

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORETIS**

#### **2.1 Kajian Teoretis**

##### **2.1.1 Teori Belajar Behavioristik**

Behavioristik merupakan salah satu aliran dalam memahami perilaku manusia yang dikembangkan oleh beberapa tokoh penting yaitu Watson, Ivan P, John B, dan B.F Skinner. Imron dalam Akhiruddin, dkk. (2019: 54) menganggap bahwa teori belajar behavioristik sebagai kontrol instrumental dari lingkungan. Pendidik memegang peran dalam mengelola pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik mau belajar. Oleh karena itu, pengajaran terjadi melalui pengkondisian, pembiasaan, hadiah, atau hukuman yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Teori belajar ini disebut juga teori pengkondisian, karena seseorang belajar atau tidak tergantung pada faktor kondisional yang diberikan oleh lingkungan.

Dalam jurnal "*Psychology as the Behaviorist Views it* John B. Watson 1913 Watson mengungkapkan teori ini bertujuan untuk memprediksi kontrol perilaku. Watson menganggap bahwa psikologi harus menjadi ilmu yang berfokus pada studi tentang perilaku manusia dapat diamati. Oleh karena itu *starting point* untuk teori behavioristik haruslah berupa fakta bahwa semua orang menyesuaikan dengan lingkungannya melalui respon (Muthmainah, 2017: 175).

Watson dalam Nahar (2016: 68) menjelaskan belajar terjadi karena adanya hubungan antara interaksi antara stimulus dan respon. Perubahan perilaku seseorang menunjukkan bahwa orang tersebut sudah mempelajari sesuatu. Watson dalam Indriyani & Vina (2021: 60) mengatakan bahwa *behavioristic theory is a*

*branch of experimental natural science. The theoretical goal is to predict and control behavior. What is learned is observable behavior.* Teori behavioristik oleh Watson menekankan pada perubahan perilaku, apa yang dipelajari merupakan perilaku yang dapat diamati. Perilaku manusia yang dimaksud yaitu seperti perasaan, pikiran, atau aktivitas yang dapat dicermati atau diukur. Teori belajar yang dikembangkan oleh Watson memandang belajar sebagai proses refleks atau respon bersyarat melalui rangsangan. Semua perilaku dibentuk oleh input yang terdiri dari stimulus dan output terdiri dari tanggapan atau respon melalui pengkondisian. Stimulus merujuk pada segala sesuatu yang diberikan oleh seorang pendidik kepada peserta didik, seperti alat peraga, pedoman kerja, atau cara-cara tertentu untuk membantu belajar peserta didik. Sementara respon mengacu pada tanggapan atau reaksi peserta didik pada saat pembelajaran sebagai balasan dari stimulus yang diberikan oleh pendidik tersebut. Ketika respon tertentu mengikuti stimulus tertentu, maka harus dapat memprediksi respon dari stimulus begitupun sebaliknya.

Teori behavioristik ini mementingkan pengukuran, karena pengukuran merupakan suatu hal yang dianggap penting untuk mengamati apakah adanya perubahan perilaku ataukah tidak. Faktor yang dianggap krusial dalam teori behavioristik ini adalah penguatan. Respon akan lebih kuat apabila penguatan ditambahkan (penguatan positif), sebaliknya respon akan melemah apabila penguatan dikurangi atau dihilangkan.

Watson menyimpulkan bahwa perubahan perilaku manusia dapat dilakukan melalui pelatihan dan tanggapan pengalaman terhadap rangsangan yang dialami.

Manusia merupakan makhluk yang bersifat reaktif dengan tingkah laku dikontrol oleh faktor yang berasal dari luar. Faktor tersebut adalah faktor lingkungan yang menjadi penentu tingkah laku manusia. Menurutnya, lingkungan memberikan rangsangan yang memicu respons tertentu. Teori belajar behavioristik dalam pembelajaran memiliki ciri-ciri khusus, seperti yang dikemukakan oleh Rusli dalam Sumarsono, dkk. (2020: 12) antara lain:

- 1) Lingkungan menjadi faktor utama;
- 2) Memusatkan perhatian pada perilaku manusia yang tampak melalui penggunaan metode yang objektif;
- 3) Cara belajar menjadi faktor perkembangan perilaku seseorang;
- 4) Bersifat mekanistik atau mengutamakan reaksi dan mekanisme ikatan, tanggapan atau kebiasaan;
- 5) Mengutamakan pemikiran masa lalu atau sejarah. Hal ini berarti semua perilaku dapat dibentuk oleh latihan dan pengalaman.

### **2.1.2 Media Pembelajaran**

Media dalam bahasa latin adalah *medius* yang mempunyai arti pengantar atau perantara pesan dari pihak pengirim kepada pihak penerima. Heinich, dkk. (1982) dalam Nurfadillah (2021: 17) memaknai istilah media sebagai *the term refer to anything that carries information between source and a receiver*. Pendapat dari Heinich bahwa istilah media mengacu pada segala perangkat yang mendatangkan sebuah informasi antara sumber dan penerimanya. Peneliti dapat menyimpulkan mengenai media ini adalah alat perantara yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima informasi.

Sukiman (2012: 29) mengemukakan pendapat mengenai media pembelajaran dapat digunakan untuk mengkomunikasikan informasi kepada penerima dan memiliki fungsi sebagai alat bantu pengajaran. Media pembelajaran mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat terselenggarakan dengan baik. Sejalan dengan Tafonao (103: 2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu berwujud fisik yang dimanfaatkan dengan sengaja. Media pembelajaran berperan sebagai alat penghubung untuk berkomunikasi antara guru dengan peserta didik, sehingga memungkinkan mereka dapat memahami materi ajar secara lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat materi ajar lebih cepat diserap oleh peserta didik dan media pembelajaran dapat membangkitkan minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran sangat menunjang dalam keberhasilan proses pembelajaran dan memberikan informasi kepada peserta didik. Arsyad (2013: 19) menjelaskan mengenai penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memunculkan keinginan dan membangkitkan minat untuk merangsang kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memberikan kontribusi yang berpengaruh pada proses pembelajaran. Hal ini sejalan dikemukakan oleh Ramli (2012: 2) dalam proses pembelajaran, media memberikan kontribusi yang penting, keberadaan media tidak hanya menunjang dalam menyampaikan informasi materi, melainkan juga dapat memberikan nilai tambah dalam kegiatan pembelajaran.

Media yang digunakan dalam penelitian ini berjenis media visual. Levie & Lentz dalam Arsyad (2013: 16) mengemukakan mengenai media pendidikan memiliki tiga fungsi, terkhusus media visual diantaranya:

- 1) Fungsi atensi media adalah untuk menarik dan memusatkan perhatian peserta didik agar selalu terarah pada isi materi pelajaran. Peserta didik tidak tertarik terhadap materi pelajaran yang kurang mereka sukai. Penggunaan media yang efektif dapat memusatkan perhatian peserta didik pada materi yang diajarkan sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.
- 2) Fungsi afektif dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari segi kesenangan atau minat peserta didik pada saat belajar atau melakukan sesuatu. Fungsi afektif menjelaskan bahwa simbol atau gambar visual dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap informasi atau pesan yang terkandung dalam media yang ditampilkan.
- 3) Fungsi Kompensatoris dapat dilihat ketika peserta didik mengorganisasikan informasi dan mengingat informasi kembali. Media pembelajaran visual dapat memudahkan peserta didik yang menghadapi kesulitan dalam memahami materi yang secara tekstual atau verbal.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran akan lebih menarik, karena media pembelajaran merupakan bagian yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan bantuan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar, mengarahkan perhatian peserta didik, menumbuhkan sikap yang positif bagi peserta didik dalam

proses pembelajaran sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami dan menguasai materi yang disampaikan oleh guru.

### **2.1.3 Media Pembelajaran Permainan Ludo *History***

Media pembelajaran memiliki peran penting untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk mengatasi kebosanan ketika belajar di kelas. Media pembelajaran berbasis permainan adalah suatu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh setiap pendidik untuk menyampaikan informasi. Eko Susanto dalam Sumantri (2019: 439) menjelaskan *the game is a fun activity and, relieving boredom in exhausting material, supporting mentoring participants to be more active and responding*. Berdasarkan pendapat Eko Susanto dijelaskan bahwa menggunakan metode permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dalam pembelajaran. Artinya, pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar akan menghilangkan kebosanan dan peserta didik akan lebih aktif merespon.

Penggunaan permainan dalam pembelajaran juga memiliki keunggulan. Ifriyanti (2015: 159) menjelaskan beberapa keunggulan media berbasis permainan dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, menarik dan menghibur.
- 2) Penggunaan permainan sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik yang aktif untuk belajar.
- 3) Penggunaan permainan dalam proses pembelajaran dapat memberikan umpan balik secara langsung dari peserta didik.

- 4) Penggunaan permainan pada proses pembelajaran akan membuat materi menjadi lebih mengesankan sehingga sukar untuk dilupakan.
- 5) Permainan dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran.

Seels dan Glasgo dalam Arsyad (2014: 35-36) mengklasifikasikan media kedalam dua kategori dari perspektif kemajuan teknologi, yaitu pemilihan media tradisional dan pemilihan media teknologi mutakhir. Media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan permainan ludo *history*. Ludo berasal dari bahasa latin yaitu *ludos* yang memiliki arti permainan. Ludo merupakan sebuah permainan tradisional yang berasal dari India pada abad ke-6. Permainan ludo hingga saat ini cukup terkenal dan masih digemari.

Permainan ludo menurut Mulyani (2013: 124) merupakan permainan dengan menggunakan papan dengan 4 buah kotak berukuran besar yang berbeda warna, dan terdapat 72 kotak berukuran kecil. Afriyanti, dkk. (2018:52) menyatakan bahwa permainan ludo adalah salah satu jenis permainan yang menggunakan papan berpetak dimainkan oleh 2-4 pemain untuk saling berlomba menjalankan pion dari petak awal sampai petak akhir. Langkah maju pion merujuk pada poin lemparan dadu. Desain pada papan ludo biasanya memiliki warna hijau, kuning, biru dan merah. Setiap pemain menerima empat pion tergantung dengan warna yang dipilih, pion dijalankan searah jarum jam sesuai dengan perolehan poin dadu. Papan ludo berbentuk persegi yang terdapat *home base* di setiap sudutnya.

Media pembelajaran ludo *history* yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan alat yang akan digunakan untuk menyampaikan materi dengan bantuan permainan ludo yang telah dimodifikasi khusus untuk membantu proses

pembelajaran. Permainan Ludo disusun dengan cara menyelipkan soal dan informasi melalui kartu. Desain media ludo juga terdapat materi tentang respon bangsa Indonesia terhadap imperialisme dan kolonialisme.

Perlengkapan yang dibutuhkan dalam permainan ludo adalah papan ludo, dadu, dan pion. Ekawan (2015: 20) mengatakan langkah-langkah permainan ludo yaitu setiap pemain berlomba menjalankan pion dari *start* sampai *finish* sesuai dengan nomor pelemparan dadu yang didapatkan. Permainan dimulai dengan cara melempar dadu, dimana pemain dapat mengeluarkan pionnya jika mendapat poin enam. Pemain yang mendapatkan poin enam dapat melempar dadunya sekali lagi. Pion menduduki petak yang sama dengan pion lain, maka pion yang menduduki petak tersebut akan tersingkir dan harus kembali masuk ke *homebase*.

Deskripsi permainan ludo diatas adalah permainan ludo yang yang biasa dimainkan pada umumnya. Permainan ludo yang dipakai dalam penelitian ini, peneliti mencoba untuk memodifikasi permainan dan aturan mainnya sesuai dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, terutama bagi kepentingan pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Modifikasi permainan ludo ini terdapat pada desain papan ludo dan aturan mainnya. Desain papan ludo menggunakan versi lima bagian seperti yang dikembangkan oleh *Ludo King Games*. Lima bagian papan ludo dipresentasikan dalam lima kelompok yang terdiri dari 7-8 pemain. Peneliti menambahkan lambang tanda tanya pada beberapa jalur petak. Lambang tanda tanya adalah penanda, jika pion berhenti pada lambang tersebut maka pemain harus membawa kartu soal

kemudian menjawabnya. Soal itu harus dijawab oleh pemain untuk dapat maju ke petak berikutnya sampai *finish*.

Berikut ini merupakan desain permainan ludo:



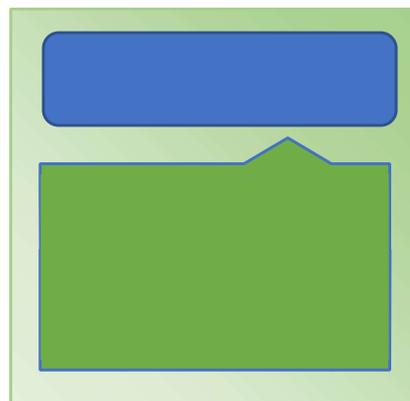
**Gambar 2.1 Desain Permainan Ludo**

Jumlah petak dalam permainan ludo sebanyak 45 petak, dan 5 petak *home based*, dengan rincian 13 petak informasi materi, 10 petak kartu soal, dan 22 petak kosong. Petak permainan ludo *history* menunjukkan informasi tentang respon bangsa Indonesia terhadap imperialisme dan kolonialisme. Kartu soal berisikan pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain (peserta didik). Kartu materi berisikan materi tentang respon bangsa Indonesia terhadap imperialisme dan kolonialisme yang harus dibaca oleh peserta didik.

Berikut merupakan contoh desain kartu soal dan kartu materi:



**Gambar 2.2 Desain Kartu Soal**



**Gambar 2.3 Desain Kartu Materi**

Pendidik dapat memvariasikan aturan mainnya dan teknis permainan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Variasi tersebut dapat dilakukan sebagai berikut:

- 1) Bagilah kelas menjadi 5 kelompok;
- 2) Permainan dimulai dengan melempar dadu, dimana pemain dapat mengeluarkan pion dari *homebase* jika mendapatkan poin dadu 6.
- 3) Jika pion mendarat pada lambang tanda tanya, maka pemain harus menjawab soal;

- 4) Jika penjelasan soal dijawab secara benar dan tepat, maka kelompok dari pemain tersebut mendapat skor 10, jika soal tersebut tidak bisa dijawab maka mendapat pengurangan nilai sebesar -5;
- 5) Pemain yang berada pada petak kartu materi harus membacakan isi dari kartu materi yang disediakan, dan kelompoknya akan mendapatkan skor 10;
- 6) Guru mendengarkan jawaban yang dijelaskan oleh peserta didik yang disesuaikan dengan kunci jawaban. Penjurian dilakukan dengan bantuan kelompok lain dan guru membahas soal tersebut, sehingga dapat terlihat apakah jawaban yang diajukan kelompok tersebut benar atau salah.

#### **2.1.4 Minat Belajar**

Minat menurut etimologi berasal dari bahasa Inggris yaitu *interest* dapat diartikan sebagai perhatian, kesukaan atau keinginan. Dalam buku “Variabel Belajar (Komplikasi Konsep) karya Muhammad Fadhi (2020: 140), bahwasannya menurut Slameto (2010: 180) menjelaskan bahwa minat adalah suatu perasaan lebih menyukai, rasa ketertarikan terhadap suatu kegiatan tanpa ada yang menyuruhnya. Minat juga berkaitan dengan penerimaan hubungan seseorang dengan hal-hal yang ada di luar. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka semakin besar minat tersebut. Selain itu menurut Slameto, ekspresi minat dapat diketahui melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa seseorang lebih menyukai sesuatu daripada yang lain, atau terlihat dari keikutsertaan dalam suatu kegiatan. Peserta didik memperlihatkan minatnya terhadap sesuatu melalui partisipasi dalam kegiatan. Hal tersebut menandai ekspresi bagaimana mereka mengaktualisasikan kesukaan dan rasa senang terhadap hal-hal yang diminatinya.

Fuad dan Zuraini (2016: 45) mendefinisikan minat belajar, yaitu kesukaan atau ketertarikan peserta didik atas suatu mata pelajaran atau proses pembelajaran tertentu yang mendorong peserta didik itu melakukan pembelajaran dan memperoleh pengetahuan. Minat belajar dapat dilihat melalui partisipasi dan keaktifan peserta didik. Pengertian Fuad dan Zuraini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Khairani dalam Trygu (2021: 40) mendefinisikan minat belajar merupakan kegemaran yang relatif stabil untuk memperhatikan secara berkelanjutan. Minat belajar ditandai dengan perasaan senang yang ditunjukkan melalui keaktifan, semangat dan partisipasi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Santrock dalam Firdawati (2021: 19) menjelaskan faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar diantaranya adalah:

- 1) Pilihan. Peserta didik akan lebih tertarik dalam pembelajaran ketika mereka diberi pilihan dan peserta didik dapat bertanggung jawab atas proses pembelajaran yang dihadapinya.
- 2) Atentif. Perasaan peserta didik ketika menerima imbalan atau *reward* atas pencapaiannya.
- 3) Tantangan. Peserta didik akan tertarik jika diberikan tugas yang menantang sesuai dengan kemampuannya, hal tersebut akan membangkitkan minat belajar melalui tanggung jawab yang dilakukan peserta didik dengan usahanya.

Minat belajar dapat diukur melalui berbagai indikator. Herlina (2010: 20) menyebutkan indikator minat belajar yaitu kesenangan, rasa tertarik terhadap pelajaran di kelas, memperhatikan apa yang sedang dipelajari, peserta didik aktif

dan berpartisipasi dalam pembelajaran, keinginan atau kesadaran untuk mencari informasi yang relevan dengan suatu mata pelajaran tanpa adanya paksaan. Brown dalam Trygu (2021: 50) menjelaskan beberapa indikator minat belajar diantaranya perasaan senang, ketertarikan, penerimaan dan perhatian, rajin belajar, disiplin, tekun belajar, serta memiliki jadwal belajar.

Peneliti memilih indikator minat belajar menurut Lestari dan Yudhanegara yang dijabarkan sebagai berikut (Trygu, 2021: 49):

1) Perasaan senang

Apabila peserta didik mempunyai perasaan senang pada suatu mata pelajaran, maka mereka akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh, dan tidak ada rasa keterpaksaan bagi peserta didik tersebut. Misalnya hadir di kelas saat pembelajaran berlangsung, senang belajar, dan tidak merasa bosan saat belajar.

2) Ketertarikan

Ketertarikan peserta didik ini sangat erat kaitannya dengan daya gerak yang menjadikan peserta didik menaruh minat dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Misalnya, peserta didik merespon atau memberi reaksi terhadap apa yang disampaikan guru.

3) Keterlibatan

Keterlibatan dapat diartikan jika peserta didik secara aktif berpartisipasi dalam melakukan atau mengerjakan sesuatu selama proses pembelajaran. Misalnya aktif berdiskusi, aktif menjawab pertanyaan guru.

#### 4) Perhatian

Perhatian adalah pemusatan konsentrasi peserta didik dalam mengamati suatu perkara, dan hal-hal lain dikesampingkan. Misalnya, mencatat dan mendengarkan guru ketika sedang menjelaskan materi.

Keempat indikator tersebut menjadi tolak ukur untuk melihat pengaruh penggunaan media permainan ludo terhadap minat belajar peserta didik kelas XI IPS 2 SMAN 5 Tasikmalaya.

## **2.2 Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan merupakan hasil karya terdahulu yang dianggap relevan dengan topik yang akan diteliti. Hasil penelitian yang relevan dapat berupa publikasi jurnal, skripsi atau buku. Penelitian yang relevan sangat penting untuk digunakan sebagai acuan penelitian karena relevansinya dengan permasalahan yang sedang diteliti. Oleh karena itu, peneliti perlu merujuk pada beberapa temuan penelitian sebelumnya yang dianggap relevan dengan topik penelitian ini, seperti yang tercantum di bawah ini:

1. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ludo Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X di MAN 1 Inovasi Subulussalam.

Tugas akhir tersebut ditulis oleh Dita Aulya Maha, jurusan Pendidikan Fisika, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, tahun 2022. Penelitian yang dilakukan oleh Dita menunjukkan bahwa penggunaan ludo fisika terbukti memberikan pengaruh terhadap hasil belajar fisika pada peserta didik. Kenaikan hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen ditinjau dari perolehan rata-rata pretest dan

posttest dengan memperoleh persentase sebesar 87,4%. Sedangkan nilai rata-rata persentase peserta didik dengan menggunakan pendekatan konvensional sebesar 47,3%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis permainan ludo fisika lebih baik terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Penelitian Dita berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama menggunakan permainan ludo sebagai media pembelajaran. Pendekatan yang digunakannya yaitu pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian yang digunakannya sama yaitu *quasi eksperimen* dengan desain *nonequivalent control group design*. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Penelitian terdahulu berfokus pada pengaruh hasil belajar pada mata pelajaran fisika, sedangkan penelitian yang sedang dilakukan lebih berfokus pada pengaruh minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

## 2. Pengembangan Media Pembelajaran Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik.

Jurnal tersebut ditulis oleh Mufida Miftahul Jannah dan Yusman Wiyatno, mahasiswa jurusan Pendidikan Fisika, Universitas Negeri Yogyakarta, dalam Jurnal Pendidikan Fisika, Volume 7 Nomor 3 tahun 2018. Tujuan dari penelitian tersebut untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran permainan ludo dalam meningkatkan penguasaan materi dan minat belajar fisika peserta didik tingkat sekolah menengah atas. Tujuan dari penelitian tersebut untuk mengevaluasi kelayakan media yang digunakan yaitu media permainan ludo dalam menambah pemahaman materi dan minat belajar fisika. Penelitian ini didasarkan penggunaan

model R&D dengan pendekatan 4-D. Hasil analisis membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran ludo efektif dalam pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai alternatif layak untuk digunakan dalam pembelajaran oleh pendidik. Rata-rata penilaian oleh guru fisika dan dosen sebesar 3,97 masuk pada kategori sangat baik. Selain itu, permainan ludo juga dapat meningkatkan penguasaan materi berdasarkan uji coba lapangan, dengan skor standar gain sebesar 0,70 termasuk dalam kategori tinggi. Uji coba lapangan, membuktikan bahwa media permainan ludo dapat meningkatkan minat peserta didik dengan skor sebesar 0,40 termasuk pada kategori sedang.

Penelitian Mufida dan Yusman memiliki kaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Peneliti ingin membuktikan apakah media pembelajaran ludo dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan mengacu pada penelitian Mufda dan Yusma dalam penggunaan media ludo dengan menambahkan kartu. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu menggunakan permainan ludo sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Perbedaan dalam penelitian terdahulu yaitu berfokus pada pengembangan dimana produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran ludo, dengan menggunakan metode pengembangan R&D. Penelitian yang sedang dilakukan lebih berfokus pada pengaruh penggunaan permainan ludo terhadap minat belajar peserta didik, dengan menggunakan metode eksperimen.

### 3. Ludo History (Dory) dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 7 Bandung.

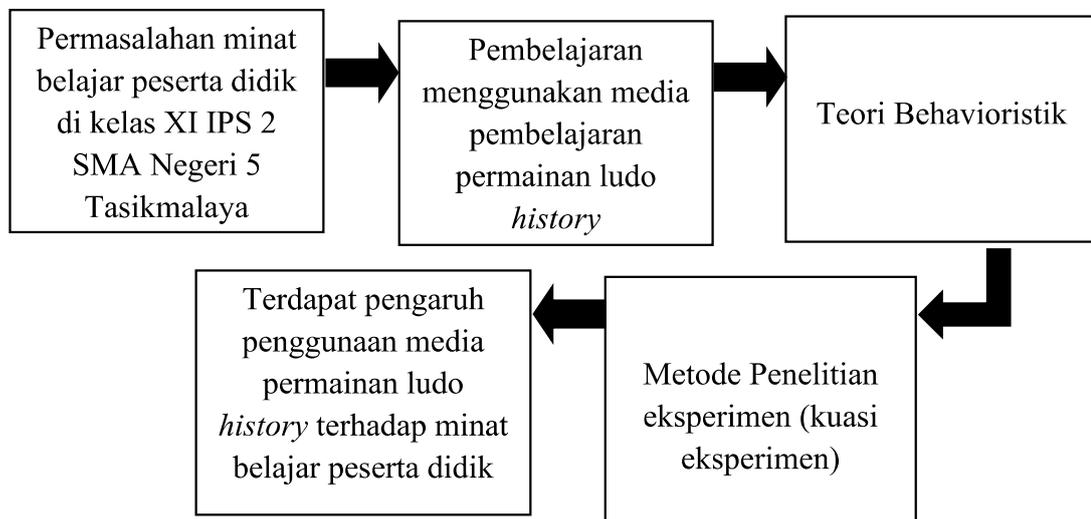
Jurnal tersebut ditulis oleh Wawan Darmawan, jurusan Pendidikan Sejarah, Universitas Pendidikan Indonesia, Volume 8 Nomor 2 Tahun 2019. Penelitian Wawan dilakukan dilatar belakangi karena rendahnya pemahaman konsep peserta didik pada pelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMAN 7 Bandung. Hasil analisis data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa perkembangan peserta didik untuk mencapai kriteria indikator pemahaman konsep yang sebelumnya sudah ditentukan mengalami kenaikan pada setiap siklusnya. Hasil dilihat dari kenaikan tiap indikator pada setiap tindakan yang dilakukan.

Penelitian Wawan memiliki kaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Penelitian tersebut dijadikan sebagai acuan peneliti mengenai bagaimana penggunaan media permainan ludo dalam pembelajaran. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan media permainan ludo dalam pembelajaran sejarah. Perbedaan dalam penelitian terdahulu berfokus pada rendahnya pemahaman konsep sejarah dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian yang sedang dilakukan berfokus pada rendahnya minat belajar sejarah dengan menggunakan metode eksperimen.

### **2.3 Kerangka Konseptual**

Sugiyono (2019: 60) menjelaskan bahwa kerangka konseptual merupakan suatu model konsep yang menjelaskan hubungan antara teori dengan berbagai faktor yang dianggap penting dalam suatu masalah yang diteliti.

Berikut adalah kerangka konsep dari penelitian ini:



**Gambar 2.4**  
**Kerangka Konseptual**

#### 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan sebuah pernyataan sementara yang merumuskan jawaban awal terhadap masalah penelitian yang akan diidentifikasi (Sugiyono, 2019: 63). Dengan demikian, hipotesis didefinisikan sebagai dugaan tentatif terhadap suatu masalah penelitian. Apabila terbukti oleh fakta-fakta melalui proses penelitian, hipotesis atau dugaan dapat dikonfirmasi benar. Namun, jika tidak terbukti melalui proses penelitian, maka hipotesis atau dugaan tersebut dapat dikatakan salah.

Hipotesis yang diajukan penelitian ini adalah “terdapat pengaruh media pembelajaran ludo *history* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah peminatan materi respon bangsa Indonesia terhadap imperialisme dan kolonialisme di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2022/ 2023”.