

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar secara sederhana adalah pembentukan interaksi dalam pembelajaran, dan teori belajar dimaksudkan untuk mendukung penggunaan model, pendekatan, metode, atau alat yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori pembelajaran konstruktivisme. Ada beberapa teori yang sering digunakan dalam dunia pendidikan antara lain: konstruktivisme, kognitifisme, behavioristik siberetik, dan humanistik. Teori konstruktivisme dalam prosesnya siswa menjadi objek dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat membangun sebuah interaksi yang dinamis yang menjadikan siswa bersemangat dan bergerak dengan mudah dalam menyesuaikan diri dengan keadaan.

Trianto (2010: 29) Teori Konstruktivisme adalah salah satu prinsip terpenting dari proses psikologi pendidikan. Teori ini berpendapat bahwa guru tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga memberikan kesempatan untuk mengekspresikan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan bahwa siswa secara sadar mengadopsi strategi belajarnya sendiri. Adapun menurut Shymansky (dalam Ibid), mengatakan konstruktivisme adalah aktivitas aktif dimana siswa membangun pengetahuan mereka dan memahami apa yang telah mereka pelajari. Belajar adalah proses menggunakan kerangka berpikir yang ada untuk menyempurnakan konsep dan ide baru. Berdasarkan pemaparan diatas, bahwa konstruktivisme adalah cara memungkinkan siswa dengan cakupan pemahaman seluas mungkin. Mereka belajar dengan menerapkan konsep-konsep yang mereka ketahui dan kemudian menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Teori konstruktivisme lebih menekankan kepada proses pembelajaran. berdasarkan dengan teori konstruktivisme Mudlofir & Evi (2017: 12-13) menjelaskan bahwa:

”belajar lebih diarahkan pada *experimental learning*, yaitu adaptasi kemanusiaan berdasarkan pengalaman konkret di laboratorium, diskusi dengan teman sekelas, yang kemudian dikontemplasikan dan dijadikan ide dan pengembangan konsep baru. Karenanya aksentuasi dari mendidik dan mengajar tidak terfokus pada si pendidik melainkan pada si pembelajar.

Teori konstruktivisme sangat relevan dengan pembelajaran saat ini karena pembelajaran saat ini tidak hanya didominasi oleh guru. Namun, siswa memiliki peran dalam proses pembelajaran sehingga akan terjadi interaksi dalam suatu proses pembelajaran. Menurut teori ini, peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai moderator dan fasilitator.

Kelebihan yang dimiliki teori konstruktivisme (Suparlan, 2019):

1. Guru bukan satu-satunya sebagai sumber belajar. Artinya guru tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan saja, siswa berperan besar dalam pembelajaran sehingga siswa aktif, guru hanya memberikan arahan untuk belajar dan memberikan fasilitas yang diperlukan oleh siswa. Karena menurut konstruktivisme, pengetahuan tidak hanya diperoleh melalui pembelajaran, tetapi juga melalui diskusi, pengalaman yang diperoleh dari lingkungan.
2. Siswa belajar lebih aktif dan kreatif. Artinya siswa perlu memahami pembelajarannya baik di sekolah maupun apa yang diperolehnya di luar sekolah, agar ilmu yang dipelajarinya dapat dikaitkan secara wajar dan mendalam. Diperlukan untuk memahami ilmu-ilmu baru dan dapat dikaitkan dengan ilmu-ilmu lama.
3. Pembelajaran menjadi lebih bermakna, Artinya membimbing informasi dalam struktur pembelajaran yang lain. Ini berarti belajar bukan hanya tentang mendengarkan apa yang dikatakan guru, tetapi siswa mampu menghubungkan pengalaman pribadi mereka dengan informasi yang mereka terima dari teman, tetangga, keluarga, surat kabar, televisi dan sebagainya.
4. Peserta didik berhak untuk belajar secara bebas. Artinya siswa bebas mengkombinasikan pengetahuan yang mereka peroleh baik di lingkungan mereka maupun yang ada di sekolah untuk menciptakan konsep yang mereka harapkan.
5. Perbedaan individu diukur dan dihargai

6. Guru berpikir tentang proses pembentukan pengetahuan baru, berfikir sendiri untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan.

Kekurangan teori konstruktivisme:

1. Pembelajaran konstruktivisme secara konseptual merupakan proses pembelajaran bukan perolehan informasi secara terus menerus dialami oleh siswa melalui proses asimilasi dan akomodasi, yang mengarah pada pembentukan struktur kognitif.
2. Peran siswa, menurut pandangan ini, belajar adalah proses pembentukan pengetahuan
3. Peran guru, dalam pendekatan ini, guru atau pendidik bertindak sebagai moderator yang lembut terhadap perkembangan intelektual siswa. Guru tidak menerapkan pengetahuan yang ada, tetapi membantu siswa untuk membentuk pengetahuannya sendiri.
4. Alat untuk belajar, pendekatan ini menekankan bahwa peran utama dalam pembelajaran adalah siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri.
5. Penilaian, lingkungan belajar sangat mendukung munculnya perspektif dan interpretasi yang berbeda dari realitas, konstruksi pengetahuan dan serta kegiatan pengalaman lainnya.

2.1.2 Minat Belajar Siswa

Kata minat berarti rasa, perhatian (kecenderungan hati terhadap sesuatu), atau keinginan. Menurut Slameto (2003: 180) minat adalah keinginan untuk memperhatikan dan mengingat suatu kegiatan. Sementara itu menurut Hamalik (2001: 18) berpendapat bahwa “minat perubahan individu karena dengan adanya minat atau tanggapan untuk mencapai tujuan. Selanjutnya Djali (2008: 121) berpendapat bahwa minat adalah perasaan menyukai atau tertarik pada suatu objek atau kegiatan tanpa diberitahu oleh siapapun.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa minat belajar adalah rasa ketertarikan atas perhatian terhadap apa yang mendorong terjadinya proses belajar. Terlibat dalam proses belajar merupakan salah satu kunci untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang dinamis dan efektif.

Minat adalah rasa ketertarikan seseorang terhadap sesuatu, disertai dengan perhatian dan keinginan yang lebih besar yang dimiliki seseorang terhadap hal tersebut. Tumbuh kembangnya minat dilatarbelakangi oleh adanya dukungan lingkungan berupa pengalaman. Pengalaman diperoleh melalui interaksi dengan orang lain melalui pembelajaran dan latihan, dan faktor utama minat adalah motivasi diri. Dapat disimpulkan bahwa konsep minat belajar adalah kecenderungan individu untuk merasa tertarik tanpa dipaksakan, yang menyebabkan terjadinya perubahan pengetahuan, keterampilan, dan perilaku. Minat belajar yang bersumber dari proses belajar menghasilkan evaluasi terhadap objek yang membangkitkan minat seseorang. Penilaian ini mengarah pada keputusan yang mengaji adanya minat atau ketidakpedulian terhadap objek yang ditemui.

Menurut (Hurlock, 2004:116) menyatakan bahwa minat belajar adalah hasil dari pengalaman atau proses belajar. Lebih lanjut ia menjelaskan bahwa ada dua aspek minat belajar:

1. Kognitif

Aspek ini didasarkan pada konsep yang dikembangkan seseorang mengenai bidang yang berkaitan dengan minat belajar. Konsep yang membangun aspek kognitif didasarkan atas pengalaman dan apa yang dipelajari dari lingkungan.

2. Afektif

Aspek ini adalah konsep yang membangun konsep kognitif dan ditanyakan dalam sikap terhadap kegiatan atau objek yang menimbulkan minat belajar. Aspek ini mempunyai peranan yang besar dalam memikat seseorang.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa minat seseorang untuk mempelajari topik diperoleh melalui proses evaluasi kognitif dan afektif yang dinyatakan dalam sikap.

Selain aspek minat belajar, terdapat pula indikator minat belajar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, indikator adalah alat pelacar (sesuatu) yang dapat memberikan arah, petunjuk, atau informasi. Hubungan dengan minat belajar merupakan alat bantu pelacakan yang dapat memberikan petunjuk tentang minat belajar.

Slameto (2010: 180) mengemukakan indikator minat belajar yaitu sebagai berikut:

- a) Perasaan Senang, mengikuti pelajaran tertentu membuat siswa termotivasi sendiri dan tidak ada rasa paksaan untuk belajar. Contohnya: orang yang senang mengikuti pelajaran tidak bosan dengan proses belajar dan berpartisipasi di dalamnya.
- b) Ketertarikan, adanya ketertarikan terhadap sesuatu yang berupa benda, atau orang, dengan adanya dorongan yang memengaruhi keadaan perasaan dan emosi pada kegiatan tersebut. Contoh: siswa mengikuti pelajaran dengan tekut dan tidak menunda-nunda tugas yang diberikan oleh guru.
- c) Keterlibatan, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dimana ketika ketertarikan siswa terhadap sesuatu hal akan mendorong keterlibatan siswa dalam suatu aktivitas atau kegiatan yang dilaksanakan. Contoh: aktif dalam berdiskusi, aktif bertanya bila ada hal yang kurang dimengerti, dan aktif menjawab ketika guru membetikan pertanyaan atau memberikan kesempatan bagi siswa dalam memaparkan hasil diskusi dan tugas yang dikerjakan.
- d) Perhatian, adanya minat terhadap sesuatu hal baik pada objek, ataupun kegiatan akan menimbulkan suatu konsentrasi atau fokus dalam mengikuti proses belajar. Contoh: mendengarkan penjelasan dari guru ketika sedang memberikan materi dan mencatat materi yang sedang dipaparkan.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa untuk meningkatkan siswa terhadap minat belajar adalah dengan memberikan suatu hal yang membuat senang dan tidak ada keterpaksaan dalam proses belajar, adanya keterlibatan siswa yang dimana siswa merasa senang terhadap suatu hal yang membuat senang, adanya ketertarikan dimana adanya pengalaman baru dari proses belajar yakni penggunaan objek sehingga timbulnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, adanya perhatian siswa dimana siswa telah memiliki rasa senang, keterlibatan dan ketertarikan sehingga menimbulkan perhatian siswa terhadap objek atau kegiatan yang sedang dilakukan.

Adapun ciri-ciri minat belajar Menurut Slameto (2010: 180) siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut:

- a) Lebih menyukai sesuatu hal yang menjadi minatnya dari pada yang lain.
- b) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan
- c) Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus
- d) Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminat
- e) Adanya perilaku aktif, menelaah, mengikuti pelajaran dengan baik dari awal sampai akhir
- f) Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati.. dalam hal ini ada rasa ketertarikan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati
- g) Siswa selalu mencari buku-buku yang berkaitan dengan pelajaran yang diminatinya

Peneliti dapat simpulkan bahwa minat belajar adalah ketertarikan siswa pada benda, orang, atau kegiatan yang memberikan perhatian atau konsentrasi terhadap suatu kegiatan yang secara langsung siswa terlibat dalam kegiatan tersebut dengan tidak adanya keterpaksaan dalam proses pembelajaran.

2.1.3 Media Pembelajaran

Arti kata media adalah alat atau sarana sedangkan belajar berarti proses atau metode. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat dihubungkan dalam proses untuk mencapai tujuan.

Menurut Suryani & Agung (2012 :34) media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, dan membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan agar berlangsungnya proses belajar dalam diri siswa. Adapun menurut Briggs (1977: 87) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media fisik untuk memfasilitasi penyampaian konten bahan belajar seperti: buku film, video dll. belajar sehingga dapat mendorong terjadinya suatu proses pembelajaran Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah media pembelajaran adalah semua komponen lingkungan belajar yang mendorong pembelajaran lebih efektif, menciptakan kesan belajar pada siswa.

Manfaat media pembelajaran menurut Sudjana & Rivai dalam (Arsyad,2013: 28) mengemukakan:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk belajar.

- b) Materi pembelajaran memiliki arti yang lebih jelas bagi mereka untuk dikuasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode pengajaran yang berbeda, tidak hanya secara lisan agar siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi saat guru mengajarkan semua pelajaran.
- d) Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga melakukan kegiatan lain seperti mengamati, melakukan, sehingga dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar.

Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki tujuan dan aplikasi yang berbeda untuk proses belajar mengajar. Secara umum, media merupakan alat untuk mendukung proses pembelajaran agar berlangsung lebih lancar dan efektif. Keunggulan media adalah membantu guru dengan mudah mendistribusikan bahan ajar dan meningkatkan minat belajar siswa.

Fungsi media pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam efektivitas pencapaian suatu tujuan pembelajaran. korespondensi menurut Lavie & Lents (Arsyad, 2014: 20-21) fungsi media pembelajaran dapat dibagi menjadi empat fungsi sebagai berikut:

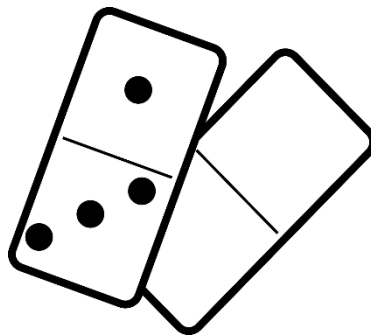
- 1) Fungsi atensi
Yaitu mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada pelajaran yang di tampilkan.
- 2) Fungsi afektif
Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar).
- 3) Fungsi kognitif
Gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris
Media visual membantu siswa yang lemah dalam memahami informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media secara umum adalah menciptakan lingkungan belajar yang baru, membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, dan memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

2.1.4 Kartu Dimino Sejarah

Kartu domino merupakan kartu yang digunakan dalam permainan yang digandrungi banyak orang. Kartu domino ini berbentuk persegi panjang dan memiliki dua area, bagian atas dan bawah. Setiap kartu memiliki dua bidang, setiap bidang berisi 1-6 point. Hari Fernando (dalam Prasetya, 2016: 2) domino adalah permainan balok dengan simbol yang mewakili nilai dari 1 hingga 6 di setiap sisinya.

Dibawah ini adalah contoh beberapa bentuk domino yang umum dan contoh bentuk domino yang digunakan sebagai media pembelajaran.



Gambar 2.1
Kartu Domino (sumber: Pixabay.com)



Gambar 2.2
Kartu Domino sebagai Media Pembelajaran

Media kartu domino sejarah ini diadopsi dari permainan kartu domino pada umumnya. Perbedaannya yaitu pada setiap bidang diisi dengan soal dan jawaban yang ada didalam kartu, warna pada setiap bidang menandakan keterhubungan antara pertanyaan dengan jawaban. Permainan kartu domino dibagi dalam beberapa

kelompok belajar, setiap kelompok beranggotakan delapan sampai sepuluh orang. Kartu domino sejarah akan dibagikan kepada setiap kelompok dan setiap kelompok dibagikan 28 kartu, dan 1 kartu digunakan sebagai kartu pembuka atau awal permainan. Setelah kartu pertama dikeluarkan setiap kelompok memulai untuk menjawab atau merangkai setiap pertanyaan dan jawaban yang telah tersedia di kedua bidang kartu tersebut sampai akhirnya mencapai finish pada kartu terakhir.

Permainan kartu domino ini melatih siswa untuk menganalisis kartu tersebut sehingga mereka dapat bermain dan mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang diberikan, selain itu juga dapat merangsang pemikiran, memori, dan interaksi dengan teman lain dan memainkannya bersama. Hestuaji dkk (dalam Rahman, 2019: 92) permainan kartu domino diklaim dapat membantu siswa melatih dan meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan berbagai masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan logika.

Seperti yang dijelaskan oleh Ginnis (dalam Fauzan, 2018: 2) bahwa kartu domino memiliki sifat yang sangat cocok seperti:

1. Ideal untuk materi yang hendak disampaikan
2. Dapat mengetahui sejauh mana peserta didik mampu memahami materi pembelajaran
3. Penggunaan media ini menuntut peserta didik untuk berfikir dan bekerjasama secara kelompok
4. Membantu siswa yang pemalu menjadi lebih berani
5. Kedua sisi pada kartu Domino dapat digunakan pertanyaan dan jawaban yang lebih kompleks, dengan memperkuat kebutuhan membaca dengan seksama untuk menjawab pertanyaan dengan tepat.

Perlu diperhatikan bahwa permainan kartu domino sejarah bukan hanya permainan yang menyenangkan dan mencari hiburan, tetapi juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa. Manfaat penggunaan media kartu domino sejarah untuk pembelajaran berdampak positif bagi proses pembelajaran. Merangsang minat belajar siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.

Sejalan dengan pemaparan di atas Heksanti (dalam Rochmawati, 2014: 42) mengatakan bahwa permainan domino merupakan salah satu permainan yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran. Sementara itu menurut Stave Mc Crea (dalam Prasetya, 2016: 2) menyatakan bahwa menggunakan kartu

domino membantu siswa memahami konsep pembelajaran dan terhubung satu sama lain. Lebih lanjut Sara De Freitas (dalam Prasetya, 2016: 2) kartu domino yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat mempercepat proses kegiatan pembelajaran, meningkatkan perkembangan kognitif, dan meningkatkan motivasi belajar.

Dari beberapa pendapat di atas, penggunaan media dapat disimpulkan kartu domino memiliki efek positif sebagai berikut:

- a) Meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran
- b) Menumbuhkan motivasi belajar
- c) Meningkatkan dan menumbuhkan daya pikir
- d) Menambah keterampilan siswa dalam belajar
- e) Melibatkan siswa secara penuh dalam proses kegiatan belajar

Setiap media pasti memiliki kekurangan dan kelebihan. Begitupun dengan media kartu domino sejarah ini, kelebihannya yaitu permainan yang menyenangkan, praktis digunakan, melibatkan siswa dalam aktivitas belajar secara aktif, karena permainan ini siswa dapat mengingat dan berfikir serta dapat mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa, juga dibiarkan berinteraksi dan bekerja sama dengan teman yang lainnya sehingga menciptakan suasana yang hidup dan responsif.

2.1.4.1 Langkah-langkah Penggunaan Kartu Domino Sejarah

Langkah-langkah penggunaan media kartu domino yaitu sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan materi terlebih dahulu
2. Siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 10 orang. Komposisi yang dilakukan dengan menghitung angka dari 1 hingga 10, dan setiap anak yang memiliki nomor yang sama tergabung dalam kelompoknya masing-masing
3. Guru terlebih dahulu memberikan penjelasan dan arahan mengenai permainan yang akan dilakukan dan meyakinkan siswa agar tetap kondusif selama permainan berlangsung.
4. Setiap kelompok diberikan 28 kartu.

5. Setelah kartu pertama dikeluarkan yaitu start selanjutnya anggota kelompok tersebut harus mencari jawaban atau memasangkan kartu tersebut dengan kartu lainnya..

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian sebelumnya merupakan referensi dari penelitian yang mempunyai dengan topik yang sama. Penelitian sebelumnya yang relevan dengan skripsi ini, yaitu:

- 1) Dalam penelitian Agatha Tobing (2020), dari hasil analisis (1) media pembelajaran kartu domino sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran, (2) media pembelajaran kartu domino sangat unggul dibandingkan media konvensional, (3) media pembelajaran kartu domino dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam berfikir tingkat tinggi . oleh karena itu, dari analisis yang dilakukan bahwa media pembelajaran kartu domino sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan berfikir siswa. Penelitian ini berjudul “Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Siswa SMK”

Perbandingan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada topik penelitian, dimana penelitian ini mencari dampak dari penggunaan media kartu domino sejarah terhadap minat belajar siswa, dan subjek penelitian ini adalah siswa kelas 11. Penelitian sebelumnya menganalisis penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa SMK. Serta perbedaan lain yakni wilayah penelitian dan waktu penelitian.

- 2) Dalam penelitian Tsania Bilqis Humaira (2020), dari hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino modifikasi yang diterapkan terdapat pembelajaran sejarah di kelas X IPS 2 SMA Negeri 10 Tasikmalaya bahwa penerapan media yang dilakukan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan perbandingan kelas eksperimen yang memperoleh nilai sebesar 76,65, sedangkan nilai yang didapat dari kelas kontrol dengan tidak menggunakan media kartu domino modifikasi sebesar 62,25. Data yang telah didapatkan dari hasil uji *t-posttest* yang menunjukkan nilai P (Sig) sebesar 0,000. Penelitian ini berjudul “Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar (Quasi

Experimen Pembelajaran Sejarah Pokok Bahasan Kerajaan Islam di Indonesia Kelas X IPS 2 SMA Negeri 10 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020)”

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan jenis media yaitu kartu domino. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada topik penelitian, lokasi penelitian, serta penelitian sebelumnya mengacu pada hasil belajar, sedangkan penelitian ini pada minat belajar.

- 3) Dalam penelitian Ibnu Fajar (2020), dari hasil analisis media yang digunakan dalam pembelajaran sejarah di kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya dengan hasil akhir yang menyatakan ada peningkatan atau pengaruh terhadap minat belajar siswa. Dengan hasil data yang diperoleh dari pretest dan posttest yang telah dihitung melalui *IBM Statistic 25* yang di uji melalui Uji Paried Sample Test dengan perolehan nilai yang signifikan. Dan rata-rata nilai yang didapatkan setelah diberikannya perlakuan dengan menggunakan permainan Uno Stacko dengan nilai angket *pretest* sebesar 15,02 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 16.20. oleh karena itu penggunaan permainan Uno Stacko sangat membantu meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini berjudul “Pengaruh Media Permainan Uno Stacko Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Pokok Bahasan Sejarah Masuknya Islam di Indonesia Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020”

Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah yaitu terletak pada variabel independen nya atau variabel yang dipengaruhi yaitu mencari minat belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada media atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, penelitian ini menggunakan media kartu domino sejarah, sedangkan media yang digunakan dalam penelitian sebelumnya adalah permainan Uno Staco.

2.3 Kerangka Konseptual

Strategi dalam pembelajaran menjadi hal penting dalam menciptakan proses pembelajaran efektif dan efisien. Salah satunya untuk menciptakan efisiensi dan efektifitas dalam pembelajaran adalah penggunaan media sebagai alat bantu proses pembelajaran yang harus dilaksanakan. Penggunaan di lingkungan pendidikan tentunya harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi pembelajaran. Penggunaan media yang beragam dan inovatif dalam pendidikan merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa, peneliti ingin memungkinkan siswa untuk menggunakan media dengan cara yang berbeda dan inovatif, yaitu penggunaan media kartu domino sejarah. Kartu domino sejarah ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar sejarah. Kartu domino ini dibuat sesuai dengan langkah-langkahnya. Diagram konseptual berikut dapat dilihat pada gambar 2.3.



Gambar 2.3
Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara atas suatu masalah yang masih bersifat spekulatif karena kebenarannya belum terbukti. Margono (2010: 67-68) menegaskan bahwa hipotesis adalah “hipotesis sementara tentang suatu masalah penelitian yang hipotesisnya mungkin benar atau setidaknya tidaknya memiliki tingkat kebenaran yang tinggi”. Berdasarkan pengertian hipotesis, dan rumusan masalah

diatas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut: “Penggunaan media kartu domino sejarah berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Tasikmalaya tahun ajaran 2022/2023”.