

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Teori Belajar Behavioristik

Teori Behavioristik merupakan salah satu teori dalam aliran memahami perilaku manusia yang dikembangkan oleh beberapa tokoh penting yaitu John Watson, Ivan P. Pavlov, Thorndike, B.F Skinner, Albert Bandura, Clark Hull, Dan Edwin Guthrie. Thorndike menganggap bahwa belajar sebagai interaksi antara stimulus (hal-hal yang dapat mendorong belajar, seperti pikiran, perasaan, dan gerakan) dan respon (reaksi yang ditunjukkan oleh anak saat belajar, seperti pikiran, perasaan, dan juga gerakan/tindakan). Oleh karena itu, perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh kegiatan belajar dapat menjadi sesuatu yang dapat diamati atau sesuatu yang tidak dapat di amati.

Thorndike meyakini bahwa pembelajaran melibatkan pembentukan hubungan antara rangsangan dan tanggapan, yang disebut sebagai koneksionisme. Ada tiga hukum yang mendasari teori ini: hukum akibat, hukum praktek, dan hukum persiapan. Hukum akibat menyatakan bahwa hubungan antara stimulus dan respons akan diperkuat oleh imbalan positif dan melemah oleh imbalan negatif. Hukum praktek menunjukkan bahwa semakin kuat stimulusnya, semakin kuat responsnya, dan semakin lemah stimulusnya, semakin lemah responsnya. Hukum persiapan menggarisbawahi bahwa struktur sistem saraf dan unit penghubung tertentu memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku. Thorndike menjelaskan bahwa pembelajaran melibatkan interaksi antara berbagai rangsangan

(seperti pikiran, perasaan, dan gerakan) dan tanggapan (juga dalam bentuk pikiran, perasaan, dan gerakan), yang dapat diamati atau tidak. Teori ini menekankan pentingnya hubungan antara stimulus dan respons yang dikenal sebagai ikatan S-R. Pembelajaran, menurutnya, melibatkan pengembangan sebanyak mungkin ikatan S-R melalui latihan dan pengulangan, dengan menerapkan prinsip coba-coba (Abidin, 2022:4).

Thorndike menyatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui proses uji coba dan kesalahan. Dalam percobaan awalnya, Thorndike menggunakan kucing sebagai subjek. Dia menempatkan kucing dalam sebuah kotak puzzle yang memiliki tombol yang membuka pintu saat disentuh, sementara makanan ditempatkan di luar kotak. Kucing berusaha mencari cara keluar, namun gagal. Namun, setelah beberapa percobaan, kucing secara tidak sengaja menekan tombol dan berhasil keluar. Percobaan ini diulang beberapa kali, dan kucing mulai menyesuaikan perilakunya.

Teori belajar Behavioristik yang dijelaskan oleh Fadhoil dalam (Abidin, 2022:3), menyatakan bahwa fokus utamanya adalah pada perilaku yang dapat diamati, tanpa mempertimbangkan struktur mental atau kesadaran. Tujuannya adalah untuk meramalkan dan mengontrol perilaku, dan teori ini merupakan cabang eksperimental dan objektif dari ilmu pengetahuan alam. Menurut teori ini, perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai disebut sebagai belajar. Stimulus dari lingkungan belajar, baik internal maupun eksternal, menyebabkan perubahan ini, dan respons merupakan hasil dari reaksi fisik terhadap stimulus

tersebut. Dengan demikian, teori belajar behaviorisme menggambarkan hubungan yang kuat antara stimulus dan respons

2.1.1.1 Kelebihan dan Kekurangan Teori behavioristik

Kelebihan dan kekurangan teori behavioristik menurut Putra, dkk. (2023:5) adalah sebagai berikut :

1. Kelebihan:

Menggunakan teori belajar behavioristik dalam pembelajaran membawa beberapa kelebihan, termasuk:

- a. Memungkinkan pendidik/guru untuk menjadi lebih teliti dan responsif terhadap semua hal yang terjadi dalam proses belajar.
- b. Menghindari metode ceramah dalam proses belajar mengajar, mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan kemampuan bertanya kepada pendidik/guru jika mengalami kesulitan atau ketidaktahuan.
- c. Membentuk perilaku yang diinginkan oleh pendidik/guru dengan memberikan penguatan melalui penghargaan atau penolakan.
- d. Melalui penguatan positif yang berulang dan pelatihan yang terus-menerus, dapat meningkatkan bakat dan kecerdasan yang sudah dimiliki peserta didik sebelumnya.
- e. Pendidik/guru menyusun bahan ajar secara terstruktur dari yang sederhana hingga kompleks, dengan tujuan pembelajaran yang terpecah menjadi bagian-bagian penting untuk menunjukkan kemampuan peserta didik dalam suatu bidang dan konsistensi dalam penguasaan bidang tersebut.
- f. Jika tanggapan yang diinginkan belum muncul, stimulus (motivasi) dapat

diganti hingga tanggapan yang diinginkan terjadi.

- g. Teori behavioristik cocok digunakan dalam pembelajaran yang memerlukan praktik dan rutinitas dengan kecepatan, partisipasi langsung, dan stamina.
 - h. Cocok digunakan pada peserta didik yang masih membutuhkan kontrol dari pendidik/guru untuk mencoba kembali, mencontoh, dan menghargai apresiasi yang diberikan.
2. Kekurangan:
- a. Bahan ajar harus disusun terlebih dahulu.
 - b. Tidak semua materi pelajaran cocok dengan teori behavioristik.
 - c. Peserta didik cenderung menjadi pendengar dan menghafal.
 - d. Penggunaan hukuman hanya bertujuan untuk keteraturan dan kenyamanan di kelas.
 - e. Peran guru menjadi dominan dalam memberikan penguatan karena peserta didik bersifat pasif.
 - f. Peserta didik yang pasif tanpa dapat mengembangkan imajinasi mereka mengalami kesulitan ketika tidak ada bantuan dari pendidik/guru.
 - g. Teori ini mengarahkan peserta didik pada pemikiran yang terpusat dan pasif.
 - h. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru, bersifat spontan, dan hanya terfokus pada hasil yang terukur.
 - i. Peserta didik mungkin merasa tidak nyaman karena pembelajaran terpusat pada guru, keputusan guru yang mutlak, komunikasi satu arah, pelatihan oleh guru, dan penentuan ruang lingkup kegiatan oleh guru.

2.1.2 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam konteks pembelajaran, media diartikan sebagai alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Lebih lanjut, media dalam konteks pembelajaran cenderung merujuk pada alat-alat grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi verbal atau visual. Musfiqon (2012:28) menyatakan bahwa media pembelajaran bertindak sebagai penghubung antara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan efektif dan efisien. Oleh karena itu, media dapat dianggap sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran bisa diartikan sebagai segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara antara pemberi informasi (guru atau peserta didik) dan penerima informasi. Tujuan utama dari media pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi peserta didik dan membantu mereka mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna. Dengan demikian, media pembelajaran dapat terdiri dari lima komponen. Pertama, sebagai perantara antara materi atau pesan dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar itu sendiri. Ketiga, sebagai alat bantu yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai pemahaman yang mendalam dan bermakna dalam pembelajaran. Terakhir, sebagai alat untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan. Jika semua komponen ini bekerja

secara sinergis, pencapaian pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

2.1.2.1 Fungsi Media Pembelajaran

Interaksi dalam proses pembelajaran adalah komunikasi antara pengajar dan pembelajar. Namun, tidak selalu berhasil karena terkadang penerima pesan memberikan penafsiran yang berbeda. Hal ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor penghambat seperti gaya mengajar yang berbeda, perbedaan tingkat intelegensi, keterbatasan daya ingat, perbedaan minat, perbedaan fisik, dan lain-lain.

Menurut Kemp & Dayton (1985:28), media pembelajaran dapat memenuhi tiga tujuan utama ketika digunakan untuk individu, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar. Pertama, media pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang minat atau tindakan, mungkin melalui pendekatan drama atau hiburan. Tujuannya adalah membuat peserta didik merasa tertarik dan termotivasi untuk bertindak. Kedua, media pembelajaran dapat digunakan untuk menyebarkan informasi kepada sekelompok peserta didik, dalam berbagai bentuk penyajian yang mungkin berupa pengantar, ringkasan laporan, atau informasi dasar, bahkan bisa dalam bentuk hiburan atau drama. Ketiga, media pembelajaran harus melibatkan peserta didik dalam aktivitas nyata dan pemikiran mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran bukanlah untuk menggantikan metode pembelajaran guru, tetapi untuk melengkapi dan membantu guru dalam menyampaikan materi atau informasi. Dengan adanya media,

diharapkan terjadi interaksi antara peserta didik dan guru. Meskipun tidak ada aturan pasti tentang kapan harus menggunakan media pembelajaran, pendidik harus memiliki keterampilan untuk memilih dan menggunakan media yang sesuai dan bermanfaat.

Secara umum, tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu pendidik menyampaikan informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik. Penggunaan media pendidikan yang tepat dan beragam dapat mengatasi sikap pasif peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, mendorong belajar mandiri, dan memungkinkan interaksi langsung dengan lingkungan sekitar.

Sadiman, dkk. (2005: 17-18) menyatakan kegunaan-kegunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Menggunakan media pembelajaran membantu dalam menyampaikan pesan secara lebih variatif daripada hanya menggunakan kata-kata tertulis atau lisan saja, sehingga penyajian tidak terlalu monoton.
- b. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indra. Misalnya, dalam mengajarkan materi tentang tata surya yang sulit dilihat secara langsung, gambar atau video dapat digunakan untuk memberikan visualisasi. Begitu juga dengan peristiwa masa lalu atau kejadian terbatas waktu, seperti letusan gunung merapi, yang dapat diperlihatkan kepada peserta didik melalui foto atau rekaman video.
- c. Penggunaan media pembelajaran memberikan stimulus yang seragam, sehingga dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap

isi pelajaran.

- d. Media pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk memiliki pengalaman serupa dengan peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memfasilitasi interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan sekitarnya. Hal ini bisa dilakukan melalui kegiatan seperti karyawisata, kunjungan ke museum, atau kebun binatang.

2.1.3 Minat Belajar

Minat belajar dapat diartikan sebagai ketertarikan, kesukaan, atau keinginan yang mendorong peserta didik untuk belajar dan memperoleh pengetahuan dalam suatu mata pelajaran atau proses pembelajaran tertentu. Fuad dan Zuraini (2016:45) menjelaskan bahwa minat belajar terlihat melalui keterlibatan dan inisiatif peserta didik dalam pembelajaran.

Pandangan ini sejalan dengan pendapat Khairani (dalam Trygu, 2021:40), yang mengartikan minat belajar sebagai kecenderungan yang relatif bertahan lama untuk mempertahankan perhatian, ditandai dengan kesenangan dan kenikmatan yang diekspresikan melalui aktivitas, antusiasme, dan partisipasi. Dengan demikian, minat belajar merupakan dorongan yang ditandai dengan aktivitas dan perhatian pada suatu mata pelajaran, yang mampu menghasilkan perasaan senang dan perubahan perilaku yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2.1.3.1 Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar, menurut Djamarah (dalam Trygu, 2021:49), mencakup perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, perhatian, keaktifan dalam belajar, disiplin, ketekunan, dan keteraturan dalam menjalani jadwal belajar.

Sedangkan Lestari & Yudhanegara (dalam Trygu, 2021:49) menyatakan bahwa indikator minat belajar terdiri dari perasaan senang, ketertarikan, dan perhatian.

Peneliti memilih indikator minat belajar yang disarankan oleh Lestari & Yudhanegara (2017:93), yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Perasaan Senang: Menunjukkan bahwa peserta didik menikmati pembelajaran dalam mata pelajaran yang diminati tanpa merasa terpaksa. Contohnya, peserta didik dapat dengan nyaman belajar di kelas, menikmati proses belajar, dan tidak merasa bosan.
2. Ketertarikan: Menggambarkan minat peserta didik yang memicu motivasi untuk terlibat dalam pembelajaran. Contohnya, peserta didik memberikan respon atau tanggapan terhadap materi yang disampaikan oleh guru.
3. Keterlibatan: Menyiratkan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Contohnya, peserta didik aktif berdiskusi, menjawab pertanyaan, atau bertanya selama pembelajaran.
4. Perhatian: Mengindikasikan fokus peserta didik terhadap materi pembelajaran. Contohnya, peserta didik dapat mencatat dan mendengarkan penjelasan guru dengan penuh perhatian.

Keempat indikator tersebut menjadi pedoman untuk mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran berupa video Tiktok terhadap minat belajar siswa kelas 1 SMAN 3 Tasikmalaya, khususnya pada siswa kelas 11 program studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

2.1.3.2 Faktor Internal dan Eksternal Minat Belajar

1. Faktor Internal

Menurut Sumadi Suryabrata dalam (Rizki, dkk., 2021:2) faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang mempengaruhi minat belajar mereka. Faktor internal ini mencakup:

1. Perhatian dalam belajar, yang merupakan kemampuan untuk memusatkan atau berkonsentrasi pada aktivitas belajar.
2. Keingintahuan, yang merujuk pada dorongan kuat untuk mengetahui lebih banyak tentang sesuatu.
3. Kebutuhan (motif), yang mencakup dorongan dalam diri siswa untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.
4. Motivasi, yang merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk mencapai tujuan tertentu.

Faktor eksternal, di sisi lain, berasal dari luar diri siswa dan bisa melibatkan pengaruh dari guru, orang tua, dan lingkungan. Menurut Sari, Murtono, dan Ismaya dalam (Faujiah, dkk., 2022:50) guru memegang peran penting dalam memengaruhi minat belajar siswa dengan cara berikut:

1. Pendekatan dan komunikasi guru terhadap peserta didik.
2. Metode pembelajaran yang diterapkan guru.
3. Penggunaan media pembelajaran.

Lingkungan keluarga dan orang tua juga memainkan peran penting dalam mempengaruhi minat belajar siswa. Kondisi sosial ekonomi, hubungan anak

dengan orang tua, suasana rumah, serta tingkat pendidikan orang tua dapat berdampak pada minat belajar siswa.

Selain itu, lingkungan pertemanan juga dapat memengaruhi minat belajar siswa. Menurut Budi Kuncoroningsih (dalam Putri, dkk, 2022:51), teman sebaya bisa memberikan pengaruh positif maupun negatif. Contohnya, jika teman sebaya rajin belajar, maka akan mempengaruhi siswa untuk ikut rajin belajar, tetapi jika teman sebaya kecanduan gadget dan malas mengerjakan tugas, bisa mempengaruhi siswa untuk ikut malas dan tergoda untuk bermain gadget.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merujuk pada karya-karya terdahulu yang dianggap memiliki relevansi dengan topik yang akan diteliti. Penelitian ini dapat berupa jurnal, skripsi, atau buku yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang relevan digunakan sebagai panduan atau acuan karena kesesuaiannya dengan permasalahan yang sedang diteliti. Dalam konteks ini, peneliti mengacu pada beberapa temuan penelitian sebelumnya yang dianggap relevan, antara lain:

Pertama, Dona Fitriyani pada tahun 2017 dari Universitas Lampung menghasilkan skripsi berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Terhadap Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017". Skripsi ini membahas penggunaan media pembelajaran power point dengan harapan meningkatkan kemandirian dan ketertarikan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan Dona Fitriyani adalah fokus pada variabel minat belajar. Namun, perbedaannya terletak pada penggunaan variabel

x, yang dalam penelitian ini adalah video Tiktok, sedangkan Dona menggunakan media pembelajaran power point.

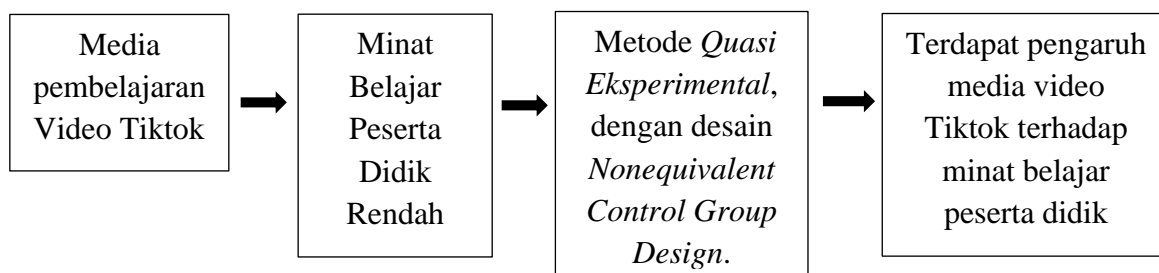
Kedua, Yunisa Fazria Kinasih pada tahun 2023 dari Universitas Siliwangi menghasilkan skripsi dengan judul "Penggunaan Media Pembelajaran Video Dengan Aplikasi Tiktok Dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia Di Kelas X IPS 4 SMAN 4 Kota Tasikmalaya". Skripsi ini membahas penggunaan aplikasi Tiktok sebagai media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pemahaman materi sejarah. Persamaan penelitian ini dengan Yunisa Fazria Kinasih adalah fokus pada penggunaan media pembelajaran video Tiktok. Namun, perbedaannya adalah pendekatan penelitian, di mana penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan Yunisa menggunakan pendekatan kualitatif naturalistik.

Ketiga, Ade Prima Putra dan Aisiah pada tahun 2023 dari Universitas Negeri Padang menerbitkan jurnal berjudul "Pengembangan Konten Tiktok Kreatif Sejarah Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Sejarah". Jurnal ini membahas tentang pengembangan konten Tiktok kreatif sebagai media pembelajaran sejarah di SMA. Persamaan penelitian ini dengan karya Ade Prima Putra dan Aisiah adalah penggunaan Tiktok sebagai variabel x dan minat belajar sebagai variabel y. Perbedaannya terletak pada pendekatan penelitian, di mana penelitian ini berfokus pada pendekatan kuantitatif, sedangkan penelitian Ade Prima Putra dan Aisiah lebih berfokus pada pengembangan (R&D).

2.3 Kerangka Konseptual

Sugiyono (2019:60) menjelaskan bahwa kerangka berpikir adalah suatu model konseptual yang menggambarkan bagaimana teori terkait dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang signifikan. Peneliti menyimpulkan bahwa kerangka konseptual menggambarkan hubungan antara konsep masalah yang sedang diteliti.

Minat belajar peserta didik di SMAN 3 Tasikmalaya tercatat rendah setelah dilakukan observasi. Oleh karena itu, diperlukan penerapan media pembelajaran baru, seperti media pembelajaran video Tiktok. Dengan demikian, peneliti melakukan penelitian menggunakan metode Quasi Eksperimental dengan desain Nonequivalent Control Group Design, dengan harapan bahwa penerapan media video Tiktok akan berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Berikut adalah kerangka konseptual dari penelitian ini:



Gambar 2.3.1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat dijelaskan sebagai suatu dugaan awal terhadap suatu fenomena, atau sebagai jawaban sementara terhadap suatu pertanyaan, atau juga sebagai kesimpulan awal mengenai hubungan antara satu variabel dengan satu atau lebih variabel lainnya (Nuryadi, Dkk. 2017:74). Dengan demikian, hipotesis

merupakan suatu dugaan yang bersifat tentatif terhadap masalah penelitian. Hipotesis tersebut dapat terbukti benar jika didukung oleh fakta-fakta yang ditemukan melalui proses penelitian, namun juga dapat terbukti salah jika tidak ada bukti yang mendukungnya.

Dalam konteks penelitian ini, hipotesis yang diajukan adalah: "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Tiktok Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik di Kelas XI IPS 1 SMAN 3 Tasikmalaya."