

BAB 2

TINJAUAN TEORITIS

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik memandang belajar sebagai perubahan perilaku. Seseorang dianggap telah belajar apabila ia mampu menunjukkan perubahan perilaku. Pandangan ini menekankan pentingnya masukan atau input berupa stimulus, dan keluaran atau output berupa respons. Fokus teori belajar behavioristik yaitu pada pembentukan perilaku berdasarkan hubungan antara stimulus dan respons yang dapat diamati, tanpa mengaitkannya dengan kesadaran atau konstruksi mental (Nahar, 2016: 65). Adapun menurut Anam dan Dwiyogo (2019) teori belajar behavioristik mengacu pada interaksi antara stimulus dan respons. Dalam proses pembelajaran, input (stimulus) dan output (respon) adalah penting. Sebagai contoh, penguatan akan membuat perilaku muncul lebih kuat, sebaliknya akan menghilang jika dikenai hukuman.

Pada konteks pembelajaran, pendekatan behavioristik sering kali melibatkan pemberian penguatan positif, penguatan negatif, dan hukuman sebagai strategi untuk membentuk dan memperkuat perilaku yang diinginkan. Meskipun pendekatan ini telah menghasilkan hasil yang signifikan dalam beberapa konteks, pendekatan lain seperti kognitif dan konstruktivis juga diakui sebagai bagian penting dari pemahaman kita tentang proses pembelajaran (Irpan dkk., 2023).

Pandangan lain menyebutkan bahwa teori behavioristik mendefinisikan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini kemudian

berkembang menjadi suatu aliran dalam psikologi belajar yang memiliki dampak signifikan terhadap pengembangan teori dan praktik dalam bidang pendidikan dan pembelajaran, dikenal sebagai aliran behavioristik (Mursyidi, 2020: 35). Aliran ini menitikberatkan pada pembentukan perilaku yang dapat diamati sebagai hasil dari proses belajar. Berdasarkan penjelasan sebelumnya, teori belajar behavioristik ini berbasis pada gagasan bahwa belajar adalah hubungan antara rangsangan dan tanggapan.

Rangsangan atau disebut dengan stimulus merupakan dorongan yang berasal dari guru kepada peserta didik untuk mempengaruhi tingkah lakunya, sedangkan tanggapan atau disebut dengan respon merupakan perasaan, pikiran atau tindakan yang ditunjukkan peserta didik setelah guru memberikan rangsangan. Teori ini berfokus pada pengukuran karena pengukuran adalah cara penting untuk melihat perubahan tingkah laku pada peserta didik.

Pengertian teori belajar behavioristik dapat disimpulkan bahwa teori ini menekankan pada tingkah laku manusia sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respon. Teori ini berpengaruh besar terhadap pengembangan teori dan praktik pendidikan yang dikenal dengan aliran behavioristik. Aliran ini berpendapat bahwa proses belajar adalah hubungan antara stimulus dan respon, di mana peserta didik dipandang sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu muncul sebagai hasil dari metode pembiasaan dan pelatihan. Selain dengan aliran behavioristik, belajar adalah pembentukan asosiasi antara kesan yang diterima oleh panca indra dan kecenderungan untuk bertindak, atau sebagai hasil dari hubungan stimulus dan respon. Maka, segala sesuatu yang diberikan oleh guru dan yang

dihasilkan oleh peserta didik harus dapat diamati dan diukur untuk melihat adanya perubahan tingkah laku.

2.1.2 Model *Cooperative Learning Tipe Make a Match*

Trianto (2011) berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan pola atau perencanaan yang digunakan guru untuk mengatur pembelajaran di kelas. Model pembelajaran dapat disebut juga sebagai kerangka kerja atau pendekatan sistematis yang digunakan oleh guru untuk merancang dan menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik. Model-model pembelajaran ini menggambarkan bagaimana proses pembelajaran direncanakan, disajikan, dan dievaluasi untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Selain itu, Hanna (2015: 109) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan strategi-strategi yang didasarkan pada teori-teori dan penelitian yang mencakup rasional, seperangkat langkah-langkah dan tindakan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik, sistem pendukung pembelajaran, serta metode evaluasi atau sistem penilaian perkembangan belajar peserta didik. Secara hakiki, model pembelajaran ini menggambarkan keseluruhan proses yang terjadi dalam pembelajaran, mulai dari tahap awal, saat berlangsung, hingga akhir pembelajaran, yang melibatkan tidak hanya guru tetapi juga siswa.

Model pembelajaran tentunya banyak jenisnya, salah satunya adalah model *Cooperative Learning*. Ramli (2017: 21) mendefinisikan model *Cooperative Learning* sebagai strategi belajar yang melibatkan sejumlah peserta didik dengan tingkat kemampuan yang beragam. Model pembelajaran ini bertujuan untuk menghasilkan efek di luar pembelajaran akademik, khususnya dalam meningkatkan penerimaan antar kelompok, keterampilan sosial, dan keterampilan kelompok,

sehingga tercipta pembelajaran yang interaktif dan efektif. Model *Cooperative Learning* berfokus pada faktor-faktor yang mendorong anggota kelompok untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, dengan tujuan membangkitkan motivasi individu untuk mencapai tujuan kelompok secara bersama-sama. Jadi dapat disimpulkan bahwa model *Cooperative Learning* dianggap sebagai salah satu pendekatan pembelajaran dimana peserta didik harus bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah yang bertujuan mencapai tujuan pendidikan.

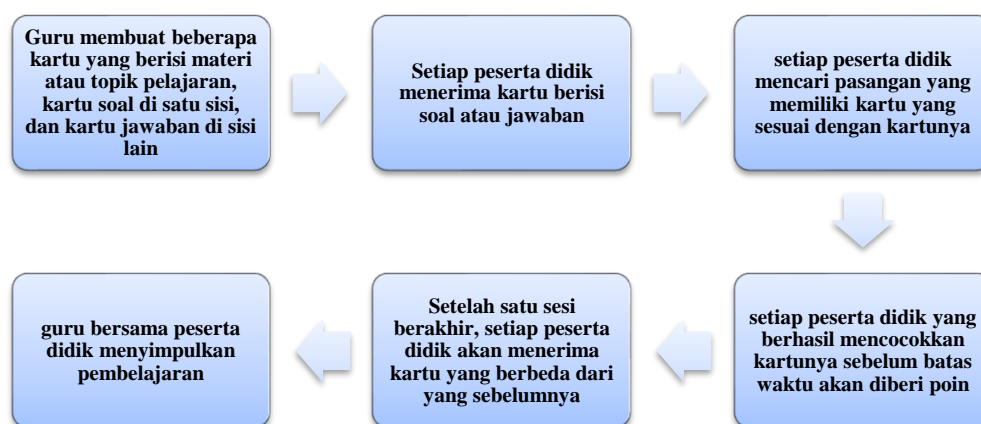
Model *Cooperative Learning* memiliki enam langkah dalam pembelajarannya, yang meliputi: (1) guru menjelaskan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pelajaran tersebut dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar; (2) guru memberikan informasi kepada peserta didik melalui demonstrasi atau bahan bacaan; (3) guru menjelaskan kepada peserta didik cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar dapat bekerja sama secara efisien; (4) guru membimbing kelompok-kelompok belajar saat mereka mengerjakan tugas; (5) guru melakukan evaluasi dengan menggunakan strategi evaluasi yang konsisten dengan tujuan pembelajaran; (6) guru menyiapkan penghargaan kepada peserta didik. Guru mencari cara untuk menghargai usaha atau hasil belajar baik individu maupun kelompok (Wijaya & Arismunandar, 2018: 180).

Terdapat suatu model *Cooperative Learning* yang menggunakan media yang disebut media *Make a Match*. Dalam praktiknya media ini menggunakan kartu untuk meminta peserta didik mencari pasangan kartu yang berisi pertanyaan atau jawaban tentang materi pelajaran yang telah ditetapkan. Sukmana dkk. dalam

Fauhah dan Rosy (2020: 324) mendefinisikan model *cooperative learning* tipe *make a match* menekankan kolaborasi antara peserta didik dalam mengembangkan pemahaman mereka melalui pendekatan belajar sambil bermain. Model *cooperative learning* tipe *make a match* juga berfungsi untuk mendorong kerjasama di antara peserta didik saat mereka mencocokkan kartu jawaban, yang pada gilirannya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan membangkitkan semangat serta partisipasi peserta didik.

Model *cooperative learning* tipe *make a match* memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik. Dalam konteks ini, peserta didik diberikan ruang untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, yang diharapkan akan menghasilkan pembelajaran yang bermanfaat dan menyenangkan. Model *cooperative learning* tipe *make a match* diharapkan dapat membangkitkan minat belajar peserta didik dalam konteks aktivitas pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat menarik perhatian peserta didik.

Wijanarko (2017: 56) menyebutkan bahwa langkah-langkah penggunaan model *cooperative learning* tipe *make a match* sebagai berikut:



Tujuan dari model *cooperative learning* tipe *make a match* menurut Fauhah dan Rosy (2020: 324) adalah untuk membina hubungan yang positif antara guru dan peserta didik dengan menggabungkan unsur kesenangan dalam proses pembelajaran terkait konsep atau topik tertentu. Selain itu, tujuan lain dari model *cooperative learning* tipe *make a match* adalah untuk mendorong peserta didik agar memusatkan perhatian mereka secara aktif selama proses pembelajaran, memperkaya kreativitas dan meningkatkan tingkat tanggung jawab mereka, dengan harapan mencapai hasil pembelajaran yang memuaskan.

Model *cooperative learning* tipe *make a match* juga bertujuan untuk mendalami dan menggali materi pembelajaran, merangsang pemikiran cepat peserta didik, meningkatkan kreativitas dan tanggung jawab mereka, serta meningkatkan antusiasme peserta didik sehingga berdampak pada peningkatan minat belajar. Disamping hal itu, model *cooperative learning* tipe *make a match* membantu peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan pemahaman mereka melalui diskusi dan kolaborasi dengan teman sekelas. Selain itu, strategi ini juga mempromosikan keterampilan sosial, seperti kerja tim dan komunikasi.

Kusuma dkk, (2023: 128) mengemukakan bahwa model *cooperative learning* tipe *make a match* disarankan sebagai alat yang dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik. Dengan penerapan model ini, diharapkan peserta didik dapat menghubungkan pertanyaan yang diajukan dengan jawaban yang terdapat pada kartu yang disediakan. Beberapa keunggulan yang dimiliki oleh model *cooperative learning* tipe *make a match* meliputi: (1) peserta didik terlibat

langsung dalam menjawab pertanyaan yang disampaikan melalui kartu; (2) meningkatkan suasana gembira dalam pembelajaran, karena pada dasarnya kegiatan belajar berbasis permainan dapat meningkatkan kebahagiaan peserta didik, sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti tahapan-tahapan pembelajaran berikutnya; dan (3) mewujudkan kerja sama antar peserta didik yang dapat dilihat dalam kegiatan menemukan kartu jawaban dan kartu soal, dimana peserta didik bekerja sama untuk mencocokkan kartu dengan tepat.

Harizon dkk, (2016: 53) menyebutkan bahwa kekurangan dari model *cooperative learning* tipe *make a match* meliputi: (1) kesulitan dalam mempersiapkan kartu yang berkualitas, efektif dan sesuai dengan materi pelajaran; (2) kesulitan dalam mengatur ritme proses pembelajaran; dan (3) kesulitan dalam meningkatkan konsentrasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran.

2.1.3 Minat Belajar

Minat belajar merupakan motivasi intrinsik yang mendorong individu peserta didik untuk aktif terlibat dalam aktivitas pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman mereka. Minat belajar ini tumbuh karena keinginan peserta didik untuk mengetahui dan memahami topik tertentu, yang mendorongnya untuk aktif dalam pembelajaran dan berusaha dengan sungguh-sungguh. Minat belajar adalah kecenderungan atau dorongan internal yang dimiliki seseorang untuk mengejar pengetahuan, keterampilan, atau pengalaman baru dalam proses pembelajaran. Ini mencakup ketertarikan, motivasi, dan antusiasme seseorang terhadap subjek atau kegiatan pembelajaran tertentu (Andi, 2019: 209).

Sebagai contoh, peserta didik yang termotivasi secara internal oleh dorongan untuk mencapai prestasi akan melakukan upaya tambahan seperti membaca buku pada malam hari untuk mempersiapkan materi yang akan diajarkan guru besok. Di sisi lain, peserta didik yang termotivasi secara eksternal karena ingin mendapatkan hadiah akan termotivasi untuk belajar dengan semangat. Dalam konteks ini, minat belajar mencerminkan upaya individu untuk melakukan tindakan tertentu. Jadi, dalam konteks pembelajaran, minat belajar dapat dipahami sebagai dorongan untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Contoh lain jika peserta didik yang memiliki ketertarikan dalam hal sejarah dan budaya, mereka akan menikmati dan mempelajari peristiwa sejarah, budaya tradisional, atau perkembangan sosial dan politik di berbagai belahan dunia.

Slameto dalam Karisma dkk. (2022: 122) mengemukakan bahwa terdapat beberapa indikator minat belajar peserta didik yang meliputi:

1. ketertarikan dalam belajar, yang mencerminkan dorongan peserta didik terhadap sesuatu yang menarik minat mereka, seperti antusiasme dalam mengikuti pelajaran dan ketaatan terhadap tugas yang diberikan;
2. perhatian dalam belajar, yaitu ketika mereka mengalihkan perhatian mereka sepenuhnya pada proses pembelajaran, seperti mendengarkan pemaparan guru dan mencatat informasi yang disampaikan.
3. perasaan senang, di mana peserta didik mengalami kegembiraan terhadap materi pelajaran tertentu, sehingga mereka tidak merasa dipaksa untuk melakukan pembelajaran;

4. keterlibatan peserta didik, yakni ketertarikan peserta didik terhadap suatu objek yang mendorong mereka untuk aktif dalam kegiatan dari objek tersebut, seperti diskusi dan tanya jawab;

Faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik menurut Rina Dwi Muliani dan Arusman (2022: 138), meliputi:

1. Faktor internal

Faktor internal mencakup karakteristik individual peserta didik yang memengaruhi minat belajar mereka. Ini termasuk motivasi intrinsik, minat pribadi, bakat, pengalaman sebelumnya, dan preferensi belajar. Motivasi intrinsik adalah dorongan internal yang mendorong seseorang untuk belajar karena kepuasan pribadi, keinginan untuk tumbuh, atau pencapaian diri. Minat pribadi berperan penting dalam menarik perhatian peserta didik terhadap subjek tertentu atau jenis kegiatan pembelajaran. Bakat alami atau kemampuan khusus juga dapat memengaruhi minat belajar seseorang dalam bidang tertentu. Pengalaman sebelumnya, baik positif maupun negatif, juga dapat membentuk minat belajar seseorang terhadap subjek atau kegiatan pembelajaran tertentu. Selain itu, preferensi belajar individu, seperti gaya belajar dan strategi pembelajaran yang efektif bagi mereka, juga memengaruhi minat belajar.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal mengacu pada faktor-faktor yang dipengaruhi oleh kondisi lingkungan luar individu, termasuk tingkat perhatian selama proses pembelajaran, ketersediaan fasilitas belajar, dukungan orang tua dalam pendidikan di rumah, dan kondisi lingkungan sekitar. Lingkungan belajar yang mendukung, seperti suasana

kelas yang ramah, fasilitas pembelajaran yang memadai, dan sumber daya yang tersedia, dapat meningkatkan minat belajar. Guru memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar di sekolah, sementara lingkungan luar perlu menyediakan fasilitas yang mendukung untuk memacu semangat belajar peserta didik. Dukungan dan motivasi dari orang tua juga memiliki dampak penting dalam memperkuat semangat belajar serta memacu kreativitas peserta didik. Faktor budaya, seperti nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat atau budaya belajar yang diperkuat di sekolah, juga dapat memainkan peran dalam membentuk minat belajar peserta didik.

2.2. Hasil Penelitian yang Relevan

Adapun hasil penelitian yang relevan yang mendukung penulisan penelitian ini yaitu:

1. Skripsi berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Make a Match* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X₁ Pada Mata Pelajaran Sejarah SMA Negeri 1 Sendangagung Tahun Ajaran 2015/2016” yang ditulis oleh Alan Hardiyansyah dari Universitas Lampung, memiliki persamaan dalam penelitian yaitu penggunaan model *cooperative learning tipe make a match*. Adapun perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan. Dalam penelitian terdahulu memakai metode penelitian *Pre-Experimental Designs (nondesigns)* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest*, sedangkan penelitian ini memakai pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Experiment*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *cooperative learning tipe make a*

match berpengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik kelas X₁ pada mata pelajaran sejarah SMA Negeri 1 Sendangagung tahun ajaran 2015/2016.

2. Skripsi berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Keaktifan Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Candirototo Tahun Pelajaran 2019/2020” yang ditulis oleh Putri Presti Wiantika dari Universitas Negeri Semarang, memiliki persamaan dalam penelitian yaitu penggunaan model *cooperative learning* tipe *make a match*. Adapun perbedaannya terletak pada variabel terikat yang digunakan. Dalam penelitian terdahulu menguji tentang keaktifan belajar, sedangkan penelitian ini menguji tentang minat belajar peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *cooperative learning* tipe *make a match* berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar peserta didik Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Candirototo Tahun Pelajaran 2019/2020, namun tidak mempunyai pengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik.
3. Skripsi berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS SMAN 1 Gunung Sindir Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2015/2016” yang ditulis oleh Siti Hodijah dari Universitas Lampung, memiliki persamaan dalam penelitian yaitu penggunaan model *cooperative learning* tipe *make a match*. Adapun perbedaannya terletak pada variabel terikat yang digunakan. Dalam penelitian terdahulu menguji tentang motivasi belajar, sedangkan penelitian ini menguji tentang minat belajar peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *cooperative learning* tipe *make a match* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik Kelas X IPS SMAN 1 Gunung Sindir Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran

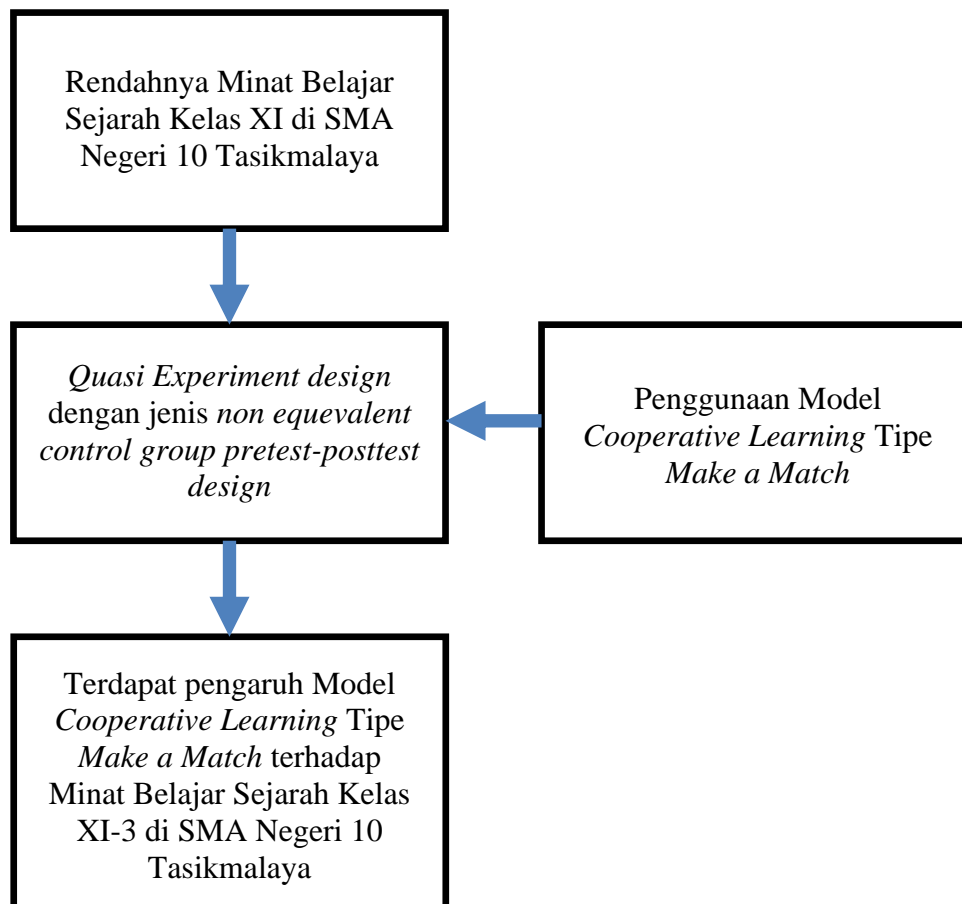
2015/2016, namun tidak mempunyai pengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik.

2.3. Kerangka Konseptual

Kerangka koseptual menggambarkan struktur hubungan antara variabel-variabel yang disusun berdasarkan literatur penelitian. Dengan kata lain, kerangka konseptual mewakili alur pemikiran logis dalam mengatasi masalah dalam konteks penelitian, yang meliputi langkah-langkah atau kerangka kerja yang diperlukan dalam proses penelitian (Agung dan Zarah 2006: 47).

Minat belajar peserta didik di kelas XI SMA Negeri 10 Tasikmalaya pada mata pelajaran sejarah masih kurang. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran yang biasanya monoton, sehingga membuat peserta didik kurang aktif dan hanya mendapatkan apa yang diberikan oleh guru. Pembelajaran lebih condong berpusat pada guru yang membuat peserta didik hanya berperan sebagai objek pembelajaran. Akibatnya, aktivitas yang dapat dilakukan peserta didik sangat terbatas. Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah di kelas XI SMAN 10 Tasikmalaya, dilakukan dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *make a match*, yang dianggap cocok untuk materi yang membutuhkan interaksi pikiran dan pertukaran informasi.

Gambar 2.1
Kerangka Konseptual



2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian dapat dianggap sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang ditulis dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan jawaban sementara karena jawaban tersebut masih bersifat teoritis dan belum didukung oleh hasil pengumpulan data (Sugiyono 2013 : 64).

Berdasarkan hal tersebut, adapun hipotesis uji dalam penelitian ini yaitu:

H₀ : tidak terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe *make a match* terhadap minat belajar sejarah kelas XI SMA Negeri 10 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024.

H₁ : terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe *make a match* terhadap minat belajar sejarah kelas XI SMA Negeri 10 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024.