

BAB 2

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Behavioristik

Penelitian ini merujuk pada prinsip-prinsip behavioristik, yang menyatakan bahwa pembelajaran dipengaruhi oleh rangsangan eksternal dan mekanisme penguatan. Dalam konteks pendidikan sejarah, behavioristik menekankan peran keterlibatan aktif dan umpan balik langsung dalam membentuk motivasi dan pemahaman siswa.

Menurut Thorndike dalam Amsari (1018:53) proses belajar melibatkan interaksi antara stimulus dan respons. Stimulus merujuk pada segala hal yang memicu aktivitas belajar, seperti pemikiran, emosi, atau faktor lain yang dapat dideteksi oleh indera. Respons adalah tanggapan yang ditunjukkan siswa saat belajar, yang dapat berwujud pemikiran, perasaan, atau tindakan fisik yang dilakukan. Sedangkan Watson, (1990:12) menjelaskan bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon yang dimaksud harus berbentuk tingkah laku yang dapat diamati (observable) dan dapat diukur.

belajar, sementara respons adalah tanggapan yang ditunjukkan siswa.

Pandangan Thorndike dan Watson memberikan dasar yang kuat untuk memahami proses belajar sebagai interaksi antara stimulus dan respons yang dapat diamati dan diukur. Pendekatan ini sangat berguna dalam konteks pendidikan karena menekankan pentingnya pengamatan dan pengukuran dalam mengevaluasi

efektivitas pembelajaran. Dengan memahami bagaimana stimulus eksternal mempengaruhi respons siswa, pendidik dapat merancang strategi pengajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Selain itu, penekanan pada keterlibatan aktif siswa dan umpan balik langsung sangat relevan dengan praktik pendidikan modern, melalui keterlibatan aktif, siswa tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses belajar, yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka. Umpan balik langsung juga penting untuk membantu siswa mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan mereka, serta memberikan kesempatan untuk memperbaiki dan mengembangkan keterampilan mereka lebih lanjut.

Aspek lain yang dapat mempengaruhi suasana interaktif ialah media pembelajaran, media dapat dirancang untuk memberikan penghargaan atau apresiasi seperti poin, lencana, atau pujian digital, setiap kali siswa memberikan jawaban yang benar. Ini sesuai dengan prinsip behavioristik yang menekankan pentingnya penguatan untuk membentuk perilaku yang diinginkan. Penggunaan game-based learning (pembelajaran berbasis permainan) juga dapat menjadi contoh efektif, di mana siswa mendapatkan hadiah atau poin sebagai bentuk penguatan.

2.1.2 Media Pembelajaran

Pendidik harus menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar dapat digunakan dalam penyampaian materi kepada peserta didik, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran, sehingga rasa bosan peserta didik dapat diatasi. Selain itu

penggunaan media pembelajaran yang tepat dan juga cocok dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga membantu perkembangan kualitas hasil belajar mereka.

Media disebut sebagai media karena memuat informasi yang dapat digunakan. Ketika proses pembelajaran, ada banyak jenis media yang dapat digunakan oleh guru, tetapi dalam memilihnya guru harus bersikap selektif, guru harus menilai apakah media pembelajaran yang akan digunakan cocok untuk peserta didik atau tidak. Pemilihan media pembelajaran memerlukan perencanaan yang baik agar penggunaannya lebih efektif. Sadiman (1996:84) menjelaskan beberapa alasan yang harus dipertimbangkan dalam memilih media, yaitu sebagai berikut :

1. Memiliki fungsi demonstrasi

Media harus dapat digunakan sebagai alat untuk mendemonstrasikan sebuah konsep, alat, objek, kegunaan, dan cara penggunaannya.

2. Familiarity

Pemilihan media pembelajaran harus memiliki alasan pribadi mengapa media tersebut digunakan, contohnya karena sudah menguasai media atau sudah terbiasa menggunakannya, tapi guru sebaiknya lebih variatif dalam menggunakan media.

3. Clarity

Media pembelajaran yang digunakan haruslah memperjelas pembelajaran dan memberikan penjelasan yang lebih konkrit.

4. Active Learning

Yang terakhir media harus memiliki fungsi lebih atau fungsi yang tidak bisa dilakukan oleh guru, serta media tersebut harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif.

Selain itu penggunaan media pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Dengan menarik perhatian, meningkatkan relevansi, memberikan umpan balik, memfasilitasi pembelajaran mandiri, mengakomodasi berbagai gaya belajar, menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, memperkuat kolaborasi, dan mempermudah akses ke sumber belajar, media pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan memotivasi siswa untuk terus belajar dan berkembang.

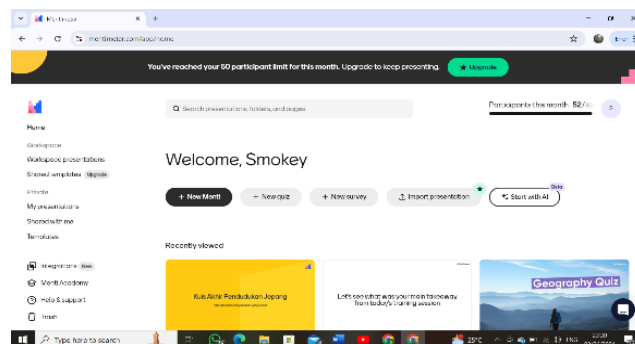
2.1.3 Mentimeter

Mentimeter merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk mengadakan presentasi interaktif dan mengumpulkan respons dari audiens secara real-time. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis pertanyaan, seperti pertanyaan pilihan ganda, jajak pendapat, atau kuis, yang dapat diakses oleh audiens melalui perangkat seluler atau komputer mereka. Dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan memberikan pendapat mereka. Herlawari, dkk. dikutip dalam Furi (2023:3) menjelaskan bahwa mentimeter memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa selama pembelajaran dengan berfungsi sebagai media untuk

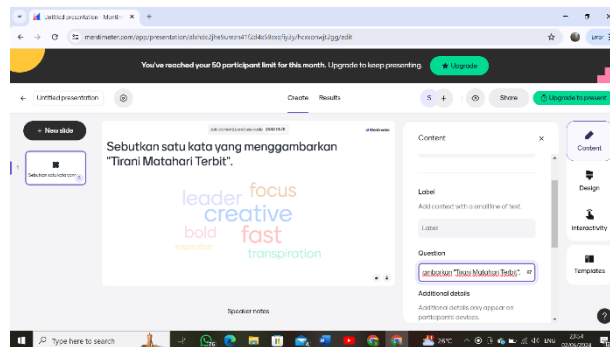
menyampaikan pemikiran atau pendapat, memberikan materi, atau jawaban, serta menyajikan kuis interaktif.

Penerapan media pembelajaran mentimeter dalam pembelajaran sejarah dapat menjadi langkah inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui pendekatan interaktif, responsif, dan konstruktivis. Mentimeter memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran sejarah.

Fitur yang disediakan mentimeter cukup lengkap mulai dari word cloud, polling, kuis, open-ended questions, image choice, selain itu mentimeter dapat di kontrol melalui perangkat seluler, sehingga dapat memudahkan guru untuk mengelola sesi pembelajaran interaktif tanpa harus berada di depan laptop atau komputer.



Gambar 2.1 Tampilan setelah log-in



Gambar 2. 2 Tampilan fitur word cloud

2.1.4 Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal yang mendorong seseorang untuk aktif dan bersemangat dalam menghadapi proses pembelajaran. Ini melibatkan kombinasi antara keinginan untuk mencapai tujuan akademis, minat terhadap materi pembelajaran, dan keyakinan akan kemampuan diri untuk berhasil dalam pencapaian tersebut. Aldeerfer (2004:42) menjelaskan motivasi belajar adalah suatu keinginan siswa yang di dorong oleh Hasrat hati untuk menjalankan kegiatan belajar tentang sesuatu hal untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Sedangkan menurut Koeswara dalam Pratama (2019:282) motivasi belajar adalah keinginan dalam seseorang yang secara tidak sadar mengaktifkan, menggerakkan, dan menyalurkan serta mengarahkan sikap untuk belajar.

Adapun secara umum motivasi dibagi ke dalam 2 kategori yaitu, motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

Motivasi intrinsik adalah dorongan dalam diri yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu karena mereka menikmati prosesnya atau merasakan kepuasan dari kegiatan tersebut. Ini adalah semangat yang timbul dari dalam, tanpa adanya pengaruh eksternal seperti pujian atau hadiah. Menurut Sardiman dalam

Azis (2017:39) motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif dan berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar karena di dalam setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Berdasarkan pemaparan tersebut penulis menyimpulkan bahwa individu memiliki motivasi intrinsik karena mereka menemukan kepuasan atau minat yang mendalam dalam aktivitas tersebut, contohnya keinginan siswa sendiri untuk belajar karena ia menemukan minat atau ingin mendapatkan nilai yang tinggi dalam pembelajaran tersebut.

Motivasi ekstrinsik juga memainkan peran penting dalam proses belajar, motivasi ekstrinsik melibatkan dorongan dari luar diri individu, seperti pujian, hadiah. Motivasi ekstrinsik adalah dorongan atau motivasi yang berasal dari luar individu, seperti imbalan materi atau pujian dari orang lain. Sardiman dalam Azis (2017:31) menjelaskan bahwa motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya stimulus atau dorongan dari luar. Jenis motivasi ekstrinsik ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian seseorang mau melakukan sesuatu tindakan contohnya belajar, Suwatno dikutip dalam Putra, dkk., (2018:60). Contoh dari motivasi ekstrinsik termasuk penghargaan, pujian, atau penalti yang diberikan oleh guru atau orang tua sebagai insentif untuk prestasi akademis.

Motivasi belajar juga bisa di pengaruhi oleh faktor media pembelajaran apa yang di gunakan oleh guru, motivasi belajar bisa ukur melalui beragam mekanisme psikologis. “Perhatian” serta “keterlibatan” merupakan faktor penting, karena konten media yang menarik bisa membangkitkan rasa ingin tahu serta

mempertahankan fokus. Respons emosional yang muncul akibat konten media juga berdampak besar pada motivasi belajar, sebab emosi positif dapat meningkatkan proses pembelajaran sementara emosi negatif dapat menghambatnya. Selain itu, proses kognitif pengolahan informasi yang disajikan melalui media turut memengaruhi motivasi belajar dengan membentuk persepsi tentang relevansi dan pengaruhnya terhadap individu.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan berguna sebagai pijakan yang dengannya penulis dapat memperoleh referensi dan acuan dalam melakukan penelitian. Sejauh penulis mencari dan membaca berbagai literatur yang berkaitan dengan rencana penelitian ini. Sebagai rujukan, berikut termasuk penelitian relevan yang ditemukan oleh penulis :

1. Implementasi Quiz Interaktif dengan Software Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Karya Vera Septi Andrini dan Hendrik Pratama 2021.

Hasil penelitian dari jurnal tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar mahasiswa antara sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini didukung data yang menunjukkan rata-rata hasil belajar posttest lebih baik dari nilai pretest. Aplikasi mentimeter yang digunakan merupakan jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam mendukung aktivitas belajar mengajar dalam mode daring. Respon mahasiswa selama proses pembelajaran juga menunjukkan hasil yang positif.

Jika membandingkan dengan penelitian ini, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan. Kedua penelitian tersebut memiliki persamaan mengeksplorasi pemanfaatan Mentimeter sebagai alat bantu pengajaran, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa. Terlepas dari kesamaan ini, perbedaan muncul mengenai materi pelajaran tertentu, jika penelitian Vera dan Hendrik berfokus pada cakupan hasil pembelajaran yang lebih luas, penelitian di SMAN 20 Garut mendalami penerapan media pembelajaran mentimeter khususnya dalam pembelajaran sejarah.

2. Penerapan Aplikasi Mentimeter Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Plus Merdeka Soreang, Karya Shafira Yolanda Furi dan Angger Saloko 2023.

Dalam jurnal ilmiah tersebut dijelaskan bahwa penggunaan aplikasi mentimeter pada mata pelajaran Pancasila dan Pendidikan kewarganegaraan dapat memberikan perubahan terhadap motivasi belajar siswa, rata-rata hasil belajar berdasarkan pre-test sebesar 46,87 mengalami kenaikan menjadi 70,62 berdasarkan hasil post test dengan presentasi kenaikan 50,67%.

Penelitian yang dilakukan oleh Shafira dan Angger pada tahun 2023 memiliki tujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan Mentimeter dalam meningkatkan motivasi belajar di kalangan siswa. Dengan mengadopsi pendekatan metodologi yang komprehensif, meliputi survei, wawancara, dan observasi, penelitian tersebut memberikan pemahaman yang mendalam mengenai dampak penggunaan aplikasi ini.

Persamaan penelitian tersebut dengan yang dilakukan oleh penulis ialah terletak pada fokus penelitiannya, yaitu untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran mentimeter untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan perbedaannya terletak pada penerapannya, penelitian tersebut menerapkan media pembelajaran mentimeter dalam mata pelajaran Pancasila dan kewarganegaraan, sedangkan penelitian ini menerapkannya dalam Pendidikan sejarah.

3. Pemanfaatan Mentimeter pada pelajaran IPA dengan Cooperative Learning,
Oleh Sumiasyih, Okimustava, & Sharvina.

Dalam jurnal ilmiah tersebut dijelaskan bahwa dengan memanfaatkan mentimeter dalam pelajaran IPA dengan model cooperative learning hasil diskusi 80% siswa dapat menyelesaikan soal dengan tuntas, dan 20% belum dapat menyelesaikan soal dengan kriteria tidak tuntas. Sehingga pembelajaran dengan mode cooperative learning yang diterapkan dalam diskusi berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi tuas. Hasil angket kepuasan peserta didik terhadap manfaat mentimeter pada model pembelajaran cooperative learning pada materi tuas menunjukkan rata-rata 85%, menyukai terhadap usefulness, easy to use, easy to learn, satisfaction. Artinya tingkat kegunaan, mudah digunakan, mudah dipelajari, kepuasan peserta didik terhadap penggunaan mentimeter dalam model pembelajaran cooperative learning dengan kriteria tinggi.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis ialah sama-sama berusaha untuk mencari tahu manfaat dari penggunaan media pembelajaran mentimeter dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada model pembelajaran yang digunakan, penelitian tersebut

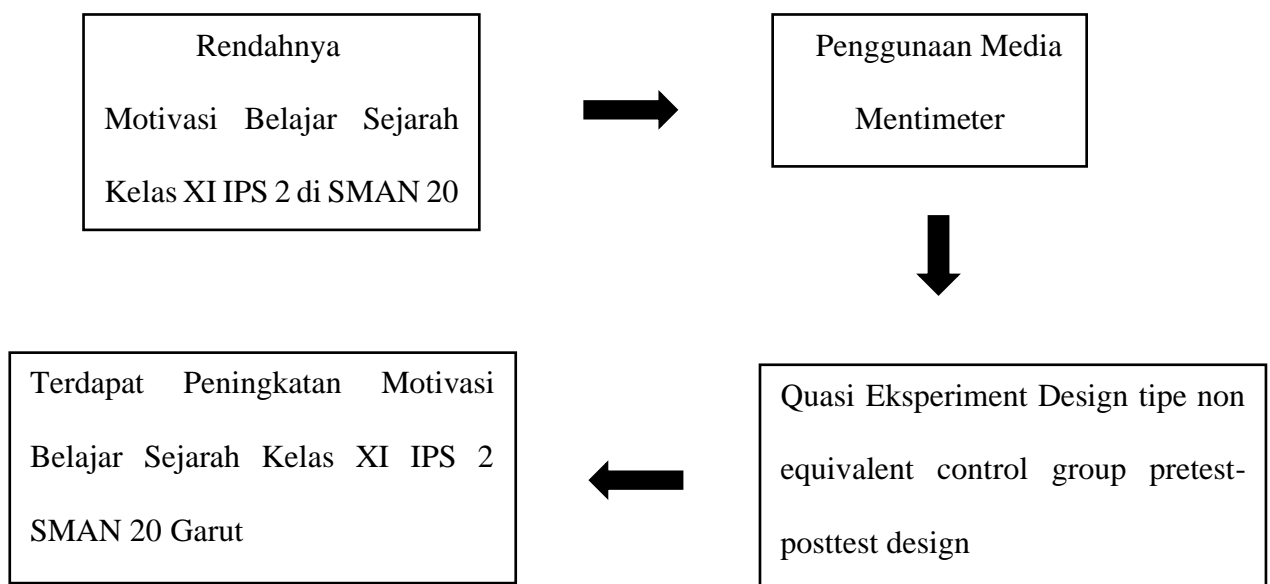
menggunakan model pembelajaran kooperatif learning, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan model discovery learning.

2.3 Kerangka Konseptual

Dengan memiliki kerangka konseptual yang jelas, peneliti dapat mengidentifikasi variabel-variabel yang relevan, menjelaskan hubungan antar variabel, serta memandu analisis data untuk mencapai kesimpulan yang valid dan relevan. Kerangka konseptual yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti (Sugiyono, 2013:60). Kerangka konseptual yang baik dapat memahami bagaimana variabel-variabel tersebut saling berhubungan dan bagaimana dapat memengaruhi satu sama lain, sehingga memudahkan dalam merancang penelitian dan menginterpretasi hasilnya secara lebih terperinci dan akurat.

Penelitian ini menggambarkan terkait pengaruh media *mentimeter* terhadap peningkatan motivasi belajar (quasi eksperimen jenis non-equivalent control group design pretest-posttest design pada siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 20 Garut Tahun Ajaran 2023-2024).

Berikut merupakan kerangka konseptual dari penelitian ini :



Bagan 2. 1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2014:64) menjelaskan hipotesis sebagai jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang masih perlu diuji kebenarannya. Hipotesis merupakan dugaan yang dirumuskan secara logis dan sistematis untuk diuji melalui pengumpulan data. Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan mentimeter terhadap peningkatan motivasi belajar sejarah kelas XI IPS 2.

Berikut adalah hipotesis uji dari penelitian ini :

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan mentimeter terhadap peningkatan motivasi belajar sejarah kelas XI IPS 2
2. H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan mentimeter terhadap peningkatan motivasi belajar sejarah kelas XI IPS 2