

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Cognitive Theory of Multimedia Learning/ CTML)

Teori belajar merupakan landasan penting dalam proses pembelajaran karena membantu guru memahami bagaimana peserta didik menerima, mengolah, dan membangun pengetahuan. Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (CTML) relevan dengan penggunaan media pembelajaran. Teori ini berpendapat bahwa proses pembelajaran meningkat ketika pelajar memperoleh pengetahuan melalui sintesis aspek verbal dan visual, karena kedua modalitas tersebut memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam. Menurut Mayer (2024:2), pembelajaran multimedia terjadi ketika peserta didik mengolah informasi verbal dan visual secara aktif sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih bermakna.

Pembelajaran berbasis multimedia tidak hanya menekankan penggunaan media visual, tetapi juga bagaimana media tersebut mampu mendukung proses kognitif peserta didik. Peserta didik perlu terlibat secara aktif dalam memilih, mengorganisasi, dan menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Moreno dan Mayer (2007:310) yang menjelaskan bahwa lingkungan pembelajaran multimedia dapat membantu peserta didik membangun pemahaman melalui berbagai representasi informasi yang saling melengkapi.

Dalam pembelajaran multimedia terdapat prinsip bahwa manusia memiliki kemampuan untuk memproses informasi melalui saluran verbal dan visual. Kedua saluran tersebut bekerja secara bersamaan dalam membentuk representasi mental sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Menurut Clark dan Lyons (2011:25), penggunaan representasi visual dalam pembelajaran dapat memperjelas informasi, menyederhanakan konsep yang kompleks, serta membantu peserta didik memahami hubungan antar konsep secara lebih efektif.

Selain kemampuan memproses informasi, pembelajaran juga perlu memperhatikan keterbatasan kapasitas memori kerja peserta didik. Penyajian informasi yang terlalu banyak atau tidak sesuai dapat menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi. Oleh karena itu, media pembelajaran harus dirancang secara sederhana, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sweller, Ayres, dan Kalyuga (2011:57) menjelaskan bahwa desain pembelajaran yang baik perlu memperhatikan beban kognitif agar peserta didik dapat memproses informasi secara optimal tanpa mengalami kelebihan beban mental.

Proses pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif melakukan pengolahan terhadap informasi tersebut. Aktivitas seperti mengamati, menghubungkan informasi, dan menarik kesimpulan menjadi bagian penting dalam membangun pemahaman. Menurut Fiorella dan Mayer (2015:7), pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik melakukan aktivitas generatif seperti memilih informasi penting, menyusun konsep, dan mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.

Hipotesis pembelajaran multimedia sangat terkait dengan pendidikan sejarah, karena konten sejarah mencakup beberapa peristiwa sebelumnya yang tidak dapat dilihat secara langsung. Siswa kadang-kadang kesulitan untuk memahami kronologi, statistik, dan keadaan suatu peristiwa ketika hanya penjelasan verbal yang diberikan. Smaldino, Lowther, dan Mims (2019:9) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran memfasilitasi pengalaman pendidikan yang lebih nyata, karena media dapat menyampaikan pengetahuan melalui berbagai representasi yang meningkatkan pemahaman siswa terhadap konten. Dalam pendidikan sejarah, media visual seperti diorama dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih jelas tentang peristiwa-peristiwa masa lalu yang sulit dilihat secara langsung.

Penggunaan media diorama dalam pembelajaran sejarah dapat menjadi salah satu bentuk penerapan prinsip pembelajaran multimedia karena diorama menyajikan informasi melalui bentuk visual tiga dimensi. Melalui diorama, peserta didik dapat mengamati gambaran suatu peristiwa sejarah, lingkungan, tokoh,

maupun peninggalan masa lampau sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih nyata. Menurut Sudjana dan Rivai (2019:196), media visual tiga dimensi memiliki kemampuan untuk memperjelas penyampaian pesan pembelajaran karena peserta didik dapat melihat objek secara lebih konkret dibandingkan hanya melalui teks.

Media diorama juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga terlibat dalam pengamatan, diskusi, dan analisis media yang digunakan. Kegiatan-kegiatan ini dapat membantu siswa membangun pemahaman secara mandiri dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2019:29) bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan perhatian siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif.

Berdasarkan prinsip pembelajaran multimedia, penggunaan media diorama dalam pembelajaran sejarah dapat membantu peserta didik mengurangi kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak serta mendukung proses pembentukan pemahaman konsep. Media diorama yang dirancang sesuai materi pembelajaran mampu menggabungkan unsur visual dengan informasi pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah mengingat dan memahami materi. Hal tersebut diperkuat oleh Parong dan Mayer (2018:785–797) yang menjelaskan bahwa penggunaan penyajian visual dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik membangun pemahaman melalui proses kognitif dalam mengolah informasi.

2.1.2 Media Diorama

Nama diorama secara etimologis berasal dari kata Prancis diorama, yang merupakan kombinasi dari dua kata Yunani: dia-, yang berarti "melalui," dan horāma, yang berarti "pemandangan" atau "apa yang dilihat." Sebuah diorama adalah representasi visual yang menggambarkan sebuah adegan atau tempat tertentu melalui media visual. Diorama tidak hanya berfungsi sebagai media pameran atau hiburan tetapi juga sebagai alat pendidikan yang memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konten dengan cara yang lebih nyata dan menarik.

Media pembelajaran mencakup alat apa pun yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi sepanjang proses pendidikan, sehingga melibatkan perhatian, minat, kognisi, dan emosi para pelajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Arsyad (2017:10), Media pembelajaran adalah instrumen yang digunakan untuk mengkomunikasikan konten instruksional, meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pendidikan sejarah sangat penting, karena konten sejarah sering kali tampak abstrak dan berkaitan dengan peristiwa masa lalu yang tidak dapat disaksikan secara langsung oleh siswa. Akibatnya, ada kebutuhan akan media pendidikan yang dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih nyata tentang konten sejarah.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah yaitu media diorama. Menurut Hanifah dan Setyasto (2024:47–56), Media diorama adalah alat pendidikan nyata dalam tiga dimensi yang menggambarkan peristiwa nyata, memudahkan pemahaman siswa tentang topik-topik yang kompleks. Media diorama diklasifikasikan sebagai media visual tiga dimensi karena kemampuannya untuk menggambarkan secara autentik bentuk, hubungan spasial, dan organisasi barang. Menurut Sadiman dkk. (2014:29), Media tiga dimensi dapat diamati dari beberapa perspektif karena panjang, lebar, dan tingginya, sehingga menawarkan representasi yang lebih realistis kepada para pelajar. Akibatnya, media diorama dapat membantu siswa mencapai visualisasi yang lebih nyata dari konten pendidikan.

Dalam pembelajaran sejarah, media diorama dapat digunakan untuk menggambarkan berbagai peristiwa sejarah, seperti proses perjuangan kemerdekaan, kehidupan masyarakat pada masa kerajaan Hindu-Buddha, maupun suasana pertempuran pada masa kolonialisme. Penggunaan diorama dalam pembelajaran sejarah dapat membantu peserta didik membangun imajinasi terhadap peristiwa masa lalu sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami. Menurut Sudjana dan Rivai (2019:2), Media visual dapat menjelaskan pentingnya sumber daya pendidikan, memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konten yang disampaikan oleh pengajar. Akibatnya, penggunaan media diorama dapat

membantu pendidik dalam menjelaskan konten sejarah yang mungkin sulit dipahami hanya melalui kuliah atau buku teks.

Media diorama tidak hanya membantu siswa dalam memahami konten pembelajaran tetapi juga meningkatkan perhatian dan minat mereka dalam proses pendidikan. Presentasi yang menarik secara estetika yang mensimulasikan situasi nyata meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa terlibat tidak hanya dengan mendengarkan penjelasan guru tetapi juga dengan segera melihat hal-hal visual yang relevan dengan subjek pembelajaran. Pengaturan semacam itu dapat mendorong lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik. Menurut Djamarah dan Zain (2018:121), penggunaan media pembelajaran dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif karena peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Media diorama juga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada peserta didik. Melalui media diorama, peserta didik dapat melihat gambaran visual suatu objek atau peristiwa secara langsung sehingga membantu mereka memahami hubungan antar konsep dalam materi pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah, pengalaman visual tersebut sangat penting karena peserta didik perlu membangun pemahaman mengenai kondisi sosial, budaya, maupun lingkungan pada masa lampau. Dengan bantuan media diorama, peserta didik dapat lebih mudah membayangkan situasi sejarah yang dipelajari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selain itu, media diorama memiliki beberapa kelebihan dalam proses pembelajaran. Kelebihan pertama, yaitu mampu menyajikan pembelajaran yang konkret dan realistis. Diorama memungkinkan peserta didik melihat representasi visual dari peristiwa, lingkungan, atau konsep yang sulit dijelaskan hanya melalui teks dari buku pelajaran. Dengan bantuan media diorama, peserta didik dapat membangun pemahaman yang lebih nyata terhadap materi yang dipelajari. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2019:3) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas bahan pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Kelebihan kedua, yaitu media diorama dapat mendorong pembelajaran aktif dan kolaboratif. Dalam penggunaannya, media diorama sering kali digunakan dalam kegiatan diskusi maupun kerja kelompok sehingga peserta didik dapat bekerja sama dalam mengamati, menganalisis, maupun membuat media diorama. Kondisi tersebut dapat melatih kemampuan sosial, komunikasi, tanggung jawab, dan kerja sama antar peserta didik. Selain itu, keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan rasa ingin tahu terhadap materi sejarah yang dipelajari.

Kelebihan ketiga, media diorama dapat meningkatkan retensi dan pemahaman siswa terhadap konten pendidikan. Pembelajaran yang menggabungkan aspek visual seringkali lebih mudah diingat daripada pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal. Media diorama memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret bagi siswa, memfasilitasi pemahaman dan retensi pengetahuan dalam memori jangka panjang. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian Hanifah dan Setyasto (2024:52) penggunaan media diorama meningkatkan hasil belajar siswa dengan menyajikan konten pendidikan secara lebih nyata dan menarik.

Meskipun memiliki berbagai kelebihan, media diorama juga memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan pertama yaitu membutuhkan waktu, tenaga, dan biaya yang lebih besar dalam proses pembuatannya. Pembuatan diorama memerlukan kreativitas dan keterampilan guru dalam menyusun objek serta tampilan visual agar sesuai dengan materi pembelajaran. Selain itu, bahan dan alat yang digunakan dalam pembuatan diorama juga cukup beragam, seperti karton, kardus, cat, miniatur, dan bahan pendukung lainnya. Hal tersebut dapat menjadi kendala apabila sekolah memiliki keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran. Menurut Sanjaya (2016:172), penggunaan media pembelajaran tertentu memerlukan persiapan yang cukup kompleks sehingga guru harus mampu menyesuaikan media dengan kondisi pembelajaran di kelas.

Kekurangan kedua yaitu media diorama memiliki risiko kerusakan dan keterbatasan ruang penyimpanan. Diorama berbentuk fisik sehingga membutuhkan ruang penyimpanan yang cukup luas. Selain itu, bahan yang digunakan dalam

pembuatan diorama umumnya mudah rusak apabila tidak dirawat dengan baik. Oleh karena itu, media diorama memerlukan penyimpanan dan perawatan khusus agar dapat digunakan dalam jangka waktu yang lebih lama. Menurut Sadiman dkk. (2014:78), media tiga dimensi memiliki keterbatasan dalam hal penyimpanan dan pemeliharaan karena bentuknya relatif besar dan mudah mengalami kerusakan.

Dapat disimpulkan bahwa media diorama adalah alat pembelajaran visual tiga dimensi yang membantu siswa memahami konten pendidikan dengan lebih konkret dan menarik. Media diorama dalam pendidikan sejarah dapat membantu siswa dalam mengkonseptualisasikan peristiwa sejarah melalui representasi visual yang meniru situasi nyata. Media diorama dapat meningkatkan perhatian, motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Namun demikian, penggunaan media diorama memiliki beberapa kendala, termasuk investasi waktu dan finansial yang substansial, serta kebutuhan akan ruang penyimpanan khusus. Oleh karena itu, pendidik harus mengevaluasi penggunaan media diorama secara efektif untuk memastikan pencapaian tujuan pembelajaran yang terbaik.

2.1.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator penting untuk menilai efektivitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil pembelajaran menunjukkan sejauh mana siswa memahami, menguasai, dan menggunakan konten yang diperoleh selama proses pendidikan. Dalam proses pembelajaran, hasil belajar tidak hanya mencerminkan penguasaan materi, tetapi juga perubahan pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Akibatnya, hasil belajar sering digunakan sebagai kriteria untuk menilai tingkat pencapaian siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Menurut Hadiastuti (2024:1–2) hasil belajar berfungsi sebagai indikator pencapaian akademik siswa dalam proses pembelajaran, penyelesaian tugas, dan demonstrasi kemampuan yang diuraikan dalam tujuan pembelajaran. Akibatnya, hasil belajar dapat dilihat sebagai indikator efektivitas proses pembelajaran, yang dinilai dari pencapaian informasi, sikap, dan kemampuan oleh siswa yang dihasilkan dari interaksi pengajaran dan pembelajaran.

Dalam bidang pendidikan, hasil belajar sangat penting karena mereka memberikan dasar untuk mengevaluasi efektivitas metode pengajaran yang digunakan oleh pendidik. Hasil belajar dapat menilai pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, memungkinkan pendidik untuk memilih kegiatan pembelajaran lanjutan yang sesuai. Sudjana (2019:22) menegaskan bahwa hasil belajar adalah kompetensi yang diperoleh oleh siswa setelah pengalaman pendidikan. Kompetensi-kompetensi ini mencakup dimensi kognitif, emosional, dan psikomotor yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran. Akibatnya, hasil belajar melampaui nilai akhir siswa untuk mencakup perubahan dalam bakat dan perilaku mereka sepanjang proses pembelajaran.

Hasil pembelajaran pada dasarnya mencakup tiga domain utama yaitu: kognitif, emosional, dan psikomotor. Bloom (1956:7) berpendapat bahwa domain kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual siswa, termasuk proses mengingat, memahami, menganalisis, dan mengevaluasi konten pendidikan. Domain emosional berkaitan dengan sikap, minat, motivasi, dan nilai-nilai yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran. Domain psikomotor berkaitan dengan kompetensi siswa dalam melaksanakan tindakan atau tugas tertentu. Ketiga dimensi ini saling terkait dan berfungsi sebagai penanda penting dalam mengevaluasi pencapaian akademik siswa. Akibatnya, evaluasi hasil belajar harus dilakukan secara menyeluruh untuk secara tepat menggambarkan seluruh kemampuan siswa.

Dalam pembelajaran sejarah, hasil pendidikan sangat dipengaruhi oleh teknik pengajaran dan media yang digunakan oleh pendidik. Siswa sering kali menganggap pendidikan sejarah membosankan ketika hanya bergantung pada ceramah dan teks. Sindrom ini dapat mengakibatkan penurunan motivasi belajar di kalangan siswa, sehingga berdampak pada kinerja akademis mereka. Oleh karena itu, pendidik harus menggunakan teknologi pembelajaran yang menarik yang memberikan pemahaman yang lebih nyata tentang konten sejarah bagi siswa. Sebuah diorama adalah media pembelajaran yang efektif yang dapat meningkatkan kinerja akademis siswa. Media diorama dapat menggambarkan peristiwa sejarah dengan akurat, sehingga membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang

sedang dipelajari. Arsyad (2017:74) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap konten pendidikan, sehingga mempengaruhi peningkatan hasil belajar.

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar sejarah peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media diorama. Penggunaan media diorama dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap pertama, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengamati media diorama yang telah dibuat oleh guru. Kegiatan pengamatan tersebut bertujuan untuk memberikan gambaran awal mengenai materi sejarah yang dipelajari melalui visualisasi peristiwa dalam bentuk tiga dimensi. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik dapat membangun pemahaman awal terhadap materi pembelajaran secara lebih konkret dan menarik.

Tahap kedua, Siswa-siswa diminta untuk membentuk kelompok yang terdiri dari tujuh hingga sepuluh orang masing-masing. Kelompok dibentuk untuk memfasilitasi kolaborasi dan diskusi di antara siswa sepanjang proses pembelajaran. Pembelajaran kelompok juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan akuntabilitas siswa dalam melaksanakan kegiatan kolektif. Djamarah dan Zain (2018:121) menegaskan bahwa partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran kelompok meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka dengan lebih efektif.

Tahap ketiga, Siswa diwajibkan untuk menyelesaikan lembar kerja siswa (LKPD) yang disediakan oleh instruktur. LKPD berfungsi sebagai sumber bagi siswa untuk memahami materi pembelajaran dan untuk membedakan fakta-fakta penting yang relevan dengan konten sejarah yang sedang dipelajari. Menyelesaikan LKPD mendorong siswa untuk lebih aktif dan metodis dalam memahami konten pembelajaran. Selain itu, penggunaan LKPD membantu pendidik dalam menilai pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang sedang diuji.

Tahap keempat, peserta didik mencari bahan-bahan materi dan melakukan diskusi kelompok sebagai persiapan pembuatan diorama. Pada tahap ini, peserta didik mulai mengumpulkan informasi mengenai peristiwa sejarah yang akan

divisualisasikan ke dalam bentuk diorama. Peserta didik juga berdiskusi mengenai konsep, desain, serta pembagian tugas dalam kelompok. Kegiatan diskusi tersebut bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan kemampuan memecahkan masalah peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap kelima, peserta didik membuat media diorama sesuai dengan materi sejarah yang telah ditentukan. Dalam proses pembuatan diorama, peserta didik menggunakan berbagai bahan dan alat untuk membuat visualisasi peristiwa sejarah dalam bentuk tiga dimensi. Latihan ini memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar langsung dengan mempelajari konten secara konseptual dan menerapkan pemahaman mereka melalui kreasi visual. Sadiman et al. (2014:17) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran meningkatkan transmisi pesan dan mengurangi kendala pengalaman siswa, sehingga membuat proses pembelajaran lebih efektif.

Tahap terakhir, setiap kelompok mempresentasikan hasil diorama yang telah dibuat di depan kelas. Kegiatan presentasi dilakukan agar peserta didik mampu menjelaskan hasil kerja kelompoknya serta menyampaikan pemahaman terhadap materi sejarah yang divisualisasikan dalam diorama. Selain itu, kegiatan presentasi juga dapat melatih kemampuan komunikasi dan rasa percaya diri peserta didik. Sepanjang semua fase pembelajaran, siswa tidak hanya secara pasif menyerap pengetahuan; mereka secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, meningkatkan signifikansinya dan meningkatkan hasil pendidikan.

Penggunaan media diorama dalam pendidikan sejarah meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran dengan menyajikannya melalui gambar tiga dimensi yang sangat mirip dengan skenario kehidupan nyata. Melalui media diorama, siswa dapat membangun visualisasi peristiwa sejarah, membuat konten sejarah yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, media diorama dapat meningkatkan fokus dan antusiasme siswa dalam belajar dengan membuat pengalaman tersebut lebih menarik dan interaktif. Situasi ini dapat meningkatkan konsentrasi siswa di kelas, sehingga mempengaruhi peningkatan hasil belajar.

Penelitian oleh Lestari et al. (2024:5) mengonfirmasi bahwa penggunaan media diorama secara positif dan signifikan mempengaruhi hasil pembelajaran

kognitif siswa sekolah menengah. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa media diorama dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap informasi pembelajaran secara lebih konkret melalui visualisasi yang menarik dan realistis. Meskipun penelitian ini tidak secara eksplisit berfokus pada tema sejarah, temuan tersebut menunjukkan bahwa media diorama dapat secara substansial meningkatkan pemahaman dan kinerja akademis siswa. Media diorama dapat berfungsi sebagai alat pendidikan alternatif yang sangat baik untuk meningkatkan hasil pembelajaran sejarah siswa.

Hasil pembelajaran adalah perubahan dalam kompetensi siswa yang mencakup dimensi kognitif, emosional, dan psikomotor yang dihasilkan dari proses pendidikan. Penggunaan media diorama dalam pendidikan sejarah mungkin dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menyajikan konten dalam format yang lebih nyata, menarik, dan interaktif. Menggunakan media diorama memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman mereka tentang konten sejarah. Media diorama dapat berfungsi sebagai alat pendidikan yang sangat baik untuk meningkatkan hasil pembelajaran sejarah siswa.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian sebelumnya berfungsi sebagai kerangka untuk mencapai inovasi dalam studi ini. Selain itu, penelitian sebelumnya bertujuan untuk memperjelas dan meningkatkan ide yang akan digunakan dalam studi ini. Makalah-makalah berikut berfungsi sebagai referensi untuk penelitian ini:

1. Penelitian Rahmawati dan Hidayat (2020) mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran tiga dimensi terhadap pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimen dengan membandingkan kelas yang menggunakan media 3D dan kelas dengan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tiga dimensi berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terletak pada pemanfaatan media visual tiga

dimensi sebagai sarana pembelajaran. Perbedaannya, penelitian Rahmawati dan Hidayat berfokus pada mata pelajaran IPS dan pemahaman konsep, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada mata pelajaran sejarah dengan fokus pada hasil belajar kognitif melalui media diorama fisik.

2. Penelitian Alim dan Fauzan (2023) berjudul *Diorama-Based Learning to Improve Students' Engagement and Achievement* bertujuan menganalisis efektivitas media diorama dalam meningkatkan keterlibatan dan capaian belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan hasil menunjukkan bahwa media diorama mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terletak pada penggunaan media diorama sebagai media pembelajaran. Perbedaannya, penelitian Alim dan Fauzan lebih menekankan pada aspek keterlibatan belajar, sedangkan penelitian ini secara khusus menguji pengaruh media diorama terhadap hasil belajar sejarah secara kuantitatif.
3. Selanjutnya, penelitian Lestari (2024) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Peserta didik pada Materi Ekosistem di Kelas X SMAN 1 Tambusai” menunjukkan bahwa penggunaan media diorama berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen (82,00) yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (77,09). Media diorama dinilai efektif karena mampu menyajikan visualisasi konkret sehingga mempermudah pemahaman konsep dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Namun, penelitian terdahulu umumnya hanya berfokus pada aspek kognitif dan masih menggunakan media diorama sebagai alat bantu visual tanpa dikombinasikan dengan model pembelajaran inovatif. Selain itu, penggunaannya masih terbatas pada mata pelajaran IPA, sehingga penerapan pada mata pelajaran lain seperti IPS belum banyak dikaji.

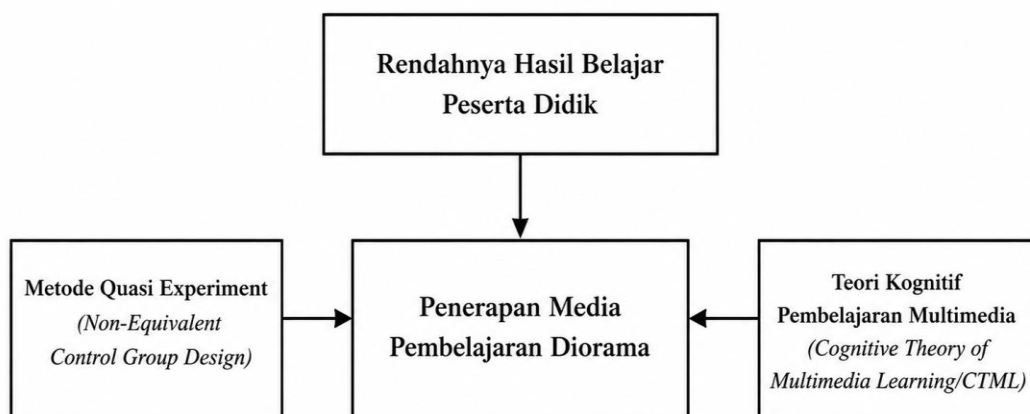
Studi ini inovatif karena menggabungkan media diorama ke dalam paradigma pembelajaran kooperatif dan menerapkannya pada pendidikan studi sosial, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran kognitif serta

keterlibatan dan partisipasi siswa. Ketiga penelitian menunjukkan bahwa media visual, terutama media tiga dimensi, secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Namun demikian, penelitian yang secara khusus menyelidiki dampak media diorama fisik terhadap hasil pembelajaran sejarah siswa sekolah menengah masih sedikit. Studi ini sangat penting untuk memberikan data empiris tentang efektivitas media diorama dalam meningkatkan hasil pembelajaran sejarah siswa.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual penelitian menggambarkan hubungan antara satu gagasan dan gagasan lainnya yang berkaitan dengan subjek yang sedang diselidiki. Gagasan dalam hal ini adalah sebuah abstraksi atau representasi yang dibentuk dengan menggeneralisasi pemahaman. Akibatnya, kerangka konseptual dapat memberikan gambaran umum dan mengarahkan faktor-faktor yang akan diperiksa.

Sejarah adalah topik yang diajarkan di lembaga pendidikan. Topik ini sangat penting bagi siswa karena mencakup prinsip-prinsip seperti nasionalisme, yang memungkinkan mereka mengambil pelajaran dari peristiwa sejarah untuk diterapkan dalam konteks kontemporer dan masa depan. Penggunaan media pendidikan adalah metode yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar sejarah. Perlakuan yang diberikan berupa penggunaan media pembelajaran diorama pada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dengan hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar sejarah kelas X-4 SMA Negeri 7 Tasikmalaya”. Hipotesis uji dalam penelitian ini yaitu:

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar sejarah kelas X-4 SMA Negeri 7 Tasikmalaya
2. H_a : Terdapat pengaruh media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar sejarah kelas X-4 SMA Negeri 7 Tasikmalaya.