

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Teori

Peneliti mendeskripsikan kajian teori yang akan ditulis secara sistematis berdasarkan sumber atau referensi yang berkaitan dengan pengaruh media pembelajaran *Microsoft Teams* dalam pembelajaran Sejarah Indonesia terhadap minat belajar siswa.

2.1.1 Belajar

Belajar merupakan rangkaian peristiwa yang menyebabkan adanya perubahan perilaku pada jiwa seseorang (*change in behavior or performance*) (Walgito, 2010:184). Belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor (Djamarah, 2011:13).

Menurut Khadijah belajar merupakan sebuah proses yang memungkinkan seseorang memperoleh dan membentik kompetensi, ketrampilan, dan sikap yang baru melibatkan proses-proses mental internal yang mengakibatkan perubahan perilaku dan sifatnya relative permanen (Khodjah, 2014:50). Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku manusia yang terjadi dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut aspek kognitif, afektif maupun psikomotor, sehingga mampu membentuk perubahan baik dari segi pengalaman, ketrampilan dan tingkah laku peserta didik.

2.1.2 Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar merupakan suatu proses interaksi dalam pembelajaran, dengan adanya teori belajar diharapkan mampu membantu dalam penggunaan media, pendekatan, metodologi atau media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam proses penelitian ini, peneliti menggunakan teori belajar konstruktivisme. Menurut Budiningsih (2005: 19) teori belajar konstruktivisme merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif serta memanfaatkan sumber informasi yang dimilikinya dalam proses pembelajaran.

Menurut Surna (2014:12) teori pembelajaran konstruktivisme merupakan strategi pembelajaran yang dibangun atas dasar pemahaman serta pengetahuan peserta didik secara aktif, kreatif, inovatif, inspiratif serta produktif berdasarkan dari pengalaman dan pengetahuannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konstruktivisme merupakan strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student center*), dimana dalam proses pembelajaran peserta didik diharuskan untuk lebih aktif dalam mengintegrasikan pengalaman serta pengetahuannya dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna karena dalam proses pembelajaran peserta didik dihadapkan dalam pengalaman secara langsung.

Tujuan dari pembelajaran menggunakan teori konstruktivisme adalah menghasilkan peserta didik yang mempunyai kepekaan terhadap kemampuan berfikir yang logis, kemampuan dalam menilai dirinya sendiri, bertanggung jawab terhadap hasil keputusannya, mengembangkan semua aspek potensi yang ada dalam dirinya melalui proses "*learn to be*" serta mampu berkolaborasi dalam menyelesaikan suatu masalah yang luas dan kompleks (Baharuddin, 2008: 130).

Pendekatan konstruktivisme dalam proses pembelajaran memiliki beberapa karakteristik, Menurut Suhana (2014: 65) karakteristik teori konstruktivisme yaitu:

1. Proses pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student center*).
2. Proses pembelajaran merupakan suatu proses pembaruan pengetahuan baru dengan pengetahuan lama yang dimiliki peserta didik
3. Peserta merasa lebih dihargai dalam proses pembelajaran.
4. Peserta didik diharapkan mampu menemukan berbagai kemungkinan yang dapat terjadi dalam proses pembelajaran.
5. Proses pembelajaran berbasis masalah, sehingga mampu mendorong peserta didik dalam proses pencarian (*inquiry*) yang lebih alami.
6. Proses pembelajaran terjadi secara kooperatif dan kompetitif, sehingga peserta didik akan lebih aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan pada saat mengikuti pembelajaran.

7. Proses pembelajaran dilakukan secara kontekstual yaitu peserta didik dihadapkan ke dalam pengalaman nyata.

2.1.3 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Menurut Suparman dalam bukunya Susanto dan Akmal media merupakan alat bantu atau sarana penyalur informasi atau pesan dari pengirim kepada penerima (Susanto dan Akmal, 2019:14). Namun secara lebih khusus, media dalam proses belajar mengajar cenderung sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi agar terjadi hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar mengajar, yaitu siswa dan isi pembelajaran. Sehingga media dapat diartikan sebagai alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Azhar, 2010:3).

Menurut Sukiman media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga mampu merangsang perhatian, pikiran, perasaan, minat serta kemampuan peserta didik, sehingga proses belajar mengajar tercipta dan mencapai tujuan pembelajaran yang efektif (Sukiman. 2012:29).

Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran dan informasi yang baik, sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran yang sudah diterapkan disekolah (Abi Hamid, 2020:3-4). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau sarana untuk menyampaikan pesan maupun informasi pembelajaran antara pengajar yang memberikan informasi dan peserta didik yang menerima informasi selama proses belajar mengajar guna tercapainya minat dan tujuan pembelajaran.

2.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran dikelompokkan dalam empat jenis media, yaitu media visual, media audio, media audiovisual, dan multimedia (Asyhar, 2012: 44-45). Berikut ini penjelasan dari ke-empat jenis media pembelajaran tersebut.

1. Media visual merupakan jenis media pembelajaran yang mengandalkan indera penglihatan peserta didik.

2. Media audio merupakan jenis media pembelajaran yang menekankan pada penggunaan indera pendengaran manusia, karena pengalaman belajar hanya bisa didapatkan dengan mengandalkan kemampuan pendengaran.
3. Media audiovisual merupakan jenis media pembelajaran yang melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam proses pembelajaran. Pesan dapat disampaikan melalui media ini berupa verbal atau nonverbal yang mengandalkan pendengaran dan penglihatan.
4. Multimedia merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam proses suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Menurut Rudy Bretz dalam bukunya Ramli klasifikasi media pembelajaran dibagi menjadi 8 bagian, yaitu media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media semi gerak, media audio serta media cetak (Ramli, 2012:17).

2.1.5 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely dalam bukunya Sukiman ciri-ciri media pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian, yaitu ciri fiksatif, manipulatif, dan distributif. Ciri-ciri tersebut ditunjuk agar media yang digunakan dapat membantu guru melakukan pekerjaan yang kurang efisien (Sukiman. 2012:35).

1. Ciri Fiksatif

Ciri fiksatif adalah kemampuan seseorang dalam merekam, menyimpan, melestarikan serta merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek dalam proses pembelajaran.

2. Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif merupakan kegiatan yang menginformasikan suatu kejadian atau objek yang terjadi dalam waktu lama dijelaskan kepada peserta didik dalam waktu yang lebih singkat.

3. Ciri Distributif

Ciri distributif adalah suatu peristiwa yang dijelaskan melalui ruang dan waktu serta secara bersamaan peristiwa tersebut disajikan kepada peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif lama mengenai peristiwa itu.

2.1.6 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diharapkan mampu membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi serta rangsangan pikiran, sehingga mampu mempengaruhi psikologis siswa pada saat pembelajaran (Sukiman, 2012:15). Media pembelajaran mempunyai pengaruh besar terhadap proses belajar mengajar sehingga mampu meningkatkan keaktifan, minat dan pemahaman belajar serta mampu membangkitkan rasa senang dan gembira, sehingga dapat menghidupkan situasi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Secara umum manfaat dan fungsi media pembelajaran adalah untuk menjadi perantara antara guru dan peserta didik. Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2013: 23) fungsi media pembelajaran dibagi menjadi tiga fungsi, yaitu menumbuhkan motivasi minat dan tindakan, menyampaikan informasi serta memberikan instruksi pada saat proses pembelajaran.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai menjelaskan fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa.
2. Media pengajaran akan lebih jelas penggunaannya sehingga akan lebih mudah dipahami oleh siswa.
3. Metode belajar akan lebih bervariasi sehingga mampu menciptakan komunikasi secara verbal melalui penuturan guru.
4. Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi terdapat aktivitas yang lain seperti mengamati serta mendemonstrasikan media pembelajaran (Sudjana & Ahmad Rivai, 2002:2).

Menurut Irwandani dan Juariah (2016: 35) media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

1. Media pembelajaran mampu memperbaiki kualitas pendidikan melalui peningkatan waktu belajar, meringankan tugas guru ketika menyampaikan materi pembelajaran, menjadikan kegiatan pembelajaran lebih fokus serta menambah minat belajar bagi siswa.

2. Proses pembelajaran lebih memusatkan kepada peserta didik, sehingga mampu membuka peluang bagi peserta didik untuk lebih berkembang dan belajar dengan cara yang disukainya.
3. Memberikan materi sesuai dengan kaidah ilmu melalui perencanaan dan penyajian rencana pengajaran yang mudah diterapkan dan memperbanyak aktivitas pembelajaran.
4. Kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih matang menggunakan media untuk menunjang proses pembelajaran.
5. Pembelajaran dapat dilakukan dengan jarak jauh karena media pembelajaran dapat meminimalisis batas antara ruang dan waktu.
6. Media pembelajaran mampu menyajikan materi pembelajaran yang lebih luas

Menurut Irwandani & Juariah (2016: 34-35) terdapat empat fungsi khusus media pembelajaran visual yaitu:

1. Fungsi Atensi

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat membantu dan mendorong peserta didik agar dapat berkonsentrasi pada saat pembelajaran. Pada umumnya ketika kegiatan belajar berlangsung terdapat peserta didik yang kurang fokus pada saat mengikuti pembelajaran. Penggunaan media visual mampu mendorong peserta didik untuk lebih fokus terhadap pelajaran yang diberikan.

2. Fungsi Afektif

Media visual mampu meningkatkan rasa senang saat proses pembelajaran berlangsung, karena pada saat pembelajaran peserta didik tidak hanya membaca materi tapi dapat melihat gambar atau foto dalam materi tersebut.

3. Fungsi kognitif

Berdasarkan hasil dari beberapa penelian, media visual yang berupa foto atau gambar dapat memudahkan peserta didik dalam mengingat dan memahami materi pembelajaran

4. Fungsi kompensatoris

Media visual dapat membantu peserta didik yang lambat dalam memahami materi pelajaran yang diberikan melalui lisan ataupun tulisan.

Secara umum media pembelajaran memiliki kegunaan serta manfaat untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, mengatasi sifat pasif pada peserta didik, memberikan rangangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran, memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka (Arief, 2011:17-18).

2.1.7 Macam-Macam Media Pembelajaran

Menurut Heinich dalam bukunya Benny (2017:18) media pembelajaran terdiri dari beberapa macam media, yaitu media cetak/teks, media pameran/*display*, media audio, gambar bergerak, multimedia dan media berbasis *web*. Sedangkan macam-macam media pembelajaran menurut Newby dalam Yaumi (2018:11) media pembelajaran terdiri dari enam bagian yaitu: teks, visual, audio, video, obyek nyata, model, dan multimedia.

Media cetak adalah media yang berbentuk tulisan atau visual dibuat melalui pencetakan/*printing*, media ini dapat menyampaikan pesan berupa huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan agar pesan maupun informasi dapat tersampaikan dengan jelas (Riyana dan Cepi, 2012: 28) contohnya seperti buku, modul, surat kabar, majalah serta karya tulis ilmiah (jurnal). Media visual adalah media yang hanya bisa diamati oleh indera penglihatan, contohnya: gambar, foto, grafik, poster dan yang lainnya (Jannah Rodhatul, 2009: 48). Media Audio adalah media yang hanya bisa dipahami oleh indera pendengaran, contohnya seperti radio, *tape recorder*, laboratorium bahasa. Media audio visual adalah gabungan dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang-dengar, Contohnya seperti film, rekaman video, slide suara dan yang lainnya (Hasnida, 2014:51).

Menurut Arif Sardiman (2009:5) menjelaskan macam-macam media pembelajaran berdasarkan jenisnya, yaitu:

1. Bahan (*material*) merupakan jenis media pembelajaran berupa perangkat lunak atau *software*. Perangkat lunak ini digunakan dalam menyampaikan materi atau pesan pembelajaran. Contohnya seperti modul, majalah, buku, dan lainnya.

2. Alat (*device*), yaitu media pembelajaran berupa perangkat keras atau *hardware*. Perangkat ini juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan. Contohnya seperti film bingkai, proyektor film.
3. Teknik, yaitu jenis media pembelajaran konvensional dimana manusia sebagai objek untuk menyampaikan suatu materi atau pesan. Contohnya: ceramah, teknik demonstrasi kuliah, diskusi dan lain-lain
4. Lingkungan (*Setting*), jenis media pembelajaran yang dilakukan secara langsung ditempatnya. Contohnya: perpustakaan, lab belajar, museum dan lain-lain.

Media pembelajaran mempunyai berbagai macam jenis mulai dari media pembelajaran yang sederhana seperti media cetak sampai media yang modern seperti media elektronik. Banyaknya jenis media pembelajaran tersebut menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar terutama untuk meningkatkan minat belajar siswa. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi juga menjadikan media pembelajaran semakin canggih dan maju seperti jenis media pembelajaran berbasis aplikasi salah satunya yaitu media *Microsoft teams*.

2.1.8 Pengertian Microsoft Teams

Microsoft teams merupakan aplikasi atau platform kolaborasi berbasis obrolan berfitur lengkap yang dapat mendukung aktivitas berbagi dokumen, rapat online, tugas kelas, chat, panggilan audio dan video, file, live events dan banyak lagi fitur yang sangat berguna untuk komunikasi baik dalam bisnis maupun dalam kegiatan pembelajaran. Aplikasi ini terintegrasi langsung dengan Office didalam Microsoft 365, sehingga akan lebih mudah untuk mengaturnya mulai dari penentuan jadwal, mengakses fitur-fitur office seperti Word, Power Point, Excel, *OneDrive* dan juga Teams.

Menurut jurnal yang dibuat oleh Adi Suarman Situmorang yang berjudul *Microsoft Teams For Education Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar*, menyatakan bahwa *Microsoft Teams* adalah hubungan digital yang menyatukan percakapan, konten, penugasan, dan beberapa jenis aplikasi di satu tempat, yang memungkinkan guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis (Situmorang, 2020: 30).

Berdasarkan artikel yang ditulis oleh Barra Purnama Pradja dan Abdul Baist yang berjudul Analisis Kualitatif Penggunaan *Microsoft Teams* dalam Pembelajaran Kolaboratif Daring, menyatakan *Microsoft Teams* adalah hubungan digital yang menghadirkan percakapan, rapat, file, dan aplikasi dalam pengalaman tunggal (Pradja & Baist, 2019: 417).

Penggunaan *microsoft Teams* dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar jarak jauh secara individu, memudahkan guru dengan siswa berkomunikasi secara langsung dan mampu terhubung secara bersama seperti halnya belajar didalam kelas. *Microsoft teams* juga memberikan kemudahan guru untuk melihat kemajuan siswa dalam kegiatan sehari-hari, seperti memberikan tugas, mengatur pelajaran secara interaktif, dan memberikan umpan balik yang efektif dan tepat waktu. Kelas dapat digunakan untuk membuat ruang kelas kolaboratif, menyediakan platform pertemuan virtual, memfasilitasi pembelajaran dengan tugas dan umpan balik, dan memimpin panggilan langsung dengan siswa (Pradja & Abdul Baist, 2019: 419).

Fitur-fitur *Microsoft Teams*

Media pembelajaran *Microsoft Teams* memiliki banyak fitur yang dapat memfasilitasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk berinteraksi baik secara virtual dengan audio visual maupun secara teks melalui fitur chatting. Berikut merupakan fitur-fitur yang ada dalam *Microsoft Teams*:

1. Chatt.

Aplikasi *Microsoft Teams* memiliki ruang fokus pada sistem obrolan atau *chatting*. Peserta didik dan guru dapat diskusi dan membahas topik tertentu melalui fitur chat. Chatt di *Microsoft Teams* berbentuk Thread sehingga memberikan kemudahan kepada peserta didik dan guru dalam berdiskusi karena topik dan komentar dalam alur percakapan yang sama.

2. Channel

Channel atau saluran dalam *Microsoft Teams* adalah area dimana anggota teams dapat melakukan interaksi. Fitur saluran ini dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan teams dibangun. Jika Teams dibuat sebagai media

pembelajaran maka channel dapat digunakan sebagai area interaksi pembelajaran antara guru dan siswa. Untuk keperluan pembelajaran guru dapat memasukan semua materi yang berupa file (teks, audio, video), tautan, tugas dan quiz ke dalam saluran. Nama saluran harus disesuaikan dengan isi atau materi agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam mencari materi pembelajaran.

3. Meeting Online dan Pembelajaran Virtual

Guru dapat menggunakan *Microsoft Teams* sebagai sarana untuk belajar secara langsung bersama siswa dengan cara membuat group di dalam *Microsoft Teams* sebagai ruang kelas.

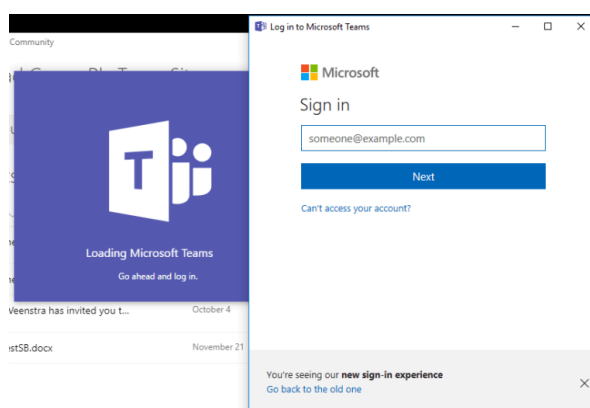
4. Insight

Fitur insight ini digunakan untuk memantau aktivitas peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Semua aktivitas digital mahasiswa dalam jangka waktu tertentu akan dicatat oleh sistem. Dengan fitur ini guru dapat proses belajar siswa memantau berapa lama siswa mengikuti pertemuan, membaca materi, membuka file atau saluran, mengirimkan tugas, mengerjakan quiz dan lainnya.

Langkah-langkah membuat kelas dalam *Microsoft Teams*

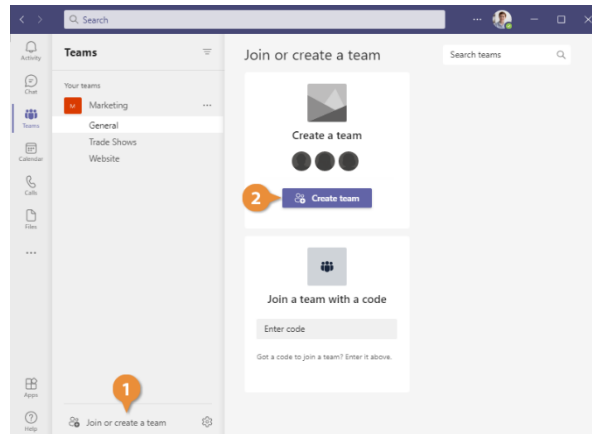
1. Cari aplikasi *Microsoft Teams* pada *playstore* lalu download dan login menggunakan email.

Gambar 2.1
Cara Mendaftar pada Microsoft Teams 365



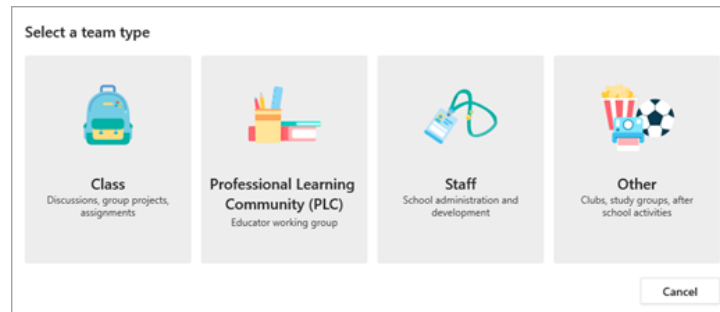
2. Pada bagian bawah Microsoft Teams, pilih menu *Join or create a team*. Klik tombol Create team untuk membuat kelas baru.

Gambar 2.2
Tampilan *Join or create a team*



3. Pilih Class khusus bagi guru dan siswa untuk berkolaborasi bersama.

Gambar 2.3
Tampilan pilihan kelas *Microsoft Teams*



4. Isikan nama kelas dan deskripsi pada kolom Name dan Description, kemudian klik Next.

Gambar 2.4
Tampilan *Name dan Description*

Create your team

Staff leaders are owners of staff teams and add others as members. Each staff team allows you to communicate, share important documents, and set up a Staff Notebook to track common administrative goals.

Name

Description (optional)

Privacy

This team is searchable and discoverable. [Change setting](#) ⓘ

[Create a team using an existing team as a template](#)

5. Untuk menambahkan siswa ke dalam kelas, pengguna sebagai guru pembuat kelas dapat menambahkannya langsung dengan cara mengetikkan nama dari masing-masing siswa.
6. Jika ingin menambahkan peserta didik menggunakan kode kelas, klik tanda titik tiga di sebelah kanan nama kelas, kemudian pilih manage team lalu klik setting atau pengaturan dan pilih code class. Setelah muncul kode kelas, copy lalu kirim ke siswa bisa melalui Whatsapp group kelas tersebut.
7. Jika ingin menambahkan peserta didik dengan link, klik tanda titik tiga di sebelah kanan nama kelas, kemudian klik get link to team. Salin link dan bagikan kepada siswa melalui Whatsapp group.

Kelebihan dan Kekurangan *Microsoft Teams*

Sebelum memahami lebih dalam mengenai penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran, aplikasi ini memiliki beberapa kelebihan yang dapat menunjang proses belajar mengajar. Kelebihan *Microsoft Teams* yaitu sebagai berikut:

1. Guru dan siswa akan terhubung secara langsung dalam sebuah kelas dengan fitur-fitur yang terdapat di dalam *Microsoft Teams*.
2. Siswa yang telah bergabung ke dalam kelas akan mendapatkan buku catatan digital yang dapat digunakan sebagai sarana belajar siswa di kelas.
3. Siswa dapat mengikuti dan menyimak pembelajaran dari jarak jauh melalui ruang kelas virtual.
4. Siswa dapat berinteraksi langsung dengan pengajar maupun teman sekelas dengan menggunakan fitur yang ada di dalam ruang kelas.
5. Siswa yang tidak bisa mengikuti proses pembelajaran secara langsung tetap dapat menyimak melalui rekaman yang telah disimpan oleh guru di ruang kelas.

Kekurangan *Microsoft Teams* dalam proses pembelajaran yaitu :

1. Banyak istilah yang baru dikenal sehingga membutuhkan waktu untuk memahami.
2. Peserta didik harus menyediakan perangkat digital (smartphone/laptop) yang terhubung ke internet.

3. Peserta didik harus mempunyai koneksi internet yang baik dan stabil pada saat menggunakan *Microsoft Teams*.

2.1.9 Pengertian Minat Belajar

Kata minat berasal dari bahasa Inggris yaitu *Interest* yang artinya kesukaan, perhatian dan keinginan. Menurut Ahmadi minat merupakan sikap seseorang dalam memperoleh pengetahuan, keinginan, serta perasaan yang tertuju pada sesuatu yang ingin dicapai dengan unsur perasaan yang kuat (Ahmadi, 2009:148). Sedangkan menurut Slameto minat adalah kecenderungan seseorang untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan (Slameto, 2010:108). Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa minat merupakan sikap, rasa ketertarikan atau kecenderungan seseorang terhadap sesuatu hal tanpa adanya dorongan dan paksaan.

Belajar merupakan rangkaian peristiwa yang menyebabkan adanya perubahan perilaku pada jiwa seseorang (*change in behavior or performance*) (Walgito, 2010:184). Belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor (Djamarah, 2011:13). Demikian pula menurut Khadijah belajar merupakan sebuah proses yang memungkinkan seseorang memperoleh dan membentik kompetensi, ketrampilan, dan sikap yang baru melibatkan proses-proses mental internal yang mengakibatkan perubahan perilaku dan sifatnya relative permanen (Khodjah, 2014:50).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku manusia yang terjadi dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Dari pengertian minat dan belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan sikap, rasa ketertarikan atau kecenderungan seseorang terhadap sesuatu hal tanpa adanya dorongan dan paksaan dalam proses pembelajaran, sehingga mampu membentuk perubahan baik dari segi pengalaman, ketrampilan dan tingkah laku peserta didik.

Menurut Djali dalam skripsi yang diajukan oleh Ayu Al Khaerunisa yang berjudul meningkatkan minat belajar siswa dalam membuat hiasan pada busana (embroider) melalui model pembelajaran kooperatif tipe numbered head together di SMK Karya Rini Yogyakarta, menjelaskan bahwa minat adalah rasa suka atau rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Daryanto, 2009:2). Menurut Ahmad Wildanum M dalam skripsinya yang berjudul upaya guru dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII YPI SMP Sunan Ampel Bangsal Mojokerto, menjelaskan bahwa minat belajar adalah usaha-usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi, sehingga anak itu mau, ingin melakukannya.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu keinginan atau kemampuan yang disertai perhatian dan keaktifan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

2.1.10 Ciri-ciri Minat Belajar

Menurut Slameto ciri-ciri siswa yang memiliki minat dalam proses pembelajaran yaitu.

1. Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus.
2. Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya.
3. Lebih tertarik terhadap hal yang lebih menjadi minatnya.
4. Diwujudkan dalam bentuk partisipasi pada aktivitas dan kegiatan yang diminati (Slameto, 2003:57).

Menurut pendapat Elizabeth Hurlock dalam bukunya Susanto (2013:63) yaitu ciri-ciri minat belajar yaitu sebagai berikut.

1. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental.
2. Minat tergantung pada proses belajar mengajar.
3. Perkembangan minat terbatas pada keinginan siswa.

4. Minat tergantung pada kesempatan belajar yang didapat.
5. Minat dipengaruhi oleh faktor budaya yang berkembang.
6. Minat berbobot pada perasaan emosional.
7. Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Ciri utama adanya minat belajar yaitu adanya kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengati sesuatu secara terus-menerus untuk memperoleh kepuasan terhadap sesuatu hal yang diminati dan berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Apabila seorang peserta didik mempunyai minat belajar yang tinggi maka peserta didik akan lebih mudah menerima pelajaran dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran serta mampu memberikan prestasi yang baik dalam pencapaian prestasi belajar.

2.1.11 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa tidak bisa disamakan bagi setiap individu, setiap peserta didik memiliki minat belajar yang berbeda tergantung dari faktor dan kecenderungan peserta didik dalam proses pembelajarannya. Menurut Muhibbin faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar dibagi menjadi tiga macam, yaitu.

1. Faktor Internal

Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik yang meliputi dua aspek, yaitu:

a. Aspek Fisiologis

Aspek fisiologis dipengaruhi oleh kondisi jasmani dan tegangan otot yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa, hal tersebut mampu mempengaruhi semangat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

b. Aspek Psikologis

Aspek psikologis merupakan faktor dari dalam diri siswa yang berasal dari integensi, bakat siswa, sikap serta minat siswa dalam proses pembelajaran.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang meliputi dua aspek, yaitu faktor lingkungan sosial dan nonsosial.

a. Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial berasal keluarga, sekolah, masyarakat dan teman sekolah.

b. Lingkungan Nonsosial

Lingkungan nonsosial berasal dari materi pelajaran, waktu belajar, keadaan gedung sekolah serta fasilitas belajar siswa.

3. Faktor Pendekatan Belajar

Pendekatan belajar adalah segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses belajar mengajar. Menurut Singers dalam bukunya Darmadi, faktor-faktor yang mempengaruhi adanya minat belajar yaitu proses pembelajaran, jika proses pembelajaran dihubungkan dalam kehidupan nyata, adanya bantuan dari guru untuk mencapai tujuan tertentu, adanya kesempatan yang diberikan guru terhadap peserta didiknya untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar, sikap atau usaha yang diberikan guru dalam meningkatkan minat belajar (Darmadi, 2017:317).

2.1.12 Jenis-jenis Minat Belajar

Setiap individu memiliki berbagai macam minat serta potensi yang berbeda. Secara konseptual minat belajar dibagi menjadi tiga macam, yaitu minat personal, minat situasional dan minat psikologikal.

1. Minat personal

Minat personal merupakan minat yang berkaitan dengan sikap dan motivasi siswa pada mata pelajaran tertentu. Minat personal identik dengan minat intrinsik siswa yang mengarah pada minat khusus pada ilmu sosial, olahraga, sains, musik atau yang lainnya. Selain itu minat personal diartikan sebagai minat siswa dalam mata pelajaran tertentu.

2. Minat Situasional

Minat situasional merupakan minat yang sifatnya relatif berganti-ganti, tergantung dari rangsangan yang ada dari luar dirinya seperti metode mengajar guru, suasana kelas, dorongan keluarga, atau penggunaan sumber atau media belajar yang menarik.

3. Minat Psikologikal

Minat psikologikal berkaitan dengan minat personal dan minat situasional yang saling berkesinambungan. Jika peserta didik memiliki pengetahuan yang cukup tentang mata pelajaran dan mempunyai peluang untuk mempelajarinya secara terstruktur dari luar maupun dalam dirinya, serta memiliki nilai yang tinggi pada mata pelajaran tersebut, maka dapat dinyatakan peserta didik memiliki minat psikologikal terhadap mata pelajaran tersebut (Karwati dan Donni, 2014:149-150).

2.1.13 Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto minat belajar adalah suatu rasa suka dan keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa adanya paksaan. Minat belajar pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri, jadi semakin kuat hubungan tersebut, maka akan semakin besar minatnya (Slameto, 2010:180). Minat belajar siswa dapat dilihat dari proses pembelajaran, jika siswa memperhatikan dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi serta memiliki rasa senang terhadap proses pembelajaran maka dapat dipastikan siswa tersebut memiliki minat belajar yang tinggi, dengan demikian indikator minat belajar terdiri dari perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan dan perhatian siswa.

1. Perasaan Senang

Peserta didik yang berminat dan suka terhadap sesuatu mata pelajaran, maka peserta didik tersebut akan merasa senang dan tidak merasa bosan untuk mempelajari pelajaran yang disenanginya serta tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar serta memusatkan perhatiannya pada saat proses belajar mengajar.

2. Keterlibatan Siswa

Peserta didik berperan aktif sebagai partisipan pada saat proses belajar mengajar. Keaktifan siswa tersebut didorong oleh guru yang berupaya memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. keterlibatan seorang siswa dalam proses pembelajaran menjadikan siswa tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan pembelajaran (Situmorang, 2020:32)

3. Ketertarikan

Ketertarikan berhubungan dengan daya gerak yang mendorong seseorang untuk merasa tertarik terhadap suatu benda, orang atau kegiatan yang berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

4. Perhatian Siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang berbeda. Perhatian siswa dalam indikator minat belajar merupakan konsentrasi atau aktivitas terhadap pengamatan dan perhatian dalam proses pembelajaran, seperti halnya dengan mendengarkan penjelasan guru, konsentrasi dalam belajar, mencatat materi dan bertanya apabila ada materi yang tidak dipahami (Slameto, 2010:180-181).

Berdasarkan penjelasan indikator minat belajar diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa terjadi ketika proses belajar mengajar berlangsung. Sama halnya dengan pendapat tersebut minat belajar berhubungan erat antara siswa, guru, mata pelajaran dan juga lingkungan. Ketika semuanya berjalan dengan baik, maka minat belajar akan berkembang baik terhadap proses pembelajaran.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang sebelumnya sudah pernah dilakukan dan dapat dijadikan sumber referensi bagi penulis dalam penelitian ini, baik berupa dalam bentuk buku, artikel, jurnal, skripsi, atau yang lainnya. Peneliti mengambil tiga referensi penelitian terdahulu yang dianggap relevan pada penelitian ini.

1. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Microsoft Teams Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih

Penelitian relevan pertama adalah penelitian dilakukan oleh Endang Yusuf, Ajat Saputra, Linda Dwi Nurmaryanti, Bunga Septria Vionita, dan Rahmat Sugiharto dalam jurnal *At-Ta'lim Media Informasi Pendidikan Islam*, Bengkulu, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Microsoft Teams Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Microsoft Teams terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MAN 2 Tangerang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode

penelitian kuantitatif dengan teknik analisis regresi dan korelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Microsoft Teams dapat berpengaruh yang cukup berarti terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MAN 2 Tangerang. Hal ini ditunjukkan dengan koefisien korelasi r_{xy} sebesar 0,689 dan $t_{hitung} = 5,860$ yang lebih besar dari tabel pada $\alpha = 0,05$ yaitu 1,68. Dengan demikian r_{hitung} lebih besar ($5,860 > 1,68$) dari r_{tabel} . Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Microsoft Teams sangat baik digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Pada penelitian ini menggunakan pemanfaatan *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini dianggap relevan karena sama-sama memanfaatkan penggunaan *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran.

2. Pengaruh Media Pembelajaran *Microsoft Teams* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 18 Surabaya

Penelitian relevan yang kedua adalah penelitian dilakukan oleh Alfina Rahma Dewi dan Corry Liana dalam jurnal Avatara, e-Journal Pendidikan Sejarah, yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Microsoft Teams* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 18 Surabaya”.

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh media pembelajaran Microsoft Teams terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas XI di SMA Negeri 18 Surabaya. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain penelitian Pre-Experimental dengan one shoot case study. Teknik pengumpulan data meliputi lembar observasi penggunaan media pembelajaran Microsoft Teams, lembar angket penggunaan media pembelajaran Microsoft Teams, dan lembar angket motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media *Microsoft Teams* dalam proses pembelajaran, hal tersebut dibuktikan melalui Analisa data menggunakan uji normalitas Shapiro Wilk menunjukkan nilai signifikansi data sebesar $0,089 > 0,05$. Hal tersebut membuktikan bahwa data terdistribusi normal. Selanjutnya, pada tahap uji One Sample T-Test menunjukkan hasil nilai t hitung sebesar 17,954. Nilai df (degree of freedom) atau derajat

kebebasan sebesar 49. Nilai Sig. (2-tailed) atau nilai signifikansi dengan uji dua sisi adalah sebesar 0,000, ini menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) < taraf signifikansi 0,05. Kemudian diperoleh nilai t hitung sebesar 17,954 > t tabel 2,00958 sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara media pembelajaran *Microsoft Teams* terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian ini dianggap relevan karena penelitiannya hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu memanfaatkan penggunaan media *Microsoft Teams* sebagai media Pembelajaran. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu pada fokus penelitian. Fokus penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu fokus pada peningkatan minat belajar siswa pada saat pembelajaran sejarah.

3. Pengaruh Media *Microsoft Teams* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI

Penelitian relevan yang ketiga adalah penelitian dilakukan oleh Latifah Hanum dan Acep Mulyadi dalam jurnal Turats yang berjudul “Pengaruh Media *Microsoft Team* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI” penelitian tersebut dilakukan di kelas X MIPA 1 SMAN 13 Kota Bekasi.

Berdasarkan analisis data dan interpretasi hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Microsoft Teams* memberikan pengaruh yang cukup signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas X MIPA 1 di SMAN 13 Kota Bekasi. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh nilai rata-rata minat belajar siswa yang terdiri adalah 86,00 dengan nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000. Untuk taraf signifikansi signifikansi yang digunakan adalah 5% atau $\alpha = 0,05$ berarti $0,000 < 0,05$ dan $F_H = 11.196 > 2.0595$. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh positif dan signifikan media *Microsoft Teams* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

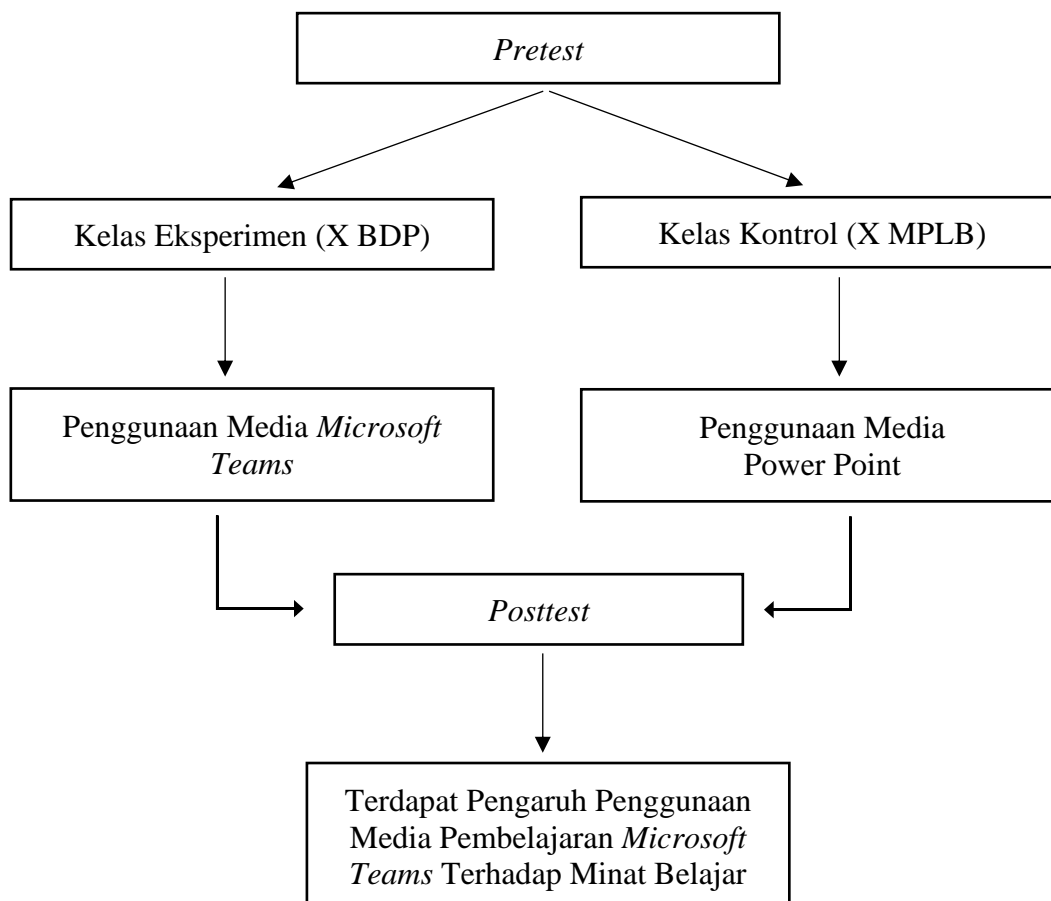
Penelitian ini dianggap relevan karena penelitiannya hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu memanfaatkan penggunaan media pembelajaran *Microsoft Teams* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu pada desain penelitian, dalam penelitian ini digunakan desain Eksperimen Semu (*Quasi Eksperimen*), sedangkan pada penelitian yang dilakukan penulis menggunakan desain *True eksperimental* dimana sampel yang digunakan untuk kelas eksperimen maupun sebagai kelas kontrol yang diambil secara random dari populasi tertentu.

2.3 Kerangka Konseptual

Untuk mempermudah suatu penelitian maka diperlukan adanya kerangka konseptual dengan tujuan membuat arah penelitian semakin jelas. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam penyampaian informasi dari bahan ajar. Minat belajar sangat penting untuk dimiliki peserta didik, karena suatu mata pelajaran hanya dapat dipelajari dengan baik apabila pelajar dapat memusatkan perhatian terhadap pelajaran tersebut, dan minat merupakan salah satu faktor yang memungkinkan konsentrasi itu agar peserta didik dapat mengikuti.

Kerangka konseptual dalam penelitian kuantitatif merupakan suatu kesatuan kerangka pemikiran yang utuh dalam rangka mencari jawaban-jawaban ilmiah terhadap masalah-masalah penelitian yang menjelaskan tentang variabel-variabel, hubungan antara variabel secara teoritis yang berhubungan dengan hasil penelitian yang terdahulu yang kebenarannya dapat di uji secara *empiris* (Iskandar, 2008: 55).

Bagan 2.1
Kerangka Konseptual



2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian yang dibuat dalam bentuk pertanyaan penelitian (Sugiyono, 2015:19). Hipotesis pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh media pembelajaran Microsoft Teams pada mata pelajaran sejarah materi Hakikat dan Ruang Lingkup Ilmu Sejarah terhadap minat belajar siswa di kelas X BDP SMK Yapsipa Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media *Microsoft Teams* dalam pembelajaran sejarah di kelas X BDP SMK Yapsipa Tasikmalaya. Adapun uji hipotesis pada penelitian ini yaitu:

Ho : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *Microsoft Teams* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia materi Hakikat dan Ruang Lingkup Ilmu Sejarah di kelas X BDP SMK Yapsipa Tasikmalaya Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024.

Ha : Terdapat pengaruh media *Microsoft Teams* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia materi Hakikat dan Ruang Lingkup Ilmu Sejarah di kelas X BDP SMK Yapsipa Tasikmalaya Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024.