

## **BAB 2**

### **TINJAUAN TEORETIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme**

Belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu. Hal yang sangat penting dalam belajar adalah sebuah proses bukan hasil yang akan diperoleh, karena pembelajaran akan terjadi jika menilai proses tersebut berjalan dengan baik atau tidak. Kemampuan belajar tergantung pada beberapa faktor, yaitu motivasi dan kesiapannya terhadap bahan, tingkat kematangan dalam hubungan dengan tugas belajar, hubungan dengan setiap pengajar, tingkat kemampuan dan keterbukaan serta kemampuan pengajar dalam berkomunikasi. Hamalik (2001: 27) menyatakan, bahwa:

“Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman, belajar merupakan suatu proses suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu yaitu mengalami, hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan, belajar adalah suatu proses, pengalaman dan perubahan tingkah laku”.

Kemudian, Wingkel (2001) dalam Haling (2006: 2) menjelaskan bahwa:

“Belajar pada manusia merupakan suatu proses psikologi yang berlangsung dalam interaksi aktif subjek dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap yang bersifat konstan atau menetap. Perubahan - perubahan itu dapat berupa sesuatu yang baru yang segera nampak dalam perilaku nyata”.

Belajar merupakan kegiatan penting yang harus dilakukan setiap orang secara maksimal untuk dapat menguasai atau memperoleh sesuatu. Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, dan sebagainya. Sa'ud (2008:17) menjelaskan tujuan belajar sebagai berikut:

- a) Untuk mengadakan perubahan di dalam diri antara lain tingkah laku
- b) Untuk mengubah kebiasaan, dari yang buruk mejnadi baik.
- c) Untuk mengubah sikap dari negatif ke positif , tidak hormat menjadi hormat dan sebagainya
- d) Untuk meningkatkan keterampilan atau kecakapan.
- e) Untuk menambah pengetahuan dalam berbagi bidang ilmu

Dimiyati dan Mujiono (2006: 42) prinsip belajar yang dapat dikembangkan dalam proses belajar, diantaranya:

- a) Perhatian dan motivasi
 

Siswa yang memiliki minat terhadap sesuatu bidang studi tertentu cenderung tertarik perhatian dan motivasinya.
- b) Keaktifan
 

Keaktifan itu beragam bentuknya, mulai dari kegiatan fisik yang mudah amati sampai kegiatan psikis yang susah diamati.
- c) Keterlibatan Langsung
 

Belajar paling baik adalah melalui pengalaman langsung, pentingnya keterlibatan langsung dalam belajar.
- d) Pengulangan
 

Dengan mengadakan pengulangan maka daya tersebut akan berkembang.
- e) Tantangan
 

Tantangan yang dihadapi dalam bahan belajar membuat siswa bergairah untuk mengatasinya.
- f) Balikan dan penguatan
 

Prinsip belajar yang berkaitan dengan balikan dan penguatan siswa akan belajar lebih bersemangat apabila mengalami dan mendapatkan hasil yang baik. Hasil yang baik

merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar selanjutnya.

g) Perbedaan Individual

Perbedaan ini terdapat pada karakteristik psikis, kepribadian, dan sifat lainnya. Perbedaan individu berpengaruh pada cara dan hasil belajar siswa.

Teori konstruktivisme adalah teori belajar yang dipusatkan kepada siswa. Dimana siswa harus bisa mencari dan menemukannya sendiri dan Guru hanya sebagai fasilitator. Berdasarkan pemahaman tersebut teori konstruktivisme juga selaras dengan pendapat beberapa ahli seperti, menurut Sardiman (2007: 37), menyatakan bahwa Konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita adalah konstruksi (bentukan) kita sendiri.

Menurut Trianto (2010: 29), berpendapat bahwa teori konstruktivisme merupakan suatu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan, guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan didalam benak siswa tetapi guru dapat memberikan kemudahan untuk proses belajar, dengan memberikan kesempatan siswa untuk menemukan ide-ide mereka sendiri.

Pengetahuan tidak dapat diperoleh secara pasif, tetapi secara aktif oleh struktur kognitif siswa”. Maka hakikat dari konstruktivisme yakni memfokuskan siswa untuk aktif, mencari informasi sendiri dan tidak hanya bergantung pada guru, agar dapat memahami dan menerapkan pengetahuan (Sumanto, 2014: 34).

Hal tersebut sesuai dengan anjuran kurikulum 2013, bahwa siswa yang lebih aktif dari pada gurunya. Teori konstruktivisme ini memfungsikan bahwa posisi guru tidak sekedar memberi pengetahuan saja pada siswa, tetapi guru harus mampu membangun,

merekonstruksi pengetahuan siswa dalam mengembangkan pengetahuannya.

Berdasarkan pengertian teori konstruktivisme tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ini lebih dipusatkan kepada siswa, siswa harus bisa mencari pengetahuannya sendiri dan dapat memecahkan masalahnya, dengan demikian akan memunculkan tanggung jawab terhadap diri siswa itu sendiri.

Winaputra (dalam Wardoyo, 2013: 39), mengemukakan karakteristik model konstruktivisme sebagai berikut :

- a) Mengembangkan strategi alternatif untuk memperoleh dan menganalisis informasi
- b) Dimungkinkannya perspektif jamak (multiple perspective) dalam proses belajar
- c) Peran utama siswa dalam belajar
- d) Penggunaan scaffolding dalam pembelajaran
- e) Pendidik lebih sebagai tutor, fasilitator dan mentor
- f) Kegiatan evaluasi belajar otentik

Adapun tujuan dari teori konstruktivisme menurut Thobroni (2010: 92) sebagai berikut :

- a) Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri pertanyaan
- b) Membantu siswa untuk mengembangkan pengertian dan pemahaman suatu konsep secara lengkap
- c) Mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir yang mandiri, Lebih menekankan pada proses belajar bagaimana belajar itu.

Dilihat dari karakteristik dan tujuan teori konstruktivisme dapat dikatakan implementasi pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran, berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator. Kemudian guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar sedemikian rupa untuk membantu siswa membentuk pengetahuannya sendiri.



### 2.1.2 Media Pembelajaran

Proses pembelajaran memiliki beberapa komponen yang selalu dikaji oleh guru sebagai pertimbangan sebelum pembelajaran. Komponennya adalah perencanaan pembelajaran, siswa, guru, tujuan, pendekatan, strategi, metode, sumber belajar, media, dan penilaian. Komponen tersebut menjadi sistem pembelajaran yang saling mempengaruhi dalam mencapai keberhasilan dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sistem pembelajaran tersebut. Proses pembelajaran berlangsung dengan aktif salah satu cirinya adalah adanya interaksi siswa dengan lingkungannya sebagai sumber belajar.

Media adalah segala alat fisik yang menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, dan sebagainya. Sadiman Arief.S, dkk, (1986:7) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Peranan media akan terlihat jika seorang guru menggunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga media tersebut dapat dipahami oleh siswa. Menurut Ibrahim dan Syaodih (1996: 112) "... media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang oikiran, perasaa, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar".

Media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran, terutama pembelajaran sejarah merupakan materi yang membutuhkan suatu gambaran untuk memperkuat peristiwa yang terjadi di masa lampau. Djamarah (2002: 139) menjelaskan bahwasanya media dalam pembelajaran sejarah memegang peranan dan posisi yang penting. Media dapat membantu mengembangkan dan memberikan informasi tentang peristiwa yang terjadi di masa lampau. Hamalik mengemukakan bahwa penggunaan media

pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegigihan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis siswa.

Arsyad (2011: 47) menjelaskan pengertian media pembelajaran secara implisit bahwa:

“...media pembelajaran dapat meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, video, kamera, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi merangsang pemikiran, perasaan, dan perhatian penerima pesan sehingga tercipta bentuk komunikasi pembelajaran multi arah”.

Penggunaan media pembelajaran oleh guru harus efektif supaya tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk memudahkan menentukan media pembelajaran yang efektif, Arsyad (2011: 65) memberikan gambaran atau petunjuk untuk mengetahui ciri-ciri media pembelajaran, adalah sebagai berikut:

a) Ciri Fiksatif

Menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek seperti fotografi, film, audio, disket, dan komputer. Melalui ciri fiksatif ini, memungkinkan suatu rekaman atau objek kejadian waktu tertentu tanpa mengenal waktu.

b) Ciri Manipulatif

Transformasi kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat diujikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar atau *time lapse-recording*.

c) Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama dengan kejadian.

Belajar tidak hanya berupa teori melainkan suatu perantara untuk memperkuat teori tersebut, maka media merupakan perantara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi atau bahan ajar. Menurut Sudjana (2002: 74) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

- a) Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b) Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru.
- c) Media dalam pengajaran, penggunaannya bersifat integral dengan tujuan dan isi pelajaran.
- d) Penggunaan media dalam pengajaran bukan semata-mata sebagai alat hiburan yang digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
- e) Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
- f) Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Manfaat praktis media pembelajaran menurut Arsyad (2011: 87) adalah sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya serta siswa dapat belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan motivasinya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa mengenai peristiwa di lingkungan mereka.

Media pembelajaran memiliki banyak jenis dan bentuk media yang telah kita ketahui, dari yang sederhana hingga yang berbasis teknologi. Jenis media ini dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bagian tergantung sudut pandang melihatnya. Dilihat dari sifatnya terdapat menjadi beberapa jenis, diantaranya:

- a) Media Visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan.
- b) Media Audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar dan jenisnya.
- c) Media Audio Visual adalah kombinasi dari media audio dan media visual atau media pandang dengar.

Media visual memiliki pengertian yaitu media yang hanya melibatkan indera penglihatan, yang termasuk dalam media jenis ini adalah media cetak-verbal, media cetak-grafis, dan media visual non-cetak. Pertama, media visual-verbal adalah media visual yang memuat pesan verbal (berbentuk tulisan). Kedua, media visual grafis adalah media yang memuat non-verbal yaitu berupa simbol visual atau unsur grafis seperti gambar, grafik, diagram, bagan, dan peta. Ketiga, media visual non-verbal adalah media visual yang memiliki tiga dimensi, berupa model seperti miniatur, dan diorama. Seperti media pembelajaran pada umumnya, media visual juga digunakan sebagai perantara untuk membantu proses pembelajaran apa yang seharusnya dan tampilan nyata dari fenomena yang dipelajari. Digunakannya media visual siswa tidak lagi hanya membayangkan fenomena yang dipelajari, guru juga tidak kesulitan menunjukkan apa yang dimaksud dan hendak disampaikan. Hal ini tentu menjadi keunggulan media pembelajaran visual yang memiliki banyak fungsi jika digunakan secara baik dan sesuai dalam pembelajaran.

### **2.1.3 Media Power Point**

Media Power Point adalah media pembelajaran yang termasuk dalam media berbasis komputer:

Microsoft Power Point adalah software yang akan membantu dalam menyusun sebuah persentasi yang efektif, profesional, dan mudah. Microsoft Power Point akan membantu sebuah gagasan lebih baik, menarik dan jelas tujuannya jika dipersentasikan, karena akan membantu dalam pembuatan slide, outline persentasi, menampilkan slide yang dinamis, termasuk clip art yang menarik dan mudah dilayar komputer. (Arsyad, 2014: 65)

Power Point merupakan suatu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membuthkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data (Rusman, dkk, 2012: 301). Menurut AH, Sanaky (2009: 127-128) mengemukakan bahwa media Power Point adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program apikasi dibawah Microsoft office program komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan LCD proyektor.

Menurut Yung dalam (Selviana dan Irdamurni, 2019: 137) berpendapat bahwa power point ialah program untuk melaksanakan presentasi interaktif yang menawarkan fasilitas yang dipakai saat ini. Media power point salah satu perangkat pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik berbentuk slide dengan berbagai animasi yang membuat anak senang dalam belajar sehingga tujuan penelitian bisa tercapai.

Power Point yaitu salah satu program aplikasi Microsoft yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain, termasuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah (Mardi, dkk 2007: 69). Sedangkan menurut Daryanto (2010: 67), Power Point adalah salah satu program aplikasi untuk media presentasi, yang ditampilkan dengan hal yang lebih unik dan menarik dengan menggunakan komputer yang disambungkan dengan proyektor dan bisa ditambahkan efek suara .

Media Power Point sebagai salah satu software program berbasis multimedia yang ada dalam komputer merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang akan mendukung keberhasilan dalam pembelajaran karena memiliki beberapa kelebihan menurut Munir (2008:130-134) adalah sebagai berikut:

- a) Memberikan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas.
- b) Menjelaskan materi pembelajaran yang abstrak (tidak nyata, tidak dapat dilihat langsung) menjadi kongkrit (nyata dapat dilihat).
- c) Membantu guru menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat.
- d) Menarik dan membangkitkan perhatian, minat, motivasi, aktivitas dan kreativitas belajar siswa.
- e) Memancing partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan memberikan kesan yang mendalam dalam pikiran siswa.
- f) Materi pembelajaran yang sudah dipelajari dapat diulang kembali.
- g) Membentuk persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu objek.
- h) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan belajarnya.
- i) Membentuk sikap siswa sesuai dengan karakteristiknya, kebutuhan, minat dan bakatnya baik secara individu tau kelompok.

Selain keunggulan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi, menurut Daryanto (2013: 89) program Power Point memiliki berbagai kelebihan adalah sebagai berikut:

- a) Penyajiannya menarik karena ada penyajian warna, huruf dan animasi teks maupun animasi gambar.
- b) Lebih merangsang untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar.
- c) Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
- d) Tenaga peserta didik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang disajikan.
- e) Dapat memperbanyak sesuai kebutuhan dan dipakai secara berulang-ulang.
- f) Dapat disimpan dalam bentuk data (CD/ Disket/ Flasdisk) sehingga praktis untuk dibawa kemanapun.

Sedangkan menurut Arsyad (2014: 65), keunggulan program Power Point diantaranya adalah:

- a) Menyampaikan pembelajaran akan menjadi lebih menarik.
- b) Penyampaian pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.
- c) Materi pembelajaran disampaikan secara utuh, ringkas dan cepat melalui pointer materi.

Selain itu, Menurut AH, Sanaky (2009: 135-136) mengemukakan bahwa Media Power Point memiliki kekurangan, diantaranya sebagai berikut:

- a) Pengadaan alat mahal dan tidak semua sekolah memiliki
- b) Memerlukan perangkat keras (komputer) dan LCD untuk memproyeksikan pesan
- c) Memerlukan persiapan yang matang
- d) Diperlukan keterampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya
- e) Menuntut keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide yang baik pada desain program komputer Power Point sehingga mudah diterima oleh penerima pesan
- f) Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki keterampilan menggunakan, memerlukan operator atau pembantu khusus.

Jadi, media pembelajaran Power Point merupakan program aplikasi yang ada di komputer yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa berminat

untuk belajar. Media Power Point bukan hanya dapat digunakan untuk persentasi saja namun bisa menjadi media dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru dengan menampilkan garis besar materi atau point materi karena kekuatan ada pada point materi yang disajikan dalam bentuk teks dan gambar, clip art, shape animasi, dan lain-lain hanya untuk memperkuat dari poin tersebut.

#### **2.1.4 Minat Belajar**

Minat belajar berasal dari dua kata yaitu “minat” dan “belajar”, kedua kata tersebut memiliki arti yang berbeda namun saling mempengaruhi antara satu dengan yang lainnya. Pembelajaran tentu memiliki aspek yang dapat diamanati oleh seorang guru seperti pengalaman, sikap dan keterampilan, ketiga aspek tersebut saling berhubungan. Minat belajar adalah salah satu karakteristik yang muncul melalui sikap yang ditunjukkan oleh siswa. Karakteristik seorang siswa akan terlihat jika siswa tersebut mengembangkan sikapnya dengan baik, misalnya siswa memiliki sifat rajin, tekun, ulet dan disiplin tentunya akan mempunyai pengetahuan dan keterampilan yang tinggi. Dapat dikatakan bahwa pengembangan sikap merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran sehingga dapat dijadikan nilai positif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Menurut Syah (2010) berpendapat bahwa minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Slameto (2003:180) menyatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat merupakan suatu sumber motivasi yang kuat untuk belajar, dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai sesuatu hal daripada yang lainnya, dapat pula ditunjukkan melalui

partisipasi dalam suatu aktivitas pembelajaran, selain itu siswa cenderung memberikan perhatian lebih besar terhadap objek yang diminatinya.

Menurut Taufani (2008) terdapat tiga faktor yang mempengaruhi minat belajar, adalah sebagai berikut:

- a) Dorongan dalam, yaitu dorongan dari individu itu sendiri, sehingga timbul minat untuk melakukan aktivitas atau tindakan tertentu untuk memenuhinya. Misalnya dorongan untuk belajar sehingga menimbulkan minat untuk belajar.
- b) Faktor motivasi sosial, yaitu faktor untuk melakukan suatu aktivitas agar dapat diterima dan diakui oleh lingkungannya. Minat ini merupakan semacam Faktor kompromi pihak individu dengan lingkungan sosialnya. Misalnya minat pada studi karena ingin mendapatkan penghargaan dari orang tuanya.
- c) Faktor emosional, yaitu minat serta hubungannya dengan emosi karena faktor emosional selalu menyertai seseorang dalam berhubungan dengan objek yang minatnya. Kesuksesan seseorang pada suatu aktivitas tersebut menimbulkan perasaan suka atau puas, sedangkan kegagalan akan menimbulkan perasaan tidak senang dan mengurangi minat seseorang terhadap kegiatan bersangkutan.

Indikator merupakan suatu kegiatan pengukuran keberhasilan dalam pembelajaran. Indikator dapat dijadikan tolak ukur mengetahui siswa berminat atau tidak terhadap pembelajaran, dapat dilihat dari beberapa indikator mengenai minat belajar. Indikator minat belajar disusun berdasarkan aspek minat siswa mengenai kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan, sehingga munculah indikator seperti yang dikemukakan oleh Slameto (2010:180) adalah sebagai berikut:

- a) Rasa suka atau senang, siswa yang memiliki perasaan senang saat belajar atau terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk mempelajari pelajaran tersebut.
- b) Perhatian peserta didik, siswa yang memiliki minat terhadap pembelajaran tertentu maka ia akan cenderung memperhatikan saat proses kegiatan pembelajaran tersebut berlangsung.
- c) Ketertarikan peserta didik, siswa yang memiliki minat terhadap pembelajaran tertentu akan cenderung memiliki ketertarikan tersendiri dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Hal ini bisa ditunjukkan misalnya dengan antusias siswa dalam mengikuti pelajaran, atau tidak menunda tugas yang berkaitan dengan pembelajaran tersebut.
- d) Aktivitas peserta didik, siswa yang memiliki minat terhadap pembelajaran tertentu akan cenderung membuat dirinya terlibat dalam

kegiatan pembelajaran karena merasa tertarik untuk melakukan atau mengerjakan aktivitas dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, maka indikator yang merupakan variabel untuk mengukur atau mengindikasikan kondisi minat belajar siswa adalah rasa senang, perhatian siswa, ketertarikan dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

## **2.2 Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang dilakukan tentunya mempertimbangkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, akan tetapi ada relevansinya dengan rencana penelitian yang dilakukan oleh penyusun. Pertama, Dona Fitriyani dalam penelitiannya yang dilakukan pada tahun 2017, jurusan Pendidikan Sejarah, Universitas Lampung, dalam skripsinya yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah dengan menggunakan media Power Point sehingga mengalami peningkatan seiring dengan perbaikan cara mengajar guru. Relevansinya adalah penelitiannya membahas minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran pada pelajaran sajarah.

Kedua, Teti Sumiati dalam penelitiannya yang dilakukan pada tahun 2019, jurusan Pendidikan Sejarah, Universitas Siliwangi, dalam skripsinya yang berjudul Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Menggunakan Media Pembelajaran Film Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Ciawi Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan media film dapat berjalan dengan baik dan efektif sehingga minat belajar siswa pun sangat baik. Relevansinya adalah penelitiannya membahas minat belajar dengan menggunakan metode yang sama, sedangkan perbedaannya terletak pada media yang digunakan dan materi yang diberikan.

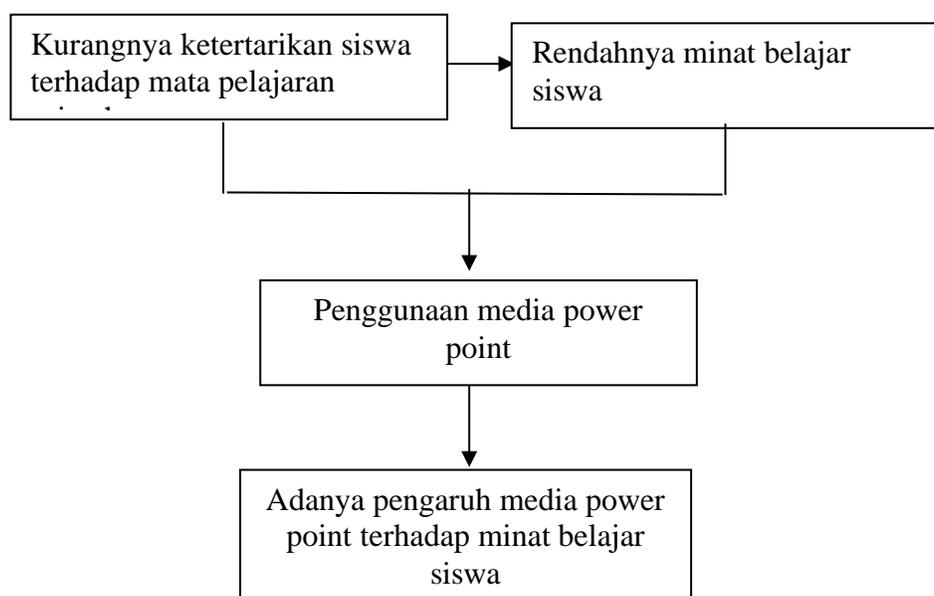
Ketiga, Jayusman dalam penelitiannya yang dilakukan pada tahun 2019, jurusan Pendidikan Sejarah, Universitas Siliwangi, dalam skripsinya yang berjudul *Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Sub Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan di Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019*. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar siswa sesuai yang diharapkan setelah menerapkan model Discovery Learning pada pembelajaran tersebut. Relevansinya terdapat pada variabel yang akan diteliti yaitu mengenai minat belajar. Terdapat beberapa perbedaan, yaitu percobaan yang digunakan serta materi dan tempat penelitian yang berbeda.

### **2.3 Kerangka Konseptual**

Banyak permasalahan yang sering dihadapi dalam pembelajaran sejarah, salah satunya siswa yang kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan rendahnya minat belajar siswa terhadap pelajaran sejarah. Mata pelajaran tersebut merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari oleh siswa. Akan tetapi, siswa sendiri merasa tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar karena kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Peran dan kreativitas guru sangat dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru harus mampu menyajikan pembelajaran yang efektif dan menarik supaya siswa memiliki kemauan dan minat yang tinggi untuk belajar sejarah. Salah satu upaya untuk membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan menstimulus minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah adalah menggunakan media Power Point sebagai media berbasis visual.

Media Power Point yang berlatar belakang sejarah menjadi media yang baik untuk menjelaskan suatu proses serta menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lampau. Pembelajaran sejarah yang menarik mampu membuat siswa memperhatikan

pembelajaran, senang, tertarik bahkan terlibat dalam proses pembelajaran, dengan kata lain pembelajaran sejarah dengan menggunakan media Power Point dapat menstimulus minat belajar siswa, kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 2.1.**  
**Kerangka Konseptual**

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2015: 96), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berlandaskan pada rumusan masalah, landasan teori dan sebagainya, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan Media Power Point terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia pokok bahasan Kerajaan Islam di kelas X IIS 2 MAN 3 Kota Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020.

