

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Persepsi

Persepsi adalah proses di mana individu mengorganisasi serta menafsirkan kesan sensorik yang mereka dapatkan untuk dapat memberikan makna terhadap lingkungan sekitarnya. Persepsi tidak terbatas pada penerimaan stimulus dari luar, namun juga bagaimana individu menginterpretasikan stimulus yang mereka dapatkan berdasarkan pengetahuan, konteks sosial, dan pengalaman (Robbins & Judge, 2012: 165). Robbins juga menjelaskan bahwa persepsi dapat dipengaruhi oleh tiga faktor utama yaitu pelaku persepsi, objek atau target, dan situasi.

- 1) Pelaku persepsi, faktor ini mempengaruhi bagaimana individu tersebut memandang dan menafsirkan objek yang dilihatnya.
- 2) Objek atau target, karakteristik dari objek yang diamati akan mempengaruhi bagaimana objek tersebut ditafsirkan. Objek tersebut tidak dipersepsikan secara terpisah, melainkan bagaimana objek tersebut dapat dilihat berdasarkan keterkaitannya dengan konteks di sekitarnya.
- 3) Situasi, dalam memberikan persepsi terhadap suatu objek, seorang individu tidak hanya memandang objek tersebut secara terpisah namun juga dipengaruhi oleh unsur-unsur lingkungan yang ada di sekitar objek tersebut.

Robbins & Judge (2012: 168) juga memberikan penjelasan mengenai teori atribusi yang merupakan bentuk pengembangan dari teori persepsi yang menekankan pada bagaimana individu menilai penyebab suatu perilaku atau fenomena. Robbins dan Judge membagi atribusi menjadi dua, diantaranya :

- 1) Atribusi internal, merupakan penilaian terhadap sesuatu yang dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari diri individu tersebut misalnya sikap, motivasi, pemahaman, dan kemampuan.
- 2) Atribusi eksternal, merupakan penilaian terhadap sesuatu yang dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari luar diri individu misalnya fasilitas, kebijakan, dan lingkungan.

Penentuan atribusi biasanya dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu *distinctiveness* (individu berperilaku sama dalam situasi yang berbeda), *consensus* (individu berperilaku sama dalam situasi yang sama), dan *consistency* (apakah perilaku yang sama tersebut dilakukan secara konsisten dari waktu ke waktu atau tidak). Teori atribusi ini digunakan untuk memahami faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi guru sejarah SMA di Kabupaten Kuningan dalam memberikan persepsi terhadap Museum Gedung Perundingan Linggarjati sebagai sumber belajar sejarah. Sejalan dengan teori ini, penelitian dapat memberikan penjelasan apakah penilaian guru sejarah terhadap Museum Gedung Perundingan Linggarjati ini dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi, sikap, pengalaman, dan kemampuan, atau justru dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti fasilitas, kebijakan sekolah, serta dukungan dari pihak pengelola museum sendiri.

Wujarso (2024: 57–64) menjelaskan bahwa persepsi yang dimiliki oleh seorang individu tentu dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya :

1) Faktor Individu

a) Pengalaman dan Pengetahuan

Faktor ini berkaitan dengan pengaruh pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki individu sebelumnya. Aspek ini mencakup pola berpikir, pengetahuan, keyakinan, serta pengalaman yang membentuk cara individu memandang realitas di sekitarnya. Melalui pengalaman, individu belajar mengenali situasi, mengidentifikasi pola, dan memberikan respons terhadap stimulus berdasarkan pengetahuan yang telah dimilikinya. Pengetahuan yang dimiliki tentang suatu topik atau konteks menjadi dasar bagi individu dalam menafsirkan informasi baru dan mengaitkannya dengan pengetahuan yang sudah ada. Dengan kata lain, semakin mendalam pengetahuan seseorang mengenai suatu hal, maka semakin besar pula kemampuannya untuk memahami detail yang relevan serta menghubungkan informasi baru dengan konsep yang telah tersimpan dalam pikirannya.

b) Motivasi

Motivasi berperan penting dalam membentuk persepsi seseorang terhadap informasi. Individu cenderung lebih memperhatikan informasi yang relevan dengan pemenuhan kebutuhan mereka dalam situasi tertentu. Misalnya, ketika seseorang

merasa lapar, maka mereka akan lebih peka terhadap informasi yang berkaitan dengan makanan di sekitarnya. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi dipengaruhi oleh kebutuhan dan motivasi internal individu sehingga mereka akan lebih fokus pada informasi yang dianggap penting untuk memenuhi motivasinya.

2) Faktor Stimulus

a) Intensitas Stimulus

Faktor ini mengacu pada seberapa besar pengaruh suatu stimulus terhadap proses persepsi individu. Tingkat intensitas stimulus yang optimal dapat meningkatkan perhatian dan respons seseorang terhadap stimulus tersebut. Teori ini juga menekankan bahwa individu memiliki toleransi yang berbeda terhadap rangsangan; sebagian orang lebih menyukai stimulus yang kuat dan menarik, sementara yang lain lebih nyaman dengan tingkat stimulus yang lebih rendah.

b) Kontrast Stimulus

Faktor ini berkaitan dengan pengaruh perbedaan antara stimulus dan latar belakangnya terhadap persepsi individu. Konsep ini menyatakan bahwa semakin mencolok perbedaan antara stimulus dan latar belakang, semakin tajam persepsi yang muncul. Dengan kata lain, stimulus yang kontras dengan latar belakangnya akan lebih mudah diperhatikan dan diproses oleh indera.

3) Faktor Konteks

a) Budaya dan Konteks Sosial

Faktor ini menekankan pengaruh budaya dan konteks sosial terhadap persepsi individu. Budaya membentuk kerangka referensi seseorang, termasuk nilai, kepercayaan, dan norma yang tertanam sejak dini. Sementara itu, konteks sosial berperan ketika individu berinteraksi dengan orang lain, kelompok, atau situasi tertentu, yang dapat memengaruhi cara mereka memandang diri sendiri maupun orang lain. Norma dan ekspektasi sosial dalam suatu kelompok juga turut membentuk persepsi individu terhadap lingkungan sekitarnya.

b) Emosi

Emosi bukan sekadar reaksi terhadap stimulus dari lingkungan, melainkan juga dipengaruhi oleh penilaian kognitif individu terhadap situasi tertentu. Keadaan emosional seseorang dapat memengaruhi persepsi, karena emosi akan menentukan

informasi mana yang lebih diperhatikan dan bagaimana individu menafsirkan lingkungan di sekitarnya. Dengan kata lain, persepsi dan emosi saling terkait, saling memengaruhi dalam proses memahami dunia di sekitar individu.

Dalam pembelajaran sejarah, persepsi guru terhadap sumber belajar akan sangat mempengaruhi cara mereka dalam memilih dan menggunakan sumber serta media pembelajaran. Guru merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam peningkatan kualitas pendidikan, hal tersebut bahkan ditegaskan dalam UU Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 4 yang menyatakan bahwa guru sebagai agen pembelajaran juga memiliki fungsi dalam meningkatkan mutu pendidikan nasional (Wijaya dkk., 2023: 3). Pembelajaran di lembaga formal memiliki peran dan tanggung jawab yang cukup berat yaitu membantu mempersiapkan Sumber Daya Manusia yang memiliki kemampuan dalam menghadapi perkembangan zaman yang kian pesat. Peran guru dalam pembelajaran sejarah yang jauh sebelumnya hanya berorientasi pada peristiwa masa lalu kini harus menyesuaikan dengan situasi dan kondisi saat ini. Guru harus mampu mengelola kelas dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Susilo, 2020: 81). Guru dituntut untuk dapat berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Guru sejarah dengan kreativitas dan kemampuan inovasinya harus mampu mengemas materi pembelajaran sejarah yang sebagian besar mengkaji peristiwa masa lalu dengan sumber dan media pembelajaran yang menarik.

Pemanfaatan sumber dan media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah tentu dipengaruhi oleh bagaimana guru sebagai penentu arah pembelajaran memandang dan menilai sumber atau media tersebut. Seperti yang tercermin dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Sumiatie & Susanto (2021: 92), serta penelitian yang dilakukan oleh Nurhajjah (2020: 19-21) mengenai pemanfaatan museum sebagai sumber dan media pembelajaran. Guru yang memiliki persepsi positif terhadap sumber belajar yang inovatif dan kontekstual cenderung akan menggunakan museum sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menjembatani materi sejarah dengan pemahaman peserta didik melalui apa yang mereka amati secara langsung.

Berdasarkan hal tersebut, teori persepsi digunakan dalam penelitian ini untuk memahami bagaimana guru sejarah SMA di Kabupaten Kuningan membentuk pandangan, penilaian, dan tafsiran terhadap pemanfaatan Museum Gedung Perundingan Linggarjati sebagai sumber belajar sejarah. Melalui teori ini, penelitian diharapkan dapat menggambarkan faktor-faktor internal dan eksternal yang memengaruhi pembentukan persepsi guru sejarah terhadap Museum Gedung Perundingan Linggarjati sebagai sumber belajar sejarah, serta menjelaskan bagaimana persepsi tersebut tercermin dalam pemahaman, penilaian, dan pandangan guru mengenai pemanfaatan museum dalam pembelajaran sejarah. Persepsi yang dimiliki oleh setiap guru tidak hanya menggambarkan bagaimana mereka menilai pemanfaatan museum sebagai sumber belajar sejarah, tetapi juga menjadi dasar dalam pembentukan sikap terhadap pengimplementasiannya dalam pembelajaran. Dengan demikian, persepsi berperan sebagai tahap awal yang memengaruhi kecenderungan perilaku guru.

2.1.2 Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme adalah teori yang memandang bahwa proses pembelajaran berfokus pada peserta didik, dimana pengetahuan tidak diterima secara pasif tetapi dibangun oleh individu melalui keterlibatan langsung dengan pengalaman dan lingkungannya. Dalam pandangan ini, belajar merupakan aktivitas aktif yang memungkinkan peserta didik membentuk pemahaman baru dengan mengaitkannya pada pengetahuan atau pengalaman yang telah mereka miliki sebelumnya (Wahyuddin dkk., 2024: 81). Salah satu tokoh pencetus teori ini adalah Lev Vygotsky, seorang psikolog asal Rusia. Menurut Vygotsky, belajar merupakan proses sosial di mana pengetahuan dibangun melalui interaksi dengan orang lain (guru, teman sebaya, atau lingkungan sosial). Vygotsky juga memaparkan konsep utama dalam teori konstruktivisme sosial (Langford, 2005: 133) :

1) *Zone of Proximal Development (ZPD)*

ZPD merupakan jarak antara kemampuan peserta didik saat bekerja secara mandiri dan kemampuan yang dapat dicapai dengan bantuan guru atau teman sebaya yang lebih kompeten. Vygotsky menegaskan bahwa pembelajaran yang

efektif hanya terjadi ketika materi diberikan dalam Zone of Proximal Development (ZPD), yaitu pada tingkat perkembangan di mana peserta didik paling mampu menerima bantuan dan mencapai pemahaman baru

2) *Scaffolding*

Scaffolding merujuk pada dukungan sementara yang diberikan guru selama proses belajar, kemudian secara bertahap dikurangi seiring meningkatnya kemandirian peserta didik

3) Pembelajaran sebagai Proses Sosial

Vygotsky menegaskan bahwa belajar terjadi melalui interaksi sosial dan konteks budaya. Pengetahuan dibangun melalui dialog, kolaborasi, dan aktivitas bersama orang lain yang lebih berpengetahuan. Artinya, pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari konteks budaya dan lingkungan sosial tempat dimana peserta didik berada. Selain itu, lingkungan belajar juga mencakup pengalaman yang diperoleh peserta didik dalam berbagai situasi, yang kemudian berperan dalam membentuk dan mengembangkan pemahaman mereka. Vygotsky juga menekankan bahwa melalui interaksi atau proses sosial tersebut, peserta didik memiliki kemampuan untuk mengembangkan fungsi mentalnya, seperti berpikir dan memahami. Proses tersebut mendukung pembentukan pengetahuan secara lebih mendalam (Nurhasanah dkk., 2025: 31–32).

4) Peran Bahasa dalam Pembelajaran

Vygotsky menjelaskan bahwa bahasa merupakan alat utama dalam perkembangan kognitif. Interaksi verbal memungkinkan peserta didik memahami konsep, mengembangkan strategi berpikir, dan menginternalisasi pengetahuan.

5) Internalisasi

Proses belajar dimulai pada level sosial (interaksi) dan kemudian diinternalisasi menjadi pemahaman individu. Artinya, pengalaman belajar bersama guru/teman sebaya menjadi dasar pembentukan pengetahuan pribadi.

Teori konstruktivisme memiliki kelebihan sekaligus kekurangan seperti teori belajar lainnya. Dari sisi kelebihannya, konstruktivisme mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam membangun pengetahuannya. Pembelajaran tidak lagi sekadar menerima informasi, tetapi peserta didik diarahkan untuk mencari,

mengolah, dan memahami materi melalui pengalaman belajar yang relevan. Cara ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna karena pengetahuan yang diperoleh terhubung dengan pengalaman nyata, sehingga lebih mudah dipahami dan diingat. Teori konstruktivisme juga berkontribusi pada pengembangan kreativitas dan kemandirian belajar.

Peserta didik terbiasa berpikir kritis, kreatif, serta mampu menyampaikan pendapatnya dengan lebih percaya diri. Pembelajaran berbasis konstruktivisme menekankan kerja sama melalui diskusi dan kegiatan kelompok yang mengajarkan peserta didik untuk menghargai keberagaman pandangan. Dalam perspektif teori ini, guru menjadi lebih inovatif karena bertindak sebagai fasilitator yang perlu merancang berbagai strategi, aktivitas, dan media pembelajaran yang variatif. Namun demikian, pendekatan ini cenderung memerlukan waktu yang lebih panjang dibandingkan metode langsung, sehingga tidak selalu sesuai untuk semua situasi pembelajaran, terutama materi yang bersifat prosedural atau membutuhkan penjelasan langsung dari guru. Beban kerja guru menjadi lebih berat karena harus menyiapkan aktivitas yang beragam sekaligus memonitor proses belajar peserta didik secara lebih intensif. Peserta didik yang pasif atau memiliki motivasi rendah dapat mengalami kesulitan mengikuti pembelajaran karena pendekatan ini menuntut keterlibatan aktif (Angglepi dkk., 2025: 7336-7337).

Penerapan teori konstruktivisme dalam pembelajaran sejarah memiliki keterkaitan erat dengan kurikulum yang berlaku saat ini. Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum nasional di Indonesia menekankan keterampilan proses dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) Sejarah Fase F Kurikulum Merdeka (SK BSKAP No. 032 Tahun 2024), capaian pembelajaran dibagi menjadi dua elemen utama yaitu pemahaman konsep dan keterampilan proses. Dalam elemen keterampilan proses, peserta didik dituntut untuk menerapkan cara berpikir sejarah, melakukan literasi dan penelitian sejarah, serta menunjukkan kesadaran sejarah melalui proses inkuiri. Proses ini meliputi kegiatan mengamati fenomena sejarah, mengajukan pertanyaan, mengumpulkan sumber, menganalisis informasi, menafsirkan, menarik kesimpulan, serta

mengomunikasikan hasil pembelajaran secara lisan, tulisan, maupun melalui media lain.

Tuntutan tersebut sejalan dengan prinsip konstruktivisme sosial Vygotsky. Museum sebagai sumber belajar menyediakan lingkungan yang autentik, sehingga mendukung peserta didik untuk menjalankan proses inkuiri sebagaimana yang diharapkan dalam kurikulum. Dengan memanfaatkan museum, peserta didik dapat mengamati bukti-bukti sejarah secara langsung, mengumpulkan informasi dari koleksi yang ada, memverifikasi materi yang telah mereka pelajari di kelas, serta berdiskusi dengan teman sebaya atau dengan pemandu museum. Dalam proses ini, peserta didik membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan *scaffolding* untuk membantu peserta didik memahami informasi baru.

Aktivitas tersebut juga mencerminkan pembelajaran dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), di mana pengalaman nyata dan interaksi sosial dapat memperkaya pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, pemanfaatan Museum Gedung Perundingan Linggarjati sebagai sumber belajar sejarah tidak hanya selaras dengan teori konstruktivisme Vygotsky, tetapi juga mendukung pembelajaran sejarah yang aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Teori konstruktivisme digunakan sebagai landasan untuk memahami bagaimana pengalaman belajar berbasis pemanfaatan museum dapat dimaknai dan diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah.

2.1.3 Sumber Belajar

Sumber belajar merupakan sumber yang digunakan untuk belajar termasuk manusia baik itu penulis buku, prosedur media, dan sebagainya. Sumber belajar juga dapat berupa pesan, media seperti buku dan radio, alat, serta cara-cara yang digunakan untuk mengolah dan menyajikan pesan di mana proses pendidikan tersebut berlangsung. AECT (*Association For Educational Communication and Technology*) menegaskan bahwa sumber belajar tidak hanya terbatas pada buku namun juga mencakup lingkungan sekitar. Berdasarkan klasifikasinya, AECT membagi sumber belajar menjadi dua jenis yaitu sumber belajar yang dirancang

khusus untuk pembelajaran (*by design*) dan sumber belajar yang dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran meskipun tidak dirancang khusus (*by utilization*) (Darmansyah, 2021: 13). Sumber belajar juga dikelompokkan berdasarkan tujuan pembelajarannya yaitu sumber belajar konseptual, praktis, dan eksperimental (Marsuki & Muthmainah, 2023: 7-8).

Pemanfaatan sumber belajar perlu mempertimbangkan karakteristik dari sumber belajar yang digunakan. Pemilihan sumber belajar hendaknya memperhatikan beberapa aspek, yaitu ekonomis, praktis, teknis, fleksibel, relevan dengan tujuan pembelajaran, efisien, memberikan nilai positif bagi peserta didik, serta sesuai dengan strategi pembelajaran yang diterapkan. Pertimbangan tersebut penting agar sumber belajar yang dipilih mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, guru perlu memilih sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan demikian, pemanfaatan sumber belajar tidak hanya bergantung pada ketersediaannya, tetapi juga pada ketepatan pilihannya dalam proses pembelajaran (Arifannisa dkk., 2023: 22).

Sumber belajar dalam pembelajaran sejarah menempati posisi yang cukup strategis karena dapat membantu peserta didik memahami materi mengenai peristiwa sejarah secara lebih mendalam dan nyata melalui pengamatan langsung terhadap sumber-sumber belajar yang autentik. Salah satu sumber belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah adalah museum. Berdasarkan klasifikasi AECT, museum termasuk ke dalam sumber belajar yang dimanfaatkan (*by utilization*) karena pada dasarnya tidak dirancang secara khusus untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran, namun dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran. Hasil penelitian Sumiatie dan Susanto (2021: 92) menunjukkan bahwa pemanfaatan museum dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Temuan tersebut memperkuat bahwa lingkungan sekitar, termasuk museum dapat menjadi sumber belajar yang efektif dalam membantu peserta didik menghubungkan konsep sejarah dengan pengalaman nyata

Museum Gedung Perundingan Linggarjati dapat dikategorikan sebagai sumber belajar *by utilization*, karena pada awalnya tidak dibangun untuk kepentingan pembelajaran, melainkan berfungsi sebagai tempat tinggal, hotel, dan lokasi Perundingan Linggarjati, sebelum akhirnya dijadikan sebagai museum memorial. Latar belakang tersebut membuat museum ini memiliki nilai edukatif yang tinggi, karena menyimpan berbagai bukti sejarah autentik sekaligus merepresentasikan secara langsung peristiwa sejarah yang pernah terjadi di dalamnya. Kondisi tersebut memberikan potensi besar bagi Museum Gedung Perundingan Linggarjati untuk dimanfaatkan sebagai sumber belajar sejarah kontekstual. Namun, pemanfaatan museum sebagai sumber belajar tidak terjadi secara otomatis sebagaimana sumber belajar yang dirancang khusus untuk pembelajaran. Pemanfaatannya sangat bergantung pada kreatifitas, inisiatif, dan kemampuan guru dalam mengintegrasikan serta mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran.

Teori sumber belajar menurut AECT ini digunakan untuk mengklasifikasikan Museum Gedung Perundingan Linggarjati sebagai sumber belajar *by utilization*. Konsep pemilihan sumber belajar menurut Arifannisa dkk (2023: 22) digunakan sebagai landasan untuk memahami pertimbangan guru dalam memanfaatkan museum sebagai sumber belajar sejarah. Kedua konsep tersebut saling melengkapi dalam menjelaskan bahwa museum memiliki potensi sebagai sumber belajar, tetapi pemanfaatannya dipengaruhi oleh berbagai pertimbangan guru dalam memilih sumber belajar yang sesuai. Oleh karena itu teori ini menjadi dasar dalam menganalisis persepsi guru sejarah SMA Kabupaten Kuningan terhadap pemanfaatan Museum Gedung Perundingan Linggarjati sebagai sumber belajar sejarah.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini didukung oleh sejumlah penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik pemanfaatan museum sebagai sumber belajar sejarah maupun persepsi guru terhadap keberadaan museum secara umum. Hasil dari penelitian-penelitian tersebut penting untuk ditinjau guna melihat posisi penelitian

ini sekaligus menemukan celah untuk diteliti lebih lanjut khususnya mengenai persepsi guru sejarah SMA di Kabupaten Kuningan terhadap Museum Gedung Perundingan Linggarjati. Beberapa penelitian tersebut diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Nurhajjah, Badarudin, dan Rahmawati (2020: 18-21) dengan judul *Persepsi Guru Sejarah Terhadap Eksistensi Museum Negeri NTB Sebagai Sumber Belajar dan Media Pembelajaran* yang diterbitkan dalam Jurnal Fajar Historia, dengan hasil yang menunjukkan bahwa museum memiliki peran strategis dalam pembelajaran sejarah. Dalam penelitian tersebut ditunjukkan bahwa Museum Negeri NTB memberikan beberapa manfaat seperti memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik melalui bukti-bukti sejarah yang autentik, menjadi referensi tambahan bagi guru dalam melengkapi materi ajar, memungkinkan penerapan metode pembelajaran yang variative seperti karya wisata, meningkatkan motivasi belajar, dan mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran. Keterkaitannya dalam penelitian ini tampak pada objek yang sama yaitu persepsi guru terhadap pemanfaatan museum dalam pembelajaran sejarah. Hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan persepsi positif guru di NTB menjadi rujukan awal untuk menganalisis persepsi serupa dalam konteks Museum Gedung Perundingan Linggarjati di Kabupaten Kuningan.
- 2) Sumiatie dan Yudi Susanto (2021: 90-92) dengan judul *Persepsi Guru Sejarah Terhadap Keberadaan Museum Balanga Berkaitan Dengan Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 4 Palangka Raya* yang diterbitkan dalam Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Palangka Raya. Penelitian terdahulu ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui observasi, wawancara, dan studi dokumen. Hasilnya menunjukkan bahwa Museum Balanga yang berlokasi di Palangka Raya sudah dimanfaatkan sebagai sumber belajar sejarah, khususnya sejarah lokal di SMAN 4 Palangka Raya. Pemanfaatan museum dalam pembelajaran sejarah dilakukan dengan kunjungan ke museum, kegiatan tersebut mendorong motivasi dan pemahaman peserta didik mengenai sejarah Dayak dan

pahlawan lokal. Baik penelitian terdahulu maupun penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama sama mengkaji persepsi guru sejarah SMA terhadap pemanfaatan museum dalam pembelajaran sejarah. Kedua penelitian ini juga memiliki perbedaan yang terletak pada objek dan fokus penelitian. Penelitian mengenai Museum Balanga sudah tentu menjadikan Museum Balanga sebagai objek penelitian dengan fokus kepada implementasi pembelajaran sejarah berbasis museum, sedangkan penelitian ini menjadikan Museum Gedung Perundingan Linggarjati sebagai objek penelitian dengan fokus kepada bagaimana persepsi guru sejarah SMA di Kabupaten Kuningan terkait pemanfaatan museum tersebut dalam pembelajaran sejarah.

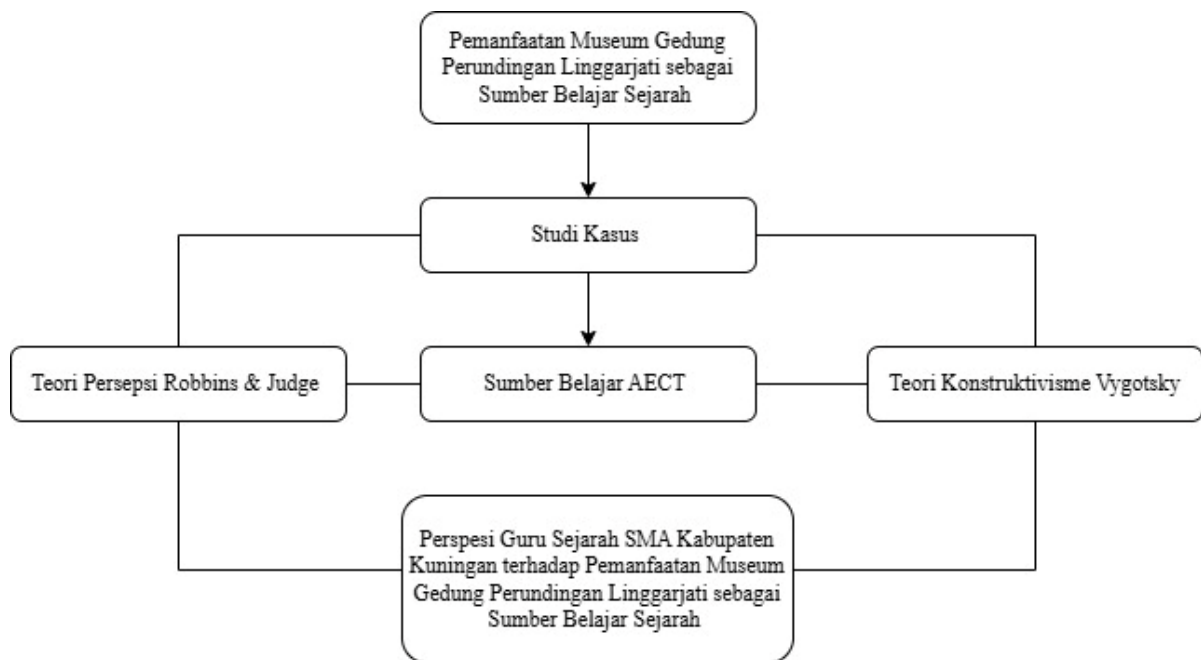
- 3) Ari Rizqullah mahasiswa Sejarah Peradaban Islam IAIN Syekh Nurjati Cirebon (2022: 94) dengan judul *Sejarah dan Perkembangan I abad Gedung Museum Linggarjati Tahun 1918—2018*. Berdasarkan penelitian ini dapat dilihat bahwa Gedung Linggarjati beberapa kali mengalami alih fungsi dari tempat tinggal, hotel pada mas kolonial dan pendudukan Jepang, lokasi Perundingan Linggarjati pada tahun 1946, kembali berubah fungsi menjadi Sekolah Dasar Linggarjati, hingga akhirnya ditetapkan menjadi museum pada tahun 1976. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada objek penelitiannya yaitu Museum Linggarjati sehingga kedua penelitian ini sama sama memberikan kontribusi terhadap pengembangan pengetahuan mengenai museum. Perbedaannya terletak pada fokus kajian. Penelitian terdahulu ini menitikberatkan pada aspek sejarah perkembangan Gedung Linggarjati, sedangkan fokus dari penelitian ini adalah bagaimana persepsi guru sejarah SMA di Kabupaten Kuningan dalam menilai Museum Gedung Perundingan Linggarjati sebagai sumber belajar sejarah. Berdasarkan perbedaan tersebut maka penelitian ini memberikan kebaruan dari sisi bidang kajiannya yang tidak hanya menyoroti museum sebagai bangunan bersejarah, namun juga menekankan potensinya sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan museum dalam bidang edukasi sebagai sumber dan media pembelajaran sejarah telah banyak diteliti, dan hasil penelitian

tersebut menunjukkan bahwa museum berpotensi besar dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran sejarah. Namun apabila ditinjau kembali, penelitian-penelitian tersebut sebagian besar mengkaji museum-museum yang berlokasi di luar wilayah Kuningan, sedangkan penelitian yang secara khusus mengkaji persepsi guru sejarah SMA di Kabupaten Kuningan terhadap Museum Gedung Perundingan Linggarjati sebagai sumber belajar sejarah masih jarang ditemui. Sama halnya dengan museum-museum lain, Museum Gedung Perundingan Linggarjati juga memiliki potensi yang cukup besar untuk menjadi sumber belajar sejarah khususnya di Kabupaten Kuningan, akan tetapi menurut keterangan pengelola museum. pemanfaatan museum tersebut sebagai sumber belajar sejarah oleh sekolah-sekolah di Kabupaten Kuningan masih relatif terbatas, Maka dari itu penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji persepsi guru sejarah SMA terhadap pemanfaatan Museum Gedung Perundingan Linggarjati, sehingga hasil dari penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai cara guru memaknai relevansi museum dalam mendukung pembelajaran sejarah. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokus kajian yang secara khusus menganalisis bagaimana persepsi guru sejarah SMA di Kabupaten Kuningan terhadap pemanfaatan Museum Gedung Perundingan Linggarjati sebagai sumber belajar sejarah yang belum pernah diteliti sebelumnya, serta memberikan kontribusi kontekstual terhadap pengembangan pembelajaran sejarah berbasis museum di Kabupaten Kuningan.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual atau sering juga dikenal dengan kerangka berpikir merupakan rencana dan panduan yang memberikan gambaran mengenai bagaimana peneliti menghubungkan teori, konsep, dan ide dalam sebuah penelitian. Kerangka konseptual akan memudahkan peneliti dalam melihat dan menentukan arah serta tujuan penelitian (Listiana & Anam, 2022: 148).



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual penelitian ini diawali dari fenomena pemanfaatan Museum Gedung Perundingan Linggarjati sebagai sumber belajar sejarah yang dikaji menggunakan pendekatan studi kasus. Dalam menganalisis fenomena tersebut, penelitian ini menggunakan tiga landasan teori, yaitu Teori Persepsi Robbins dan Judge untuk menganalisis persepsi guru terhadap pemanfaatan museum, Teori Sumber Belajar AECT untuk mengklasifikasikan museum sebagai sumber belajar *by utilization*, serta Teori Konstruktivisme Vygotsky untuk menjelaskan pemanfaatan museum sebagai sumber belajar yang memberikan pengalaman belajar kontekstual. Ketiga teori tersebut saling melengkapi dalam memahami pemanfaatan museum sebagai sumber belajar sejarah. Maka berdasarkan kerangka tersebut, penelitian diarahkan untuk menganalisis bagaimana persepsi guru sejarah SMA di Kabupaten Kuningan terhadap pemanfaatan Museum Gedung Perundingan Linggarjati sebagai sumber belajar sejarah.