

## **BAB 2**

### **TINJAUAN TEORETIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

Kajian pustaka (*literatur review*) merupakan ringkasan tertulis yang mencakup artikel dan jurnal, buku, dan dokumen lainnya yang menjelaskan teori serta informasi baik dari masalah maupun saat ini. Penelitian ini menggunakan sumber referensi pendukung, yaitu meliputi referensi tertulis yang mencakup buku-buku, dan dokumen-dokumen penting lainnya. Sumber-sumber ini dipilih secara cermat untuk memberikan informasi yang relevan dan mendalam yang dapat membantu menjawab berbagai permasalahan tentang topik yang diteliti.

##### **2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme**

Teori belajar konstruktivisme merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu melalui pengalaman, interaksi, dan proses berpikir. Dalam pandangan konstruktivisme, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif dari guru, tetapi berperan aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri terhadap pengetahuan yang dipelajari. Proses belajar dalam perspektif ini menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam pembelajaran yang secara aktif mengolah pengalaman dan informasi yang diperoleh sehingga terbentuk pemahaman yang lebih bermakna (Suparno, 1997:61; Trianto, 2010:28).

Menurut teori yang digagas oleh John Dewey yang dikutip dari penelitian Afriliany dkk. (2024:5) pada dasarnya manusia telah memiliki pengetahuan yang perlu dikembangkan melalui pengalaman dan praktik langsung dalam kehidupan nyata. Dalam pandangan ini, pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami secara langsung proses belajar melalui kegiatan yang melibatkan observasi, eksplorasi, serta pemecahan masalah. Pengetahuan tidak hanya diperoleh dari teori yang disampaikan oleh guru, tetapi juga dari pengalaman nyata yang dialami oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Konstruktivisme berpandangan bahwa proses belajar merupakan suatu sistem yang dilakukan secara aktif oleh peserta didik dalam

mengonstruksi makna berdasarkan pengalaman fisik maupun interaksi sosial yang mereka alami selama proses pembelajaran.

Peserta didik tidak hanya menerima informasi yang diberikan oleh guru, tetapi juga berperan dalam menafsirkan, mengembangkan, dan membangun pengetahuan baru dari pengalaman belajar yang mereka peroleh. Guru dalam pendekatan ini berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik dalam menemukan dan mengembangkan ide-ide mereka sendiri selama proses pembelajaran Sofa dkk (2022:48). Selain itu, penerapan teori konstruktivisme dalam pembelajaran juga menuntut guru untuk bersikap kreatif dan inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran. Menurut Sofa dkk. (2022:52), proses pembelajaran seharusnya tidak hanya menggunakan metode ceramah secara konvensional, tetapi juga melibatkan peserta didik secara aktif melalui kegiatan pengamatan, pengumpulan informasi, perumusan dan pengujian hipotesis, serta kerja sama dengan teman sebaya.

Pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung tersebut dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam serta menumbuhkan sikap ilmiah dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang mereka temui selama proses pembelajaran. Lebih lanjut, pembelajaran konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari guru kepada peserta didik, melainkan harus dibangun secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar yang dialami secara langsung. Dalam hal ini, Jean Piaget menyatakan bahwa individu secara aktif membangun struktur kognitifnya melalui proses interaksi dengan lingkungan, yang melibatkan proses pengorganisasian dan adaptasi berupa asimilasi serta akomodasi (Bustomi dkk. 2024:3). Proses tersebut menunjukkan bahwa pengalaman langsung memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami dan mengembangkan pengetahuannya secara bertahap.

Selain itu, Lev Vygotsky menjelaskan bahwa perkembangan kognitif tidak hanya dipengaruhi oleh interaksi individu dengan lingkungan fisik, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial serta konteks budaya. Menurutnya, peserta didik membangun pengetahuan melalui proses komunikasi, kerja sama, serta

bimbingan dari individu yang lebih kompeten, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan terarah (Bustomi dkk, 2024:3). Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan sosial memiliki peran yang signifikan dalam mendukung perkembangan kognitif peserta didik.

Teori konstruktivisme memiliki relevansi yang kuat dengan penelitian ini. Pemanfaatan Rumah Sejarah Djiauw Kie Siong sebagai sumber belajar memungkinkan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Rawamerta untuk membangun pemahaman sejarah secara aktif melalui pengalaman langsung. Hal ini sejalan dengan pandangan John Dewey yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik terlibat secara langsung dalam pengalaman nyata yang berkaitan dengan materi yang dipelajari (Afriliany dkk, 2024:5; Sofa dkk, 2022:48).

Selain itu, dalam perspektif konstruktivisme, Jean Piaget menegaskan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui interaksi individu dengan lingkungan serta melalui proses adaptasi kognitif berupa asimilasi dan akomodasi (Bustomi dkk. 2024:3), sementara Lev Vygotsky menekankan bahwa pembentukan pengetahuan juga dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan budaya melalui proses komunikasi dan bimbingan dari individu yang lebih kompeten (Bustomi dkk. 2024:4). Berdasarkan pandangan tersebut, kegiatan pembelajaran melalui pemanfaatan situs sejarah memungkinkan peserta didik melakukan pengamatan secara langsung, berinteraksi dengan lingkungan belajar, serta merefleksikan peristiwa sejarah yang berkaitan dengan Peristiwa Rengasdengklok, sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga secara aktif membangun pengetahuan sejarahnya melalui pengalaman belajar yang nyata, kontekstual, dan bermakna.

### **2.1.2 Teori Cone of Experience**

Kerucut pengalaman atau *cone of experience* merupakan konsep yang diperkenalkan oleh Edgar Dale pada tahun 1946 melalui bukunya yang berjudul *Audiovisual Methods in Teaching*. Buku tersebut membahas mengenai penggunaan metode audiovisual dalam proses pembelajaran dan mengalami beberapa revisi, yaitu pada edisi kedua tahun 1954 serta edisi ketiga pada tahun 1969. Menurut Sari

(2019:44), kerucut pengalaman Edgar Dale menggambarkan berbagai jenis pengalaman belajar yang dapat diperoleh peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran, mulai dari pengalaman yang bersifat konkret hingga pengalaman yang bersifat abstrak.

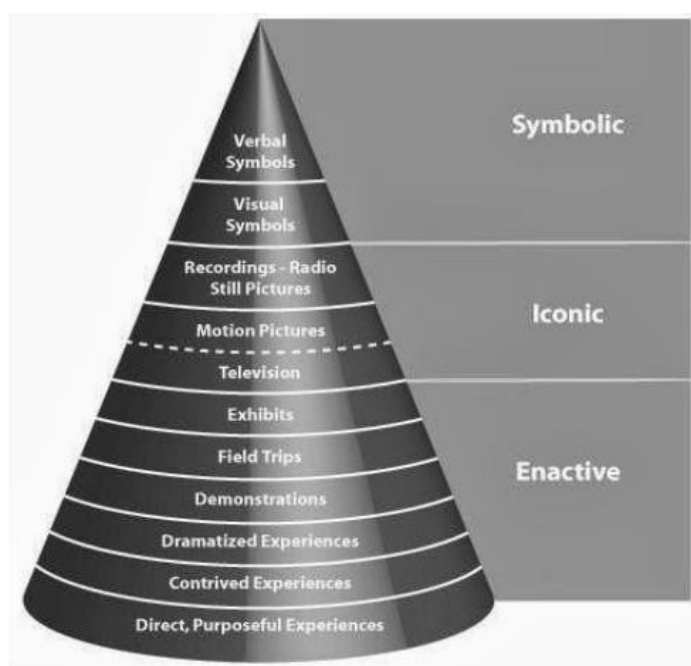
Menurut Sari, 2019:45, teori *cone of experience* yang dikembangkan oleh Edgar Dale menunjukkan tingkat kedekatan peserta didik dengan materi pembelajaran berdasarkan jenis pengalaman belajar yang mereka peroleh. Dalam kerucut tersebut, pengalaman belajar yang berada pada bagian dasar kerucut merupakan pengalaman yang paling konkret, seperti pengalaman langsung, kegiatan praktik, atau kunjungan lapangan. Sementara itu, pengalaman belajar yang berada pada bagian puncak kerucut bersifat lebih abstrak, seperti penggunaan simbol visual maupun simbol verbal. Melalui konsep ini, Edgar Dale menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang lebih konkret dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam.

Edgar Dale sendiri merupakan seorang pendidik asal Amerika Serikat yang lahir pada 27 April 1900 di Benson, Minnesota, dan meninggal pada 8 Maret 1985 di Columbus, Ohio. Dalam perjalanan kariernya, Edgar Dale dikenal sebagai salah satu tokoh yang memiliki kontribusi penting dalam pengembangan media audiovisual dalam dunia pendidikan. Menurut Sari, 2019:48, pada puncak kariernya Edgar Dale diakui sebagai seorang ahli dalam pemanfaatan media untuk pendidikan dan pengajaran, serta dalam mengembangkan apresiasi kritis terhadap berbagai aspek media dalam masyarakat. Oleh karena itu, konsep kerucut pengalaman Edgar Dale sering dijadikan sebagai salah satu landasan teori dalam pemanfaatan media pembelajaran.

Lebih lanjut, Sari, (2019:45) menjelaskan bahwa dalam kerucut pengalaman tersebut Edgar Dale mengklasifikasikan pengalaman belajar ke dalam beberapa bentuk, mulai dari pengalaman langsung, pengalaman yang dibuat-buat, partisipasi dramatis, demonstrasi, kunjungan lapangan, pameran, penggunaan gambar bergerak, rekaman audio, simbol visual, hingga simbol verbal (Dale, 1969:108). Klasifikasi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran dapat memanfaatkan berbagai jenis media dan pengalaman belajar untuk membantu peserta didik

memahami materi pembelajaran secara lebih efektif. Namun demikian, Edgar Dale tidak bermaksud menjadikan kerucut pengalaman tersebut sebagai suatu hierarki yang kaku dalam menentukan efektivitas pembelajaran. Menurut Sari, (2019:46), kerucut pengalaman hanya memberikan gambaran mengenai berbagai jenis pengalaman belajar dari yang paling konkret hingga yang paling abstrak, sehingga tidak seharusnya dipahami sebagai ukuran pasti mengenai tingkat keberhasilan belajar seseorang.

Dalam konteks penelitian ini, teori kerucut pengalaman Edgar Dale memiliki relevansi dengan pemanfaatan Rumah Sejarah Djiauw Kie Siong sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah. Melalui kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan situs sejarah tersebut, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan dengan hanya mempelajari materi melalui buku teks di dalam kelas. Dengan melihat langsung bangunan bersejarah, mengamati peninggalan sejarah, serta memperoleh penjelasan dari narasumber di lokasi, siswa dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam mengenai peristiwa Rengasdengklok. Dengan demikian, pemanfaatan situs sejarah sebagai sumber belajar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna bagi peserta didik. Berikut bentuk *Cone of Experience* Edgar Dale:



**Gambar 2. 1** *Cone of Experience* Edgar Dale

Model kerucut pengalaman *Cone of Experience* yang dikemukakan oleh Edgar Dale menggambarkan bagaimana seseorang memperoleh pengalaman belajar melalui berbagai jenis media dan aktivitas pembelajaran yang berbeda, mulai dari pengalaman yang paling konkret hingga pengalaman yang paling abstrak. Konsep ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai bentuk pengalaman belajar, seperti pengalaman langsung, demonstrasi, penggunaan media visual, hingga simbol verbal yang bersifat abstrak (Arsyad, 2017:11; Smaldino dkk, 2011:12). Menurut Edgar Dale dalam Sanjaya, (2008:78), kerucut pengalaman menggambarkan tingkatan pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik berdasarkan media atau metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pengalaman belajar yang berada pada bagian dasar kerucut bersifat lebih nyata dan langsung, sedangkan pengalaman yang berada pada bagian atas kerucut cenderung bersifat simbolis dan abstrak.

Menurut Edgar Dale dalam Sanjaya, (2008:78), peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar yang lebih banyak apabila proses pembelajaran menggunakan media yang bersifat konkret. Pengalaman belajar yang konkret memungkinkan siswa untuk melihat, mengamati, dan berinteraksi secara langsung dengan objek atau peristiwa yang dipelajari sehingga pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran menjadi lebih mendalam. Sebaliknya, apabila proses pembelajaran hanya dilakukan melalui cara yang bersifat abstrak, seperti membaca teks atau mendengarkan penjelasan secara verbal tanpa adanya pengalaman langsung, maka pengalaman belajar yang diperoleh siswa akan lebih terbatas. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung atau mendekati pengalaman nyata sangat penting dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih efektif.

Relevansi teori *Cone of Experience* yang dikemukakan oleh Edgar Dale dengan penelitian ini terletak pada bagaimana pengalaman belajar yang bersifat konkret dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Dalam konteks penelitian ini, pemanfaatan Rumah Sejarah Djiauw Kie Siong sebagai sumber belajar memberikan kesempatan kepada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Rawamerta untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui

kunjungan ke tempat bersejarah yang berkaitan dengan peristiwa Rengasdengklok. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya mempelajari materi sejarah melalui buku teks atau penjelasan guru di kelas, tetapi juga dapat mengamati secara langsung bangunan bersejarah, melihat berbagai peninggalan sejarah, serta memperoleh informasi mengenai peristiwa Rengasdengklok dari sumber yang ada di lokasi tersebut.

Pengalaman belajar yang diperoleh melalui kegiatan tersebut sejalan dengan konsep yang dikemukakan oleh Edgar Dale, yaitu bahwa pengalaman belajar yang lebih konkret dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam. Melalui pengalaman belajar yang nyata, peserta didik dapat mengamati secara langsung objek atau peristiwa yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Edgar Dale dalam Sanjaya, (2008:78) yang menyatakan bahwa semakin konkret pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik, maka semakin besar pula kemungkinan peserta didik memahami dan mengingat materi pembelajaran yang dipelajari.

Teori kerucut pengalaman Edgar Dale memiliki keterkaitan yang kuat dengan penelitian ini karena menekankan pentingnya pengalaman belajar yang konkret dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan tempat bersejarah seperti Rumah Sejarah Djiauw Kie Siong sebagai sumber belajar memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui pengamatan terhadap bangunan bersejarah serta berbagai peninggalan yang berkaitan dengan peristiwa Rengasdengklok. Melalui pengalaman belajar tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih nyata terhadap peristiwa sejarah yang dipelajari. Hal ini sesuai dengan pandangan Edgar Dale dalam Sanjaya, (2008:78) yang menekankan bahwa pengalaman belajar yang bersifat konkret dapat membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran.

### **2.1.3 Sumber Belajar**

Menurut *Association of Educational Communication and Technology* (AECT) dalam penelitian Kherid (2009:2-3), sumber belajar didefinisikan sebagai semua sumber, baik berupa data, orang, maupun benda yang dapat digunakan untuk

memberikan kemudahan belajar bagi peserta didik. Sumber belajar tersebut meliputi berbagai unsur, yaitu pesan, orang, bahan, peralatan, teknik, serta lingkungan atau latar yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung terjadinya proses belajar. Dengan demikian, sumber belajar tidak hanya terbatas pada media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas, tetapi mencakup berbagai hal yang dapat membantu siswa memperoleh pengalaman belajar dan mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif (Abdullah, 2012:271 ; Asmuki & Hasanah, 2020:83-84 ; Miarso, 2004:458 ; Rivai & Sudjana, 2013:76).

Menurut Kherid (2009:2-3), sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis utama berdasarkan asal-usulnya, yaitu sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*) dan sumber belajar yang dimanfaatkan (*learning resources by utilization*). Sumber belajar yang dirancang merupakan sumber belajar yang secara sengaja dibuat dan dikembangkan untuk kepentingan pembelajaran. Contoh sumber belajar jenis ini antara lain buku pelajaran, modul pembelajaran, program audio, media transparansi, serta berbagai bahan ajar yang memang dirancang untuk membantu proses pembelajaran di kelas. Sementara itu, sumber belajar yang dimanfaatkan merupakan sumber belajar yang sebenarnya tidak secara khusus dirancang untuk kegiatan pembelajaran, tetapi dapat ditemukan di lingkungan sekitar dan dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar. Contohnya adalah pejabat pemerintah, tenaga ahli, tokoh masyarakat, museum, lingkungan alam, serta berbagai fasilitas yang terdapat di masyarakat.

Keberadaan sumber belajar di lingkungan sekitar pada dasarnya sangat beragam dan memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam konteks ini, guru bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik, melainkan hanya salah satu dari berbagai sumber belajar yang tersedia. Menurut Kherid (2009:3), selain guru masih terdapat berbagai sumber belajar lain yang dapat dimanfaatkan, seperti petugas perpustakaan, petugas laboratorium, tokoh masyarakat, tenaga ahli, maupun tokoh agama. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif apabila siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang tersedia di lingkungan mereka.

Setiap peserta didik memiliki karakteristik, kebutuhan, serta cara belajar yang berbeda-beda, sehingga dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk mampu menyesuaikan strategi dan pendekatan yang digunakan agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan bermakna. Penyesuaian tersebut penting dilakukan agar setiap siswa memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan potensi dan gaya belajarnya masing-masing. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar secara bervariasi, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas dan tidak terbatas pada penjelasan guru semata. Dengan adanya variasi sumber belajar, siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mengamati, mencari informasi, serta memahami materi secara mandiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman (2021:75), yang menyatakan bahwa pemanfaatan sumber belajar yang beragam dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, mandiri, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan beralih menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa berperan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar.

Menurut Kherid (2009:3), agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif, peserta didik harus terlibat secara aktif dalam berinteraksi dengan berbagai sumber belajar. Perubahan perilaku sebagai hasil dari proses belajar hanya dapat terjadi apabila terdapat interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar yang tersedia. Oleh karena itu, peran guru dalam proses pembelajaran tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang bertugas menyediakan, menunjukkan, membimbing, serta memotivasi siswa agar mampu memanfaatkan berbagai sumber belajar secara mandiri. Dengan adanya interaksi yang aktif antara siswa dan sumber belajar, proses pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna dan mampu mendorong siswa untuk berpikir secara kritis serta mengembangkan potensi yang mereka miliki.

Dalam praktiknya, interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar dapat dilakukan melalui berbagai metode dan media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar. Proses pembelajaran tidak

hanya dilakukan melalui kegiatan mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas seperti observasi, diskusi, praktik, serta pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar yang kontekstual. Melalui penggunaan metode dan media pembelajaran yang bervariasi tersebut, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, variatif, dan bermakna, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak monoton. Selain itu, penerapan pembelajaran yang beragam juga memungkinkan siswa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya dalam memahami materi secara lebih mendalam. Hal ini sejalan dengan penelitian Nurhasanah & Sobandi (2016:129), menyatakan bahwa keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar dipengaruhi oleh metode yang mampu membangkitkan minat, serta diperkuat oleh penelitian Widiyanto (2021:215), menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan interaksi yang lebih dinamis dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Relevansi sumber belajar menurut AECT dalam Kherid (2009:2-3) dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan Rumah Sejarah Djiauw Kie Siong sebagai salah satu sumber belajar yang termasuk dalam kategori *learning resources by utilization*. Rumah bersejarah tersebut tidak secara khusus dirancang sebagai media pembelajaran di sekolah, namun keberadaannya dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa. Rumah Sejarah Djiauw Kie Siong menyimpan berbagai informasi sejarah yang berkaitan dengan peristiwa Rengasdengklok, sehingga dapat membantu siswa memahami peristiwa sejarah tersebut secara lebih nyata melalui pengamatan langsung terhadap bangunan, koleksi, serta nilai historis yang terdapat di dalamnya.

Melalui pemanfaatan Rumah Sejarah Djiauw Kie Siong sebagai sumber belajar, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan sejarah secara teoretis melalui buku pelajaran, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret melalui interaksi langsung dengan lingkungan sejarah yang autentik. Dengan demikian, penerapan konsep sumber belajar dari AECT dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar dapat memperkaya proses pembelajaran sejarah serta membantu siswa membangun

pemahaman yang lebih mendalam terhadap sejarah lokal yang ada di daerah mereka.

#### **2.1.4 Rumah Djiauw Kie Siong**

Rumah Sejarah Djiauw Kie Siong merupakan rumah bersejarah yang berlokasi di Jl. Perintis Kemerdekaan No. 33, Rengasdengklok Utara, yang berperan penting dalam peristiwa pra-kemerdekaan Indonesia. Menurut Ramadhan & Firmansyah (2022:15), rumah ini menjadi tempat Soekarno dan Hatta diamankan oleh golongan muda menjelang Proklamasi Kemerdekaan sehingga keberadaannya dianggap sebagai tempat bersejarah yang patut dilestarikan. Lebih lanjut, Ramadhan dan Firmansyah (2022:18) juga menjelaskan bahwa masyarakat masih memiliki pengetahuan yang terbatas mengenai sejarah dan latar belakang rumah tersebut, sehingga penelitian mengenai rumah ini penting untuk memperkuat pemahaman publik terhadap sejarah lokal.

Dari segi arsitektur, Rumah Sejarah Djiauw Kie Siong memiliki bentuk rumah adat Sunda susuhunan jalopong dengan ukuran  $9 \times 6$  meter, dinding kayu berwarna hijau muda, dan lantai ubin terakota. Dewi (2023:70), menerangkan bahwa rumah ini awalnya berada di Desa Bojong sebelum dipindahkan ke Kalimati pada tahun 1957 akibat abrasi Sungai Citarum. Saat ini rumah tersebut dirawat oleh cucu pemilik rumah, Djiauw Kiang Lin (Yanto) dan istrinya, yang menjaga keaslian bangunan serta membuka rumah tersebut untuk masyarakat. Selain nilai historisnya, rumah ini berfungsi sebagai museum situs, pusat informasi wisata sejarah, dan ruang edukasi sebagaimana dijelaskan Dewi (2023:72).

Sebagai situs bersejarah yang berkaitan langsung dengan Peristiwa Rengasdengklok, Rumah Sejarah Djiauw Kie Siong memiliki potensi besar sebagai sumber belajar sejarah bagi siswa kelas XI, khususnya dalam materi mengenai proses menuju Proklamasi Kemerdekaan. Rumah bersejarah ini memungkinkan siswa memahami konteks peristiwa secara lebih konkret melalui interaksi langsung dengan ruangan, artefak, dan narasi sejarah yang disampaikan oleh ahli waris. Kunjungan belajar ke rumah ini membantu siswa mengaitkan materi pelajaran dengan situasi nyata yang dialami para tokoh bangsa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

Melalui observasi langsung, siswa dapat menganalisis peran para pemuda dalam mendesak percepatan proklamasi, menelaah strategi pengamanan Soekarno-Hatta, serta merefleksikan nilai-nilai perjuangan, keberanian, dan nasionalisme yang relevan dengan kehidupan mereka saat ini. Dengan demikian, Rumah Sejarah Djiauw Kie Siong tidak hanya berfungsi sebagai cagar budaya dan tempat wisata sejarah, tetapi juga sebagai media edukasi yang efektif untuk membangun pemahaman dan kesadaran sejarah generasi muda, terutama dalam pembelajaran sejarah berbasis lingkungan autentik

## **2.2 Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian pertama dilakukan oleh Dewi dkk. (2023), berjudul “Rumah Sejarah Djiauw Kie Siong: Tonggak Sejarah Proklamasi Kemerdekaan” dalam Jurnal Ilmiah Karawang Vol. 1 No. 2. Penelitian ini membahas sejarah, pelestarian, dan fungsi Rumah Sejarah Djiauw Kie Siong sebagai cagar budaya serta rendahnya pengetahuan masyarakat terhadap nilai perjuangan yang terkandung di dalamnya. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus kajiannya penelitian Dewi hanya menyoroti aspek historis dan pelestarian, Sedangkan penelitian yang dilakukan lebih berfokus pada bidang pendidikan dan meneliti di salah satu sekolah SMA di Rawamerta, Karawang.

Penelitian kedua ditulis oleh Ilyas (2024), berjudul “Rumah Sejarah Rengasdengklok: Kepemilikan dan alih fungsi pemanfaatannya tahun 1920-1998”. Dalam skripsi UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Penelitian ini membahas arsitektur, sejarah, serta perubahan fungsi Rumah Sejarah Djiauw Kie Siong dari hunian pribadi menjadi cagar budaya dan destinasi wisata sejarah yang memuat berbagai koleksi perjuangan, termasuk peninggalan Bung Karno dan Bung Hatta. Fokus penelitian ini menekankan aspek pelestarian, revitalisasi bangunan, serta nilai historis rumah sebagai bagian penting dalam peristiwa Rengasdengklok. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan terletak pada arah kajiannya skripsi Ilyas menyoroti fungsi, sejarah, dan pelestarian bangunan, sedangkan penelitian ini berfokus pada bidang pendidikan, yaitu pemanfaatan Rumah Sejarah Djiauw Kie Siong sebagai sumber belajar sejarah bagi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Rawamerta Karawang.

Penelitian ketiga yakni skripsi yang ditulis oleh Septiansi (2023), berjudul “Pemanfaatan Monumen Jendral Sudirman Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Bagi Siswa Kelas VIII Di MTS Muhammadiyah Pakis Baru Pacitan”. Fokus penelitian skripsi ini adalah tantangan yang dihadapi siswa dalam memahami sejarah akibat kebosanan dan kurangnya minat metode pengajaran tradisional. Penelitian ini menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran langsung. Seperti Monumen Jendral Sudirman, untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang dilakukan yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dan memanfaatkan objek sejarah dengan mengajak siswa datang langsung ke objek tersebut. Perbedaannya yaitu pada tempat penelitian.

Penelitian yang keempat dilakukan oleh Setyawan dkk. (2024), berjudul “Pemanfaatan Benteng Tundakan Sebagai Sumber Belajar Sejarah di SMAN 1 Paringin” dalam jurnal Santhet Vol. 8 No. 2. Penelitian ini membahas pemanfaatan situs Benteng Tundakan sebagai sumber belajar melalui kegiatan observasi langsung, wawancara, dan penugasan kelompok yang terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah lokal serta kepedulian mereka terhadap pelestarian budaya. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan terletak pada objek kajian dan fokus penelitian penelitian Setyawan menitikberatkan pada implementasi pembelajaran sejarah berbasis situs benteng di Kalimantan Selatan, sedangkan penelitian ini berfokus pada pemanfaatan Rumah Sejarah Djiauw Kie Siong sebagai sumber belajar sejarah bagi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Rawamerta Karawang.

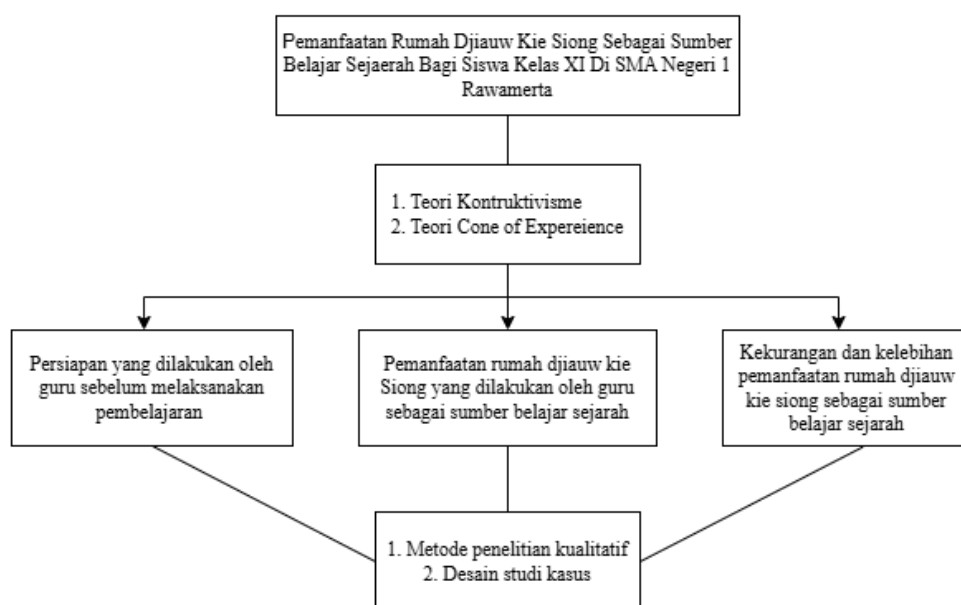
### **2.3 Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual merupakan bagian penting dalam penelitian karena berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai hubungan antara konsep dan teori yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian. Kerangka konseptual membantu peneliti dalam menjelaskan alur pemikiran penelitian serta menjadi pedoman dalam menyusun sistematika penelitian agar lebih terarah. Selain itu, kerangka konseptual juga digunakan untuk menjelaskan hubungan antara berbagai konsep yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti (Sugiyono, 2018:95).

Menurut Sugiyono (2018:95), kerangka berpikir merupakan model konseptual yang menggambarkan hubungan antara teori dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai permasalahan penting dalam penelitian. Kerangka berpikir disusun berdasarkan kajian teori yang relevan sehingga dapat menunjukkan hubungan logis antara konsep-konsep yang digunakan dalam penelitian.

Dalam penelitian ini, kerangka konseptual menjelaskan mengenai “Pemanfaatan Rumah Djiauw Kie Siong sebagai sumber belajar sejarah bagi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Rawamerta”. Pemanfaatan rumah bersejarah tersebut sebagai sumber belajar diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan kontekstual kepada siswa sehingga dapat membantu mereka memahami peristiwa Rengasdengklok secara lebih mendalam melalui pengamatan langsung terhadap tempat bersejarah yang berkaitan dengan peristiwa tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 2. 2** Kerangka Konseptual