

## **BAB 2**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar dalam Hamalik (2010: 36) menjelaskan bahwa tidak hanya hasil atau tujuan, tetapi proses dari aktivitas belajar. Belajar lebih dari sekedar menghafal fakta, namun membutuhkan pengalaman baru. Artinya kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru dan siswa disebut dengan belajar, dalam proses tersebut siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan tetapi arti yang lebih luas yaitu pengalaman. Suyono&Haryanto (2012: 9) menjelaskan proses yang melibatkan mendapatkan pengetahuan, meningkatkan kemampuan, mengubah prilaku dan sikap, dan memperkuat kepribadian seseorang disebut dengan belajar. Hasil belajar tidak hanya mencakup tugas tetapi juga perubahan prilaku.

Slameto (2003: 2) menjelaskan bahwa belajar adalah proses mengubah sikap seseorang secara keseluruhan merupakan hasil dari pengalaman yang diperoleh dari pengalaman individu dengan lingkungannya. Hal tersebut selaras dengan yang disampaikan Hilgard (1962) dalam Suyono&Haryanto (2012: 12) mengatakan bahwa belajar adalah proses seseorang mengejar informasi melalui pelatihan, pembelajaran, dan cara lain sehingga seseorang dapat berubah.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka simpulan dari pengertian belajar adalah seperangkat tindakan dapat mengakibatkan terjadinya pergeseran pengetahuan, pemahaman, dan perilaku. Belajar digambarkan sebagai perubahan tingkah laku yang dihasilkan oleh rangsangan yang berulang dan merupakan reaksi terhadap informasi, pengalaman, kemampuan dan sikap.

### **2.1.1.1 Teori Belajar Kognitivisme**

Interaksi antara pengalaman baru dan pengalaman sebelumnya dapat menghasilkan perolehan informasi, keterampilan, perubahan sikap, dan perilaku. Kognitivisme lahir merupakan respon terhadap behaviorisme, dengan mengkritik behaviorisme karena kebergantungan kepada perilaku yang diamati dalam menjelaskan pembelajaran (Suyono&Haryanto, 2012: 74). Teori belajar kognitif menurut Budiningsih (2005) dalam Suyono & Haryanto (2012: 75) menjelaskan bahwa teori belajar kognitif lebih memfokuskan pada proses belajar daripada hasil belajar. Ide ini menekankan bagaimana perilaku setiap individu dipengaruhi oleh pengetahuannya mengenai keadaan belajar. Sebuah model pembelajaran kognitif, sering dikenal sebagai model perseptual, yang merupakan teori belajar. Belajar adalah perkembangan persepsi yang selalu diwujudkan dalam sebuah tindakan. Belajar, menurut teori ini merupakan proses internal yang didalamnya termasuk memori, retensi, pemrosesan informasi, dan factor psikologis lainnya. Belajar merupakan aktivitas mental yang membutuhkan banyak pemikiran.

Tokoh tokoh penting dalam pengembangan teori kognitivisme Jerome S Bruner, David P Ausbel, dan Robert M Gagne. Menurut Clabaugh (2009) dalam Suyono & Haryanto (2012: 75) mengemukakan tentang teori belajar menurut bruner, hubungan antara pengetahuan baru dan sebelumnya menghasilkan struktur kognitif pengetahuan baru, yang kemudian menciptakan makna dan memungkinkan individu untuk memahami pengetahuan baru yang diberikan secara mendalam. Penekanannya adalah pada proses pemahaman daripada hasil belajar.

Bruner mengklaim bahwa pengalaman pribadi (*enactive*), melalui gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolis*) adalah tiga mode utama pembelajaran. Ketiga tingkatan memerlukan saling berhubungan dan berinteraksi untuk memperoleh pengalaman baru (sikap, kemampuan, pengetahuan dan perilaku) (Arsyad, 2019: 10)

### **2.1.2 Pembelajaran Sejarah**

Pembelajaran menurut Sanaky (2013) dalam Suryani, Setiawan, dan Putria (2019: 4) mengatakan bahwa belajar adalah proses komunikasi antara pembelajaran, pengajaran, dan bahan ajar. Sedangkan Hamalik (2008: 61) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha untuk menyusun suatu system guna menghasilkan keadaan belajar bagi siswa dengan memberikan arahan dan kesempatan kepada mereka untuk memperoleh pengalaman. Hal tersebut selaras dengan yang dikemukakan oleh Sanjaya (2012) dalam Hamid (2020: 4-5) hakikat pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian. Pertama, belajar sebagai proses menambah pengetahuan melalui pengalaman. Artinya belajar merupakan prosedur untuk memperoleh informasi dan pemahaman suatu topik. Kedua, belajar adalah proses modifikasi perilaku yang diatur. Hal tersebut menunjukkan bahwa belajar lebih dari sekedar menambah informasi; itu juga proses modifikasi perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Ketiga, belajar adalah aktivitas mental yang melibatkan pemecahan kesulitan. Hal tersebut menunjukkan bahwa hal itu disebabkan oleh siswa yang dipengaruhi oleh perilaku internal yang tidak terkendali. Dorongan tersebut timbul karena respon dari dalam diri lebih dominan, sehingga mempengaruhi sikap peserta didik.

Sejarah adalah cabang ilmu yang menganalisis manusia lintas waktu. Hal tersebut berkaitan dengan interaksi peristiwa masa lalu, peristiwa saat ini, dan perkembangannya ke masa depan (Kochar,2008: 5). Sejarah adalah bidang ilmu yang mempelajari asal usul, pertumbuhan, dan fungsi masyarakat pada masa lampau, dan memiliki sifat-sifat kearifan yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kecerdasan, karakter, dan kepribadian siswa (Sapriya,2012: 209-210). Fungsi pembelajaran sejarah adalah mengajarkan kepada siswa tentang proses perubahan yang terjadi dalam masyarakat melalui waktu, serta untuk mengembangkan pandangan dan di dalam dunia yang terus berubah, kesadaran sejarah penting untuk mengungkap, memahami, dan menjelaskan sejarah sebagai identitas bangsa saat ini dan masa depan (Depdiknas,2003: 6).

Nilai nilai sejarah di masa lalu dapat diterapkan pada masa kini melalui pembelajaran sejarah. Akibatnya, tanpa pembelajaran sejarah, individu tidak dapat membangkitkan pemikiran tentang implikasi tindakan mereka di masa sekarang dan masa depan dalam kesadaran sejarah (Aman,2009: 15). Pembelajaran sejarah memiliki peranan penting dalam membentuk sikap, watak dan perkembangann bangsa yang bermakna dalam membentuk bangsa Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan, rasa nasionalisme dan menghargai jasa pahlawannya.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka simpulan dari pembelajaran sejarah adalah hubungan antara siswa dan guru dalam aktivitas belajar dikenal dengan istilah pembelajaran sejarah yang menitikberatkan pada peristiwa sejarah yang memiliki makna sejarah yang dapat dimanfaatkan pada masa sekarang dan masa drpan. Belajar tentang sejarah dapat membantu dalam pengembangan karakter dan sikap terkait identitas individu, seperti rasa patriotism,

nasionalisme, dan cinta tanah air, serta penghargaan untuk para pahlawan.

### **2.1.3 Media Pembelajaran**

#### **2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Dalam Bahasa Arab media mengacu pada perantara atau utusan yang menghubungkan..pengirim suatu komunikasi dengan penerima pesan yang dituju (Azhar, 2019: 3). Menurut Olson (1974) dalam Suryani, Setiawan, dan Putria (2019: 2) menjelaskan bahwa media adalah suatu teknik untuk menampilkan, merekam, menukar, dan mentransmisikan symbol melalui indera tertentu, bersama dengan struktur informasi

Smaldino,dkk. (2008) dalam Suryani et al.(2019: 2) mendefinisikan bahwa sesuatu yang mengirimkan informasi dari pengirim ke penerima dianggap sebagai media. Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan oleh Anitah (2008) dalam Suryani et al. (2019: 2) mendefinisikan bahwa media merupakan perantara dalam penyampain informasi dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Maka, dapat disimpulkan, berdasarkan penjelasan sebelumnya, media merupakan alat ataupun saluran yang berfungsi untuk menyampaikan informasi dari pemberi pesan kepada penerima pesan.

Pembelajaran menurut Sanaky (2013) dalam Suryani et al. (2019: 3) menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antara pembelajaran, pengajaran, dan bahan ajar. Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2019: 3) mengatakann..bahwaa..mediaa pembelajaran adalah individu, benda, atau peristiwa yang menawarkan kondisi bagi siswa untuk mempelajari

pengetahuan, keterampilan atau sikap disebut sebagai media dalam arti luas. Sedangkan Musfiqon (2012) dalam Suryani et al. (2019: 4) menjelaskan bahwa pesan pembelajaran yang sulit untuk dikomunikasikan secara lisan disampaikan melalui media. Akibatnya, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai instrument apapun yang dapat digunakan untuk mengirim pesan untuk memenuhi tujuan pembelajaran

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka simpulan dari media pembelajaran merupakan bentuk alat ataupun sarana penyampaian informasi yang dimanfaatkan dalam siswa dapat memperoleh manfaat dari metode pembelajaran yang akan membantu mereka mencapai tujuan mereka dan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

#### 1) Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Pengalaman baru dan pengalaman lama berinteraksi satu sama lain, penggunaan media pembelajaran dapat berdampak pada pengetahuan dalam memperoleh informasi, keterampilan, perubahan sikap, dan perilaku (Arsyad,2019: 10). Menurut Bruner (1966) dalam Arsyad (2019: 10) Bruner mengklaim bahwa pengalaman pribadi (*enactive*), melalui gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolis*) adalah tiga mode utama pembelajaran. Ketiga tingkatan memerlukan saling berhubungan dan berinteraksi untuk memperoleh pengalaman baru (sikap, kemampuan, pengetahuan dan perilaku). Media yang ditayangkan akan mempermudah dalam proses pembelajaran (Arsyad,2019: 10). Sedangkan menurut Edgar Dale (1969) dalam Arsyad (2019: 11) tingkatan pengalaman

pemerolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap digambarkan sebagai suatu proses komunikasi.

Edgar Dale dalam Suryani et al. (2019: 23) menjelaskan bahwa siswa dapat memperoleh tingkat pengalaman belajar melalui proses tindakan atau dengan mengalami sendiri apa yang telah dipelajarinya. Siswa sejati mendapatkan lebih banyak pengalaman karena mereka menguasai lebih banyak bahan ajar

**Gambar 2. 1 Kerucut Pengalaman**



Sumber: (Suryani et al.,2019: 24; Smaldino, 2005)

Gambar 2.1 tersebut sering disebut sebagai *Dale's cone of experience*. Kerucut tersebut merupakan pengembangan dari konsep pengalaman menurut Bruner. Pada kerucut tersebut dijelaskan pengalaman langsung merupakan realitas yang ada dilingkungan kehidupan seseorang dengan melaluibenda-benda, hingga simbol abstrak yang merupakan sumber dari hasil belajar seseorang (Arsyad, 2019: 13). Penggunaa media disesuaikan dengan kebutuhan dan keterampilan siswa yang dihadapkan pada suatu masalah. Artinya dalam proses pembelajaran penggunaan media tidak harus dimulai dengan pengalaman langsung atau sesuai dengan urutan

kerucut Edgar Dale. Namun, penggunaan media ini harus disesuaikan dengan kebutuhan, kemampuan, dan situasi peserta didik.

### **2.1.3.2 Tujuan Media Pembelajaran**

Sanaky (2013) dalam Suryani et al. (2019: 8-9) menyebutkan bahwa tujuan media pembelajaran adalah untuk:

- 1) Menyederhanakan belajar dikelas;
- 2) Membuat belajar menjadi lebih efisien;
- 3) Menjaga materi pelajaran agar tetap sesuai tujuan pembelajaran;
- 4) Membantu dalam menarik perhatiannya selama proses belajar.

Tujuan media pembelajaran menurut Smaldino (2008) dalam Suryani et al. (2019: 9) menjelaskan bahwa tujuan media pembelajaran yaitu untuk memfasilitasi peserta didik dalam komunikasi dan pembelajaran.

### **2.1.3.3 Fungsi Media Pembelajaran**

Hamalik dalam Arsyad (2019: 19) memaparkan bahwa Fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran mengembangkan kebutuhan dan minat baru, memotivasi dan menstimulus kegiatan belajar, bahkan memberikan efek psikologis pada siswa. Sedangkan menurut Levie & Lentz (1982) dalam Arsyad (2019: 20) mengemukakan perhatian, (b) fungsi emosional, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensasi merupakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual.

Kemp & Dayton (1985) dalam Sukiman (2012: 39) menjelaskan bahwa, tiga tujuan utama media pembelajaran adalah (a) menginspirasi, menarik, atau bertindak, (b) mentransfer informasi, dan (c) menawarkan instruksi

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, media pembelajaran, seperti dapat dilihat, menawarkan berbagai fungsi yang dapat membantu siswa belajar dikelas.

#### **2.1.3.4 Manfaat Media Pembelajaran**

Arief S. Sadiman,dkk (2005) dalam Sukiman (2012: 40-41) menyampaikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Membuat penyajian pesan lebih jelas;
- 2) Mengatasi kendala spasial, temporal, dan sensorik
- 3) Menggunakan bahan ajar yang cocok dan beragam untuk memerangi sikap pasif siswa;
- 4) Memberikan stimulus yang sama dan mampu membandingkan dan mengkontraskan pengalaman dan pandangan siswa terhadap materi pembelajaran
- 5) Media pembelajaran dapat memberikan siswa pengalaman santai saat belajar mengenai kejadian di daerah sekitar, serta keterlibatan langsung guru, masyarakat, dan sekitarnya.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sudjana & Rifai (1992) dalam Sukiman (2012: 41) bahwa manfaat media pembelajaran bermanfaat dalam menerapkan pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa dan dapat mendorong motivasi siswa, serta memperjelas pesan yang dibawa oleh guru harus bersedia dengan mudah, memiliki pemahaman yang kuat tentang topik, menggunakan berbagai modalitas belajar daripada hanya bergantung pada komunikasi verbal, dan mendorong siswa untuk mengambil peran aktif dalam pembelajaran.

#### **2.1.3.5 Kriteria media pembelajaran**

Perencanaan yang baik diperlukan untuk pembelajaran yang efektif. Media yang akan digunakan memerlukan perencanaan yang matang. Pendidik harus memerhatikan beberapa factor penentu yang berperan dalam pemilihan media pembelajaran. Kriteria media pembelajara

yang baik harus diperhatikan dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Satu atau lebih ranah kognitif, emosional, dan psikomotor mencakup dalam media pembelajaran yang dipilih berdasarkan tujuan yang sudah ada;
- 2) Dalam pembelajaran, memilih media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi dalam membantu proses belajar, media harus mengikuti gaya belajar siswa;
- 3) Kriteria ini membantu pendidik dalam memilih media yang praktis, mudah beradaptasi, dan tahan lama untuk digunakan dalam pembelajaran. Media yang dipilih harus digunakan bila memungkinkan;
- 4) Pendidik terampil dalam menggunakan media yang dipilih dan ini menjadi kriteria terpenting dalam pemilihan media pembelajaran (Arsyad, 2019: 74-75).

#### **2.1.3.6 Jenis-jenis media pembelajaran**

Asyhar (2012:444-45) menyebutkan jenis-jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia. Berikut ini penjelasan dari keempat jenis media pembelajaran tersebut.

- 1) Media visual, yaitu media yang digunakan, hanya mengandalkan indera penglihatan;
- 2) Media audio merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang hanya sebatas mengandalkan indera pendengaran siswa;
- 3) Media audio visual, yaitu media pembelajaran yang mengintegrasikan penglihatan dan pendengaran dalam kegiatan belajar;
- 4) Multimedia adalah suatu bentuk media yang menggabungkan berbagai media ke dalam suatu kegiatan pembelajaran;

Jenis-jenis media menurut Arsyad (2019: 80) menjelaskan bahwa media berbasis manusia, cetaka, visual, audio visual, dan computer adalah berbagai jenis media pembelajaran.

1) Media berbasis mausia

Media berbasis manusia yaitu media tertua dalam menyampaikan pesan. Media ini bermanfaat khusus apabila ingin terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Misalnya, pengajar dapat secara langsung dan langsung mempengaruhi proses pembelajaran melalui penyelidikan dengan memeriksa dari waktu ke waktu

2) Media berbasis cetakan

Media cetak paling sering digunakan yaitu buku teks, jurnal, majalah, dan lembar kertas. Kustandi dan Sutjipto (2011) dalam Suryani et al. (2019: 50) menjelaskan bahwa media berbasis cetak merupakan landasan untuk menciptakan pemanfaatan sumber belajar yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut : (a) teks searah, (b) komunikasi satu arah, (c) tampilan statis, (d) teks berorientasi pada siswa, dan (e) informasi yang dapat diubah dan disusun ulang.

3) Media berbasis visual

Media visual dapat membantu dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam menghubungkan antara materi dengan dunia nyata. Arsyad (2016) dalam Suryani et al. (2019: 51) menjelaskan bahwa ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari media visual diantaranya:

- a) Lebih mudah untuk berimajinasi karena menunjukkan visual;
- b) Isinya lebih mudah diingat;
- c) Media visual dapat membantu siswa belajar dan menyimpan informasi;
- d) Media visual dapat membantu siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar.

Kekurangan dari media visual adalah sebagai

berikut.

- a) Jika siswa memiliki kesulitan visual, maka ini bisa menjadi masalah.
- b) Peserta didik tidak akan memahami apabila materi tidak dijelaskan.
- c) Siswa dengan gaya belajar auditori dan kinestetik tidak dapat dilayani.

#### 4) Media berbasis audiovisual

Media audiovisual cara memaparkan materi pembelajaran menggunakan media elektronik untuk menyampaikan pesan. Arsyad (2010) dalam Suryani et al. (2019: 52) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audio visual merupakan penyampaian materi yang penerapannya melalui pendengaran dan penglihatan. Terdapat kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan media audiovisual sebagai berikut.

- a) Siswa mengamati media audio visual, mereka akan lebih mudah mendapatkan materi pembelajaran.
- b) Media audio visual mempermudah siswa dalam mendapatkan pengalaman nyata.
- c) Lebih cepat dalam memahami materi karena mendengar dan melihat langsung.
- d) media audio visual lebih menarik dan menyenangkan untuk digunakan.

Kekurangan media audio visual adalah sebagai

berikut.

- a) Membutuhkan waktu yang lama untuk membuat materi audio visual.
  - b) Diperlukan ketangkasan dan ketelitian
  - c) Membutuhkan biaya yang mahal dalam membuatnya.
- 5) Media berbasis komputer

Media berbasis komputer adalah metode penyebaran konten yang berasal dari sumber digital. Arsyad (2019: 93) menjelaskan bahwa Peran komputer sebagai alat pembelajaran mencakup informasi tentang sumber belajar serta kegiatan.

#### **2.1.4 Video Instagram**

Video menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990) dalam Sukiman (2012: 187) video diartikan dengan (a) Komponen yang mengirimkan gambar ke televisi, (b) Komponen yang merekam gambar langsung. Media video merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan perangkat lunak dan perangkat keras mengacu pada barang-barang yang dapat dilihat, didengar, atau disentuh menggunakan panca indera (Mayasari, 2013: 7). Video adalah media audio visual yang berbasis gambar dan suara. Pesannya mungkin nyata (peristiwa, peristiwa besar, berita) atau fiktif, dan dapat berupa informasi, pendidikan, atau instruktif (Sadiman, 2011: 74). Hal tersebut selaras dengan yang dikemukakan Seels & Glasgow (1990) dalam Arsyad (2019) media video ini dikategorikan ke dalam media visual yang dapat diproyeksikan, media video memiliki daya tarik tersendiri, karena dapat mengilustrasikan benda yang bergerak bersamaan dengan suara yang alami.

J.E Kemp (1985) dalam Sukiman (2012: 188) menjelaskan bahwa media video dapat menyajikan informasi, gambaran suatu proses, keterampilan, meningkatkan, mengembangkan waktu, dan mempengaruhi sikap adalah semua hal yang bisa dilakukan. Hal tersebut senada dengan Arsyad (2019: 50) memaparkan bahwa

hiburan, dokumentasi, dan pendidikan merupakan semua pengguna umum untuk media video. Informasi dapat disajikan, proses dapat dijelaskan, konsep yang rumit dan dijelaskan, dan sikap dapat dipengaruhi melalui media.

Media sosial menurut Zarella (2010) dalam Surijah (2017: 2) mengatakan bahwa media sosial merupakan perkembangan teknologi yang berbasis internet yang memungkinkan penggunanya berinteraksi secara langsung. Situs jejaring sosial yang sangat ternama dan banyak digunakan adalah Instagram. Instagram (2016) dalam Surijah (2017: 2) menjelaskan bahwa Instagram terdiri dari dua kata: Insta dan gram. Frasa pertama berasal dari kata Instan yang berarti cepat dan mudah, dan gram yang berasal dari kata telegram, yang menyiratkan jarak yang sangat jauh dari cara menyampaikan informasi dengan cepat. Instagram merupakan aplikasi yang dipakai untuk membagikan foto dan video. Perangkat lunak ini telah ada sejak lama, menampilkan foto dan video yang telah disumbangkan pengguna (Surijah et al, 2017: 2). Video Instagram sering dikenal dengan Vidgram adalah salah satu fitur yang ada di sosial media Instagram yang sangat diminati oleh para penggunanya.

#### **2.1.5 Kesadaran Sejarah (Historical Awareness)**

Narasi mengenai pengalaman suatu individu atau bangsa di masa lalu adalah sejarah. Kesadaran menurut Kartodirdjo (1994) menjelaskan bahwa Suatu penilaian terhadap suatu pengamatan yang dilakukan secara cermat dan sadar. Obyek pengamatan bukanlah pusat perhatian, tetapi persepsi dari objek. Setiap individu pengalaman membentuk karakter seseorang dan membentuk identitasnya, proses yang sama terjalin pada kolektivitas yaitu pengalaman kolektifnya ataupun sejarahnya yang membentuk karakter nasional dan identitas nasional (Kartodirdjo,1994: 49).

Sejarawan Sidi Gazalba (1966) dalam Aman (2011: 15) menjelaskan sejarah adalah sejarah manusia yang dikumpulkan secara ilmiah dan lengkap yang memuat urutan kronologis zaman dengan interpretasi dan penjelasan yang mudah dipahami dan pemahaman tentang apa yang telah terjadi. Kesadaran sejarah dapat membentuk kesadaran nasional, hal tersebut dapat membangkitkan rasa kebanggaan nasional, harga diri, dan rasa swadaya (Kartodirdjo, 1994: 51). Oleh karena itu, Suyatno Kartodirdjo (1989) dalam Aman (2011: 34) menjelaskan bahwa, kesadaran individu untuk mengembangkan budaya suatu bangsa. Kesadaran sejarah harus mengarah pada penguatan nilai-nilai budaya yang vital bagi upaya membangun budaya itu sendiri, bukan hanya sebuah informasi.

Kesadaran sejarah Aman (2011: 33) menjelaskan bahwa Kesadaran sejarah adalah keadaan mental yang memperlihatkan tingkat penghormatan terhadap arti dan karakter sejarah di masa sekarang dan masa depan, mengakui dasar fundamental untuk makna sejarah yang beroperasi dalam proses pendidikan. Hal tersebut sesuai dengan yang dijelaskan oleh Hamid (2020: 35) kesadaran sejarah tidak hanya menyangkut tentang apa yang diketahui, tetapi apa yang diharapkan dari pengetahuan itu sendiri, sejarah dalam konteks ini menjadi sumber keteladanan, oleh sebab itu menjadi kunci utama dalam pembelajaran sejarah. Sementara itu, Soedjatmoko dalam Aman (2011: 32-33), menjelaskan kesadaran sebagai berikut:

“suatu orientasi intelektual, suatu sikap jiwa yang perlu memahamii secara tepat faham kepribadian nasional. Kesadaran sejarah ini menuntun manusia pada pengertian mengenal diri sendiri sebagai bangsa, kepada *self understanding of nation*, kepada peran suatu bangsa, kepada persoalan *what we are, what we are* ”

Perlu diperhatikan kesadaran supaya siswa lebih memahami arti penting sejarah negaranya untuk pertumbuhan kehidupan di masa depan. Dengan demikian, kesadaran sejarah merupakan hasil refleksi dan apresiasi seseorang terhadap kejadian masa lalu, masa sekarang, dan yang akan datang. Kesadaran sejarah sangat erat hubungannya dengan yang namanya bersikap dan bertindak. Kesadaran sejarah adalah tujuan dari pendidikan sejarah, yang mencakup tidak hanya mendapatkan pengetahuan tentang masa lalu tetapi juga kapasitas untuk menerapkan pengetahuan itu untuk masalah dan kesulitan saat ini yang dipelajari (Supriatna, 2007: 153). Kesadaran sejarah adalah cara berfikir tentang masa lalu dalam konteksnya sendiri, dan pemikiran sejarah adalah cara untuk menentukan sikap manusia dalam konteks sejarah (Gottschalk, 1973; Kartodirdjo, 1982: 66-67).

Dalam modul proyek pembinaan dan penjernihan sejarah oleh departemen pendidikan dan kebudayaan Ruslan Abdulghani dalam panitia proyek pembinaan kesadaran dan pemjernihan sejarah (1989: 40) berpendapat bahwa Sikap mental dan keadaan pikiran adalah kesadaran sejarah. Pengetahuan tentang fakta sejarah, pengisian pikiran logis, dan peningkatan kesadaran terhadap kebijakan yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya adalah contoh kesadaran sejarah.

Subagyo (2010: 254-255) dalam Anjani (2016: 17) terdapat kesepakatan luas bahwa pengetahuan sejarah mencakup berbagai factor, diantaranya :

- 1) Kepekaan terhadap cara-cara dimana periode dan tempat lain berbeda dari kita sendiri.
- 2) Pemahaman tentang kesinambungan dasar peristiwa sejarah sepanjang waktu.
- 3) Kemampuan untuk mendokumentasikan dan menjelaskan perubahan besar.
- 4) Kepekaan terhadap berbagai faktor
- 5) Pengetahuan tentang semua sejarah adalah rekonstruksi yang tidak lengkap dari kejadian yang terjadi di masa lalu

### 2.1.5.1 Indikator Kesadaran Sejarah

Terdapat empat indikator penilaian kesadaran sejarah yaitu:

- 1) menghayati makna dan hakekat sejarah bagi masa kini dan masa yang akan datang,
- 2) mengenal diri sendiri dan bangsanya,
- 3) membudayakan sejarah bagi pembinaan budaya bangsa,
- 4) menjaga peninggalan sejarah bangsa.

(Aman,2011: 140).

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini dilakukan terhadap sumber-sumber relevan dalam penelitian yang dilakukan, sehingga penelitian yang baik membutuhkan sumber acuan yang dianggap relevan dengan apa yang diteliti untuk menemukan persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan. Peneliti mengacu pada tiga hasil penelitian terdahulu yang dianggap relevan pada penelitian ini.

Penelitian pertama dilakukan oleh Farah Ghaniyyah Ibrahim Jurusan Sejarah FIS UNNES yang berjudul “Keraton Kasepuhan dan Kesadaran Sejarah Peserta didik Kelas XI IPS SMA NEGERI 3 CIREBON Tahun Ajaran 2014/2015” Skripsi ini dalam penelitiannya memanfaatkan keraton kasepuhan sebagai suatu peninggalan bersejarah yang dapat meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik, dengan guru sebagai fasilitator, guru menggunakan metode *field trip* dan bekerjasama dengan pihak keraton kasepuhan dalam upaya meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik. Perbedaan dengan Penelitian ini adalah peneliti memanfaatkan peninggalan sejarah yang dikemas dalam bentuk video yang di unggah di sosial media sehingga peserta didik tidak perlu mengunjungi tempat sejarah apalagi di masa pandemi seperti ini, namun tetap dapat meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik. Penelitian ini dianggap relevan karena dalam penelitian ini menyoroti pemanfaatan suatu peninggalan sejarah yang dijadikan sumber belajar dalam meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik.

Penelitian kedua dilakukan oleh Roni Irawan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Audio Visual Situs Batu Paha untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Peserta didik Kelas XI IPS di SMA NEGERI 1 WERA”. Penelitian ini memanfaatkan media audio visual yang berbasis situs bersejarah dalam meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik. Perbedaan dengan Penelitian ini adalah audiovisual atau video yang berbasis museum ini disajikan melalui media sosial yang sering diakses oleh banyak kalangan terutama peserta didik yaitu media sosial Instagram. Dalam kondisi pandemi seperti ini sosial media dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Penelitian ini dianggap relevan karena penelitian ini menyoroti pemanfaatan situs bersejarah yang dikemas dalam media audio visual guna meningkatkan kesadaran sejarah siswa.

Penelitian ke tiga dilakukan oleh Fitriana Laela Permatasari dengan judul “Implementasi Media Audio Visual Film Dokumenter Perang Dunia 1 pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Perang Dunia 1 dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas XI IPS 2 SMAN 4 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/ 2017”. Penelitian ini memanfaatkan media pembelajaran audio visual berupa film dokumenter dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Perbedaan dengan penelitian ini adalah media audio visual yang digunakan disajikan melalui media sosial yang sering diakses oleh banyak kalangan terutama peserta didik yaitu media sosial Instagram, sehingga guru dapat dengan mudah menyampaikan materi yang dapat meningkatkan minat dan kesadaran sejarah peserta didik. Penelitian ini dianggap relevan karena sama-sama menyoroti penggunaan media pembelajaran video.

Penelitian ke empat dilakukan oleh Ammar Zafran Ryanto dengan judul “Pengaruh Bangunan-Bangunan Bersejarah di Kota Tebing Tinggi Sebagai Sumber Belajar Terhadap Kesadaran Sejarah dan Hasil Belajar Sejarah Peserta didik (Penelitian Kuasi Eksperimen di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi, Kota Tebing Tinggi, Provinsi Sumatera Utara)”. Penelitian

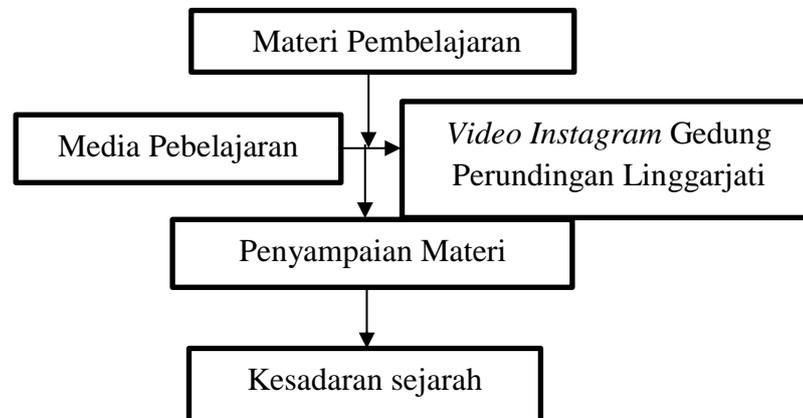
ini memanfaatkan bangunan bersejarah di Kota Tebing Tinggi sebagai sumber belajar sejarah yang dapat meningkatkan sikap kesadaran sejarah peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Pada penelitian tersebut peneliti menggunakan desain penelitian kuasi eksperimen dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Perbedaan dengan Penelitian ini adalah peninggalan sejarah disajikan dalam bentuk audiovisual atau video dan disajikan melalui media sosial yang sering diakses oleh banyak kalangan terutama peserta didik yaitu media sosial Instagram. Dalam kondisi pandemi seperti ini sosial media dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Penelitian ini dianggap relevan karena penelitian ini menyoroti pemanfaatan peninggalan sejarah guna meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik dan dalam penelitian ini menggunakan desain yang sama yaitu kuasi eksperimen.

### **2.3 Kerangka Konseptual**

Dalam mempermudah suatu penelitian maka diperlukan kerangka konseptual dengan tujuan membuat arah penelitian semakin jelas. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam penyampaian informasi dari bahan ajar. Vidgram digunakan sebagai media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk video guna menyampaikan informasi yang mudah dipahami oleh siswa dalam belajar sejarah.

Siswa harus sadar agar dapat memahami arti penting sejarah bangsanya bagi perkembangan kehidupan di masa sekarang dan masa depan. Media pembelajaran vidgram gedung perundingan linggarjati dapat digunakan pendidik untuk membuat peserta didik dapat memahami suatu peristiwa masa lampau sehingga dapat membangun rasa kesadaran sejarahnya.

**Bagan 2. 1**  
**Kerangka Konseptual**



#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Jawaban sementara dari masalah penelitian, masalah tersebut dinyatakan sebagai rangkaian kalimat pernyataan disebut dengan hipotesis (Sugiyono, 2015: 96). Hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh media pembelajaran Vidgram (video Instagram) pada pelajaran sejarah materi perundingan linggarjati terhadap kesadaran sejarah peserta didik di kelas XI IPS 5 SMAN 6 Tasikmalaya tahun ajaran 2020/ 2021.