Pengalaman belajar yang didapatkan oleh peserta didik berasal dari objek dan kemampuan peserta didik dalam memahami objek yang diamati. Teori Konstruktivisme Jean Piaget menyatakan bahwa perkembangan bermakna membangun kognitif melalui pengalaman yang berada pada lingkungan sekitar (Suyono & Hariyanto, 2011:107). Peserta didik memiliki peran aktif dengan menginterpretasikan proses pembelajaran melalui pengalaman belajar. Pengetahuan perlu didapatkan secara aktif melalui struktur kognitif peserta didik. Konstruktivisme menjadikan peserta didik dapat mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah dipahami sebelumnya.

Jean Piaget membagi tiga aspek yang berkaitan dengan konstruktivisme yaitu adaptasi (*adaptation*), konsep pada lingkungan (*the concept of environment*), dan pembentukan makna (*the construction of meaning*) (Mashudi & Fatimah Azzahro, 2020:18). Aspek tersebut dapat dilakukan pembauran untuk menggabungkan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik dan pengetahuan yang telah didapatkan melalui pengalaman belajar. Hal tersebut menjadikan kognitif peserta didik berkembang dan mendapatkan pengetahuan bermakna yang bersifat kontekstual atau *contextual teaching and learning*.

Konstruktivisme menjadi landasan pedagogik guru sehingga dapat menciptakan pembelajaran berbasis masalah, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Sedangkan, konstruktivisme menjadikan peserta didik dapat melakukan eksplorasi, menemukan, dan merangkai pengetahuan dan pemahaman sesuai kemampuan. Pengalaman belajar yang didapatkan dapat membangun pemahaman peserta didik sehingga peserta didik akan merekonstruksikan pengetahuan yang sudah didapatkan sebelumnya dengan pengalaman yang baru didapatkan. Peserta didik dilibatkan sebagai pemeran utama sehingga dapat menentukan topik, tujuan pembelajaran, dan cara belajar yang sesuai dengan kompetensi peserta didik.

Konstruktivisme mendorong peserta didik untuk melaksanakan evaluasi terhadap pengetahuan dan pengalaman belajar yang telah didapatkan seperti memikirkan kembali materi yang telah dipelajari, melakukan diskusi, dan membuat keterkaitan pengalaman baru dengan pengetahuan yang sudah ada (Haryanto,2023:24). Hal tersebut mengembangkan keterampilan metakognitif peserta didik. Pengalaman belajar peserta didik diharuskan relevan dengan materi

yang disampaikan oleh guru. Selain itu, Konstruktivisme memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pemahamannya, memberikan kesempatan untuk membangun pengalaman, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Peran pendidik pada teori konstruktivisme sebagai fasilitator dalam pembelajaran sehingga guru membimbing, mendukung, dan menantang peserta didik untuk mengeksplorasi dan memahami materi yang dipelajari. Hal tersebut menjadikan guru perlu membuat perencanaan pembelajaran yang mendukung eksplorasi mandiri dan memahami kebutuhan individu siswa. Pembelajaran berpusat pada peserta didik dan guru sebagai fasilitator sehingga tercipta pembelajaran aktif. Pembelajaran berfokus pada peserta didik untuk memahami, menganalisis, dan mengevaluasi materi yang dipelajari sehingga peserta didik dapat mengembangkan pemikiran kritis, kerjasama, dan komunikasi.

Konstruktivisme berkaitan dengan landasan sistem pembelajaran *contextual teaching and learning* sehingga memberikan pandangan peserta didik menciptakan struktur kognitif melalui interaksi dengan lingkungan (Mashudi & Fatimah Azzahro, 2020:16). Pengalaman belajar yang didapatkan oleh peserta didik dapat menimbulkan interaksi kognitif dengan lingkungan sekitar. Pengalaman belajar didapatkan melalui aktivitas nyata pada proses pembelajaran, seperti observasi, diskusi, dan wawancara yang relevan dengan materi pembelajaran sehingga mendapatkan pengetahuan secara bermakna. Pengetahuan secara bermakna dapat mengembangkan pola pikir peserta didik secara menyeluruh tergantung pada

pengalaman dan perspektif dalam menginterpretasikan pengetahuan yang didapatkan.

2.2.2 Pembelajaran Kontekstual

Proses pembelajaran di sekolah perlu dilaksanakan secara interaktif dan kreatif sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk berperan aktif dalam mengembangkan pengetahuan yang bermakna. Pendidikan merupakan upaya pengembangan potensi baik pada ranah pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Hal tersebut dapat dilakukan melalui guru dalam pembelajaran kontekstual dengan menggabungkan proses pembelajaran dan kearifan lokal lingkungan sekitar peserta didik. Guru dapat menjadi fasilitator dan infomator terhadap peserta didik untuk mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang dimilikinya.

Pembelajaran kontekstual atau yang disebut dengan *contextual teaching and learning* merupakan konsep pembelajaran yang holistik melalui materi pelajaran yang dikaitkan dengan lingkungan sekitar atau kehidupan sehari-hari baik sosial, budaya, kultur, maupun kehidupan pribadi peserta didik sehingga akan menghasilkan pembelajaran bermakna dan peserta didik memiliki pengetahuan yang dapat diterapkan dalam berbagai permasalahan (Soimin, 2014:41). Hal tersebut dapat menjadi salah satu cara agar guru dapat membangun proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sehingga peserta didik dapat mengetahui secara langsung berbagai pengetahuan melalui aktivitas nyata yang berada di lingkungan sekitar.

Guru pada pembelajaran kontekstual dapat menghubungkan materi pelajaran dengan kondisi dan situasi sehingga membantu peserta didik dalam

memahami keadaan lingkungan sekitar. Menurut Johnson, konsep pembelajaran kontekstual mencakup delapan komponen, yaitu membuat keterkaitan yang bermakna, melakukan pekerjaan yang berarti, pembelajaran yang diatur sendiri, kerjasama, berpikir kritis dan kreatif, memelihara individu, mencapai standar yang tinggi, dan menggunakan penilaian autentik (Mashudi & Fatimah Azzahro, 2020:42). Peserta didik berperan aktif untuk mencari informasi dan membuat kesimpulan sehingga menemukan sebuah makna pada proses pembelajaran.

Pembelajaran kontekstual berfokus pada keterlibatan peserta didik untuk memahami materi melalui proses pengalaman belajar sehingga mengetahui manfaat pada materi pelajaran tersebut. Selain itu, mendorong peserta didik untuk menerapkan materi pelajaran di kehidupan sehari-hari. Relevansi antara materi pembelajaran dengan proses pembelajaran akan mencapai indikator ketercapaian pembelajaran sehingga pembelajaran dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal tersebut menjadikan pembelajaran kontekstual menjadi pembelajaran yang mandiri, Pembelajaran mandiri merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik secara mandiri untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan aktivitas nyata.

Pembelajaran kontekstual memiliki komponen-komponen penting di dalamnya sehingga dapat menunjang proses pembelajaran. Menurut Sanjaya, terdapat delapan komponen pembelajaran kontekstual sebagai berikut (Mashudi & Fatimah Azzahro, 2020:40) :

1. Konstruktivisme (*constructivism*), pengetahuan merupakan sekumpulan fakta, konsep, prinsip, maupun prosedur yang harus dikonstruksi oleh setiap individu. Pengalaman nyata yang didapatkan dari partisipasi peserta didik dalam

kehidupannya akan memberikan makna yang mendalam bagi pengetahuan yang konstruksinya.

2. Menemukan (*inquiry*), pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peserta didik merupakan hasil dari menemukan secara mandiri melalui observasi, bertanya, mengajukan dugaan, pengumpulan data, dan penyimpulan.
3. Bertanya (*questioning*), pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik bermula pada aktivitas bertanya. Aktivitas bertanya dilakukan oleh guru dimaksudkan untuk menilai kemampuan peserta didik, memberikan motivasi serta bimbingan agar peserta didik berani mengungkapkan pendapat. Sedangkan, peserta didik dapat menggali informasi, melakukan konfirmasi, dan fokus terhadap pengetahuan baru.
4. Masyarakat belajar (*learning community*), hasil pembelajaran diperoleh melalui sebuah kerja sama. Guru disarankan melakukan pembelajaran secara berkelompok agar dapat menghargai pendapat teman sebaya untuk memperluas informasi.
5. Pemodelan (*modelling*), pembelajaran keterampilan dan pengetahuan diperlukan model sebagai contoh.
6. Refleksi (*reflection*), cara berpikir tentang apa yang sudah dilakukan di masa lalu. Peserta didik menyimpan pengetahuan yang baru dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan yang baru. Pengetahuan yang baru merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya.
7. Penilaian yang sebenarnya (*authentic assessment*), kemajuan belajar dinilai dari proses.

2.2.3 Pembelajaran Sejarah

Berdasarkan Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan aktivitas atau proses untuk memperoleh , pengetahuan, keterampilan, dan sikap sehingga dapat memberikan perubahan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada proses pembelajaran terdapat unsur-unsur yang berkaitan seperti unsur manusia, material, perlengkapan, dan langkah-langkah untuk memenuhi proses pembelajaran. Manusia pada proses pembelajaran merupakan guru, peserta didik, dan tenaga pendidik yang terlibat. Material merupakan sumber dan media pembelajaran. Perlengkapan merupakan fasilitas yang mendukung pembelajaran seperti ruang kelas. Langkah-langkah merupakan prosedur pembelajaran meliputi perencanaan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, praktik pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Sejarah adalah cabang ilmu pengetahuan yang meninjau perubahan atau dinamika kehidupan bermasyarakat dari berbagai aspek secara sistematis. Menurut Kuntowijoyo (2018:14) menyatakan bahwa sejarah merupakan rekonstruksi masa lalu. Sejarah memiliki keterkaitan dengan peristiwa di masa lampau. Masa lampau tersebut memiliki keterkaitan hingga saat ini sehingga peristiwa di masa lampau sebagai evaluasi untuk masa kini dan masa yang akan datang. Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki komponen penting di dalam kurikulum sekolah agar dapat membangun memori kolektif sehingga dapat dijadikan landasan berbangsa dan bernegara. Sejarah memiliki fungsi dalam pendidikan yaitu pendidikan moral penalaran, politik, kebijakan, perubahan, masa depan, keindahan.

Pembelajaran sejarah berasal dari suatu kajian dalam peristiwa yang terjadi di masa lampau yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif, wawasan mengenai sejarah, dan kesadaran terhadap sejarah. Pembelajaran sejarah merupakan proses pembelajaran yang berfokus pada perencanaan, pelaksanaan, dan pencapaian belajar peserta didik dalam bidang studi sejarah. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Joebagio dalam Faradilla (2017:11), pembelajaran sejarah adalah proses internalisasi peristiwa masa lalu berupa asal-usul, silsilah, pengalaman kolektif, dan keteladanan pelaku sejarah. Pada pembelajaran sejarah berfokus pada jenis berpikir historis dengan tujuan untuk mengembangkan daya berpikir peserta didik mengenai peristiwa di masa lampau dan diambil kegunaannya. Pembelajaran sejarah memiliki konsep berpikir diakronik dan sinkronik sehingga peserta didik dituntut untuk berpikir secara imajinatif dan analitis.

Pembelajaran sejarah merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam mata pelajaran sejarah yang mempunyai sasaran umum untuk memperkuat rasa nasionalisme dan mengajarkan prinsip-prinsip moral (Kochar, 2008:33). Pembelajaran sejarah memberikan pengaruh terhadap perilaku peserta didik dan sebagai acuan untuk memaknai setiap peristiwa yang terjadi. Hal tersebut memberikan kesempatan peserta didik untuk berpikir secara kritis mengenai kondisi sosial, ekonomi, politik, dan agama yang terjadi di masa lampau dan masa kini.

Pembelajaran sejarah yang optimal dilaksanakan dengan memberikan komponen yang lengkap bagi peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami

dan menjadikan pembelajaran sejarah sebagai bahan evaluasi untuk nilai-nilai kehidupan di masa kini dan masa depan. Pengetahuan mengenai masa lampau berkaitan dengan nilai-nilai kearifan lokal yang dapat mengembangkan kognitif peserta didik. Pembelajaran sejarah memiliki keterkaitan dengan pendidikan multikultural melalui sejarah lokal yang dimiliki oleh setiap wilayah sehingga dapat dipahami oleh peserta didik mengenai kearifan lokal wilayahnya. Pendidikan multikultural dapat meningkatkan toleransi dan kesadaran sejarah peserta didik. Pada pembelajaran sejarah, salah satunya sejarah lokal dapat menjadikan peserta didik saling menghargai dan menghormati sehingga menimbulkan toleransi terhadap perbedaan etnis, suku, agama, ras, dan sebagainya (Sari, 2022:290).

Pembelajaran sejarah pada Kurikulum Merdeka memiliki perbedaan yang signifikan. Pembelajaran sejarah dalam Kurikulum Merdeka secara khusus dirancang untuk membentuk kognitif peserta didik dalam berbagai aspek berpikir sejarah. Sesuai dengan KEMENDIKBUDRISTEK (2022) bahwa Kurikulum Merdeka pada proses pembelajaran sejarah menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir sejarah seperti berpikir kronologis, diakronik, sinkronik, kausalitas, imajinatif, kreatif, kritis, reflektif, kontekstual, multiperspektif, berkembang, berkelanjutan, berulang, dan transformatif (Bahroni dan Zulkarnain, 2024:203). Hal tersebut menjadikan proses pembelajaran sejarah terintegrasi dengan pemahaman dan nilai-nilai lingkungan hidup sehingga perlu memberikan dukungan untuk mengolah informasi dalam bentuk digital maupun non-digital. Peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah dirancang memiliki kemampuan untuk melakukan analisis dan evaluasi terkait keterkaitan antara berbagai peristiwa

sejarah baik secara lokal, nasional, dan global sehingga guru diperlukan pemahaman yang mendalam dan membimbing peserta didik dalam memahami konteks sejarah berbagai skala.

2.2.4 Sumber Belajar Sejarah

Sumber belajar merupakan bahan yang mencakup media belajar, alat peraga, alat permainan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada peserta didik maupun guru yang berperan mendampingi peserta didik belajar. Sumber belajar merupakan salah satu komponen pembelajaran dalam bentuk data, pelaku, dan wujud lainnya yang digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran (Cahyadi, 2019:6). Sumber belajar merupakan komponen pendukung bahan ajar dan lingkungan pembelajaran. Sehingga dapat digunakan untuk mempermudah peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran. Sumber belajar memiliki fungsi yaitu untuk mempermudah peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran dan mengoptimalkan kinerja guru dalam pembelajaran.

Sumber belajar dikategorikan ke dalam dua jenis yaitu sumber belajar yang dirancang atau *learning resources by design* dan sumber belajar yang sudah tersedia atau *learning resources by utilization*. Sumber belajar yang dirancang merupakan sumber belajar yang secara khusus dirancang atau dibuatkan untuk mendukung proses pembelajaran. Sedangkan, sumber belajar yang tersedia merupakan sumber belajar yang sudah tersedia dan dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sumber belajar sejarah dapat memanfaatkan dua kategori tersebut.

Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji secara terstruktur membuat analisa mengenai perkembangan, perubahan, dan dinamika kehidupan masyarakat dari berbagai aspek di masa lampau. Sumber belajar sejarah dapat membuat peserta didik berpikir secara kontekstual sesuai dengan ruang. Sehingga peserta didik menggunakan daya pikir kritis, analisis, dan rasional untuk mencari fakta sejarah. Berdasarkan hal tersebut, dapat diartikan Sumber belajar sejarah merupakan sumber yang menjadi komponen pendukung dalam membangun wawasan kesejarahan dan kesadaran sejarah bagi peserta didik sehingga mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran sejarah.

Sumber belajar sejarah dapat memanfaatkan lingkungan sekitar untuk mengoptimalkan materi yang sesuai dengan materi yang dipelajari. Museum merupakan salah satu sumber belajar sejarah dengan memanfaatkan lingkungan sekitar. Pada hakikatnya, sumber belajar sejarah didapatkan dengan mudah agar tercapainya tujuan pengajaran dan pembelajaran. Menurut Association for Education Communications and Technology, sumber belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut : (Cahyadi, 2019:38)

1. Pesan (*messages*), yaitu informasi yang ditransmisikan oleh komponen lain dalam bentuk ide, fakta, seni, dan data.
2. Orang (*peoples*), yaitu tindakan dalam penyimpan, pengolah, dan penyaji pesan.
3. Bahan (*materials*), yaitu perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat atau dirinya sendiri.
4. Alat (*devices*), yaitu perangkat keras yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan.

5. Teknik (*techniques*), yaitu prosedur yang disiapkan untuk menggunakan bahan, peralatan, orang, dan lingkungan untuk menyampaikan pesan
6. Lingkungan(*setting*), yaitu situasi di sekitar yang dapat menyampaikan pesan.

2.2 Hasil Penelitian Relevan

Hasil penelitian relevan adalah penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan yang peneliti lakukan melalui pengumpulan dan analisis data. Hasil penelitian relevan tersebut merupakan literatur yang dimanfaatkan untuk mengidentifikasi hasil-hasil penelitian terdahulu sehingga penelitian terorganisir untuk memilih dan memilih penelitian yang sudah ditemukan dan belum ditemukan terkait fenomena atau kondisi khusus. Hal tersebut sebagai acuan atau dasar peneliti untuk menemukan persamaan dan perbedaan dalam sebuah penelitian. Terdapat empat hasil penelitian yang dianggap relevan dan menjadi dasar penelitian.

Penelitian pertama mengenai “Implementasi Layanan Diorama Nusantara di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Di Purwakarta”, yang ditulis oleh Erina Kania Putri, Dian Sinaga, dan Andri Yanto. Penelitian tersebut membahas mengenai profil Diorama Nusantara, konsep pembangunan Diorama Nusantara, dan layanan Diorama Nusantara. Diorama Nusantara menggunakan teknologi multimedia dengan menggabungkan informasi yang berisi pengetahuan, seni, dan hiburan. Selain itu, pemandu Diorama Nusantara menggunakan tenaga profesional yang memahami informasi di dalam diorama, baik dalam aspek keterampilan dan pengetahuan.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu lokasi penelitian di Bale Panyawangan Diorama Nusantara dan profil Bale Panyawangan Diorama Nusantara. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah fokus

penelitian tersebut terhadap layanan Bale Panyawangan Diorama Nusantara kepada pengunjung atau masyarakat Kabupaten Purwakarta. Sedangkan, penelitian ini memiliki fokus penelitian terhadap pemanfaatan Bale Panyawangan Diorama Nusantara dalam aspek pendidikan.

Penelitian kedua mengenai “Persepsi Masyarakat Tentang Pelayanan Arsip Statis Pada Bale Panyawangan Diorama Kabupaten Purwakarta Di Dinas Kearsipan Dan Perpustakaan Kabupaten Purwakarta”, yang ditulis oleh Harisa Tobing. Membahas mengenai pelayanan arsip statis pada Bale Panyawangan Diorama Nusantara Kabupaten Purwakarta dan persepsi masyarakat mengenai pelayanan arsip statis pada Bale Panyawangan Diorama Nusantara Kabupaten Purwakarta.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu lokasi penelitian di Bale Panyawangan Diorama Nusantara dan informasi yang terdapat Bale Panyawangan Diorama Nusantara. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah permasalahan pada penelitian dan pembahasan pada penelitian. Penelitian tersebut membahas mengenai pelayanan dan penelitian ini membahas mengenai pemanfaatan dalam bidang pendidikan.

Penelitian ketiga mengenai “Penggunaan Gua Jepang Di Pangandaran Sebagai Sumber Belajar Sejarah Pada Materi Pendudukan Jepang Di Indonesia Bagi Peserta Didik Kelas XI IPS SMAN 1 Pangandaran”, yang ditulis Ineu Puspita Dewi. Penelitian tersebut membahas mengenai metode pembelajaran *outing class* atau *field trip*, model pembelajaran *discovery learning*, dan penggunaan gua jepang sebagai sumber belajar sejarah di XI IPS SMAN 1 Pangandaran dengan pendekatan

kualitatif metode naratif. Selain itu, membahas mengenai manfaat gua jepang terhadap mata pelajaran sejarah.

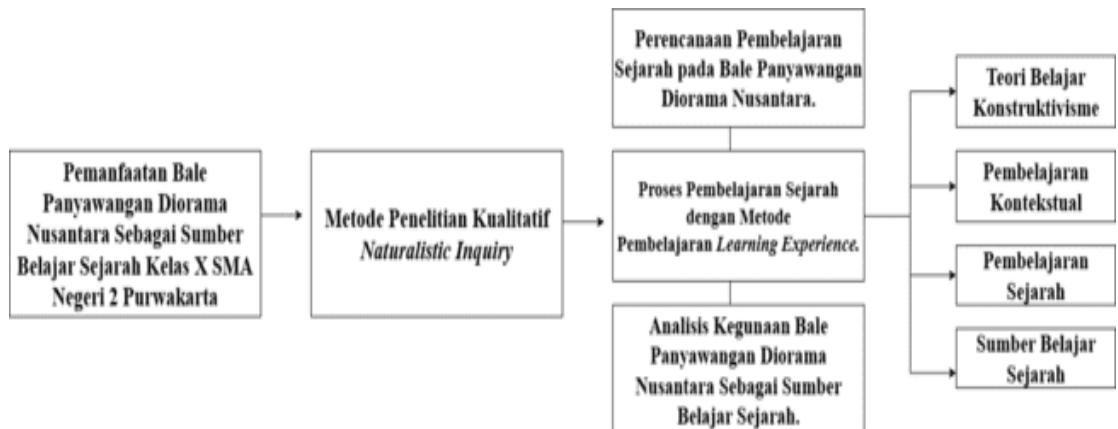
Persamaan pada penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah model pembelajaran *discovery learning* yang digunakan oleh guru serta pemanfaatan sumber belajar sejarah yang berada di dekat sekolah. Perbedaan pada penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah lokasi sumber belajar sejarah yang digunakan oleh sekolah dan subjek serta objek pada penelitian. Selain itu, terdapat pada pembahasan penelitian terdahulu mengenai kelebihan dan kekurangan pada sumber belajar sejarah. Sedangkan, pada penelitian ini membahas mengenai kegunaan sumber belajar sejarah terhadap proses pembelajaran.

Penelitian keempat mengenai “Pemanfaatan Museum Pendidikan Nasional UPI Sebagai Sumber Belajar Sejarah Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah” , yang ditulis oleh Dimas Rachmat Susilo. Penelitian tersebut membahas mengenai proses pembelajaran sejarah dan perkembangan kesadaran sejarah peserta didik melalui Museum Pendidikan Nasional UPI dengan subjek penelitian yaitu SMK PPN Lembang. Selain itu, relevansi koleksi museum dengan materi pembelajaran sejarah di SMK PPN Lembang. Metode penelitian yang digunakan merupakan penelitian kualitatif naturalistic *inquiry*.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif naturalistic inquiry dan pembahasan penelitian mengenai proses pembelajaran sejarah di sekolah. Sedangkan, perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah dokumen pada perencanaan pembelajaran. Pada penelitian sebelumnya menggunakan RPP dan penelitian ini

menggunakan Modul Pembelajaran. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan oleh penelitian ini merupakan metode *learning experience* sebagai penunjang metode Kurikulum Merdeka.

2.3 Kerangka Konseptual



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.4 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran sejarah dengan pemanfaatan Bale Panyawangan Diorama Nusantara di Kelas X SMA Negeri 2 Purwakarta?
2. Bagaimana proses pembelajaran sejarah dengan pemanfaatan Bale Panyawangan Diorama Nusantara di Kelas X SMA Negeri 2 Purwakarta?
3. Apa kegunaan pemanfaatan Bale Panyawangan Diorama Nusantara di Kelas X SMA Negeri 2 Purwakarta dalam pandangan guru dan peserta didik?