

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Tinjauan Teoretis

2.1.1 Kajian Teori

2.1.1.1 Teori Belajar Behaviorisme

Teori behavioristik merupakan teori yang mempelajari perilaku manusia berdasarkan pengalaman. Menurut teori ini, seseorang terlibat dalam tingkah laku tertentu dikarenakan mereka telah mempelajarinya, melalui pengalaman-pengalaman terdahulu, menghubungkan tingkah laku tersebut dengan hadiah. Seseorang menghentikan suatu tingkah laku, mungkin karena tingkah laku tersebut belum diberi hadiah atau telah mendapat hukuman. Karena semua tingkah laku yang baik bermanfaat ataupun yang merusak, merupakan tingkah laku yang dipelajari (Istiqomah, 2016: 26-27). Teori behavioristik berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan serta praktik pendidikan.

Pendekatan behavioristik mengacu pada konsep stimulus serta respon di mana individu akan berperilaku sesuai stimulus yang di terima, mempelajarinya kemudian menentukan respon atas stimulus tersebut. Behavioristik adalah orientasi teoretis yang didasarkan pada premis bahwa psikologi ilmiah harus berdasarkan studi tingkah laku yang teramati atau observasi behavior (Nurihsan & Yusuf, 2012: 123).

Tokoh yang mengutarakan pendekatan behavioristik antara lain yaitu Jhon B. Watson, merupakan pendiri pendekatan psikologi yang dikenal dengan behaviorisme klasik. Beberapa penelitiannya berhubungan dengan peningkatan kompleksitas perilaku pada tikus serta perkembangan sistem saraf, dan yang diamati adalah perilaku. Watson berpendapat bahwa konsep belajar yaitu memperbanyak reflek yang dibawa sejak lahir melalui kondisioning (Carvone & Pervin, 2004: 362). Menurut Ivan Petrovich Pavlov, *Classic Conditioning* yaitu proses yang ditemukan Pavlov melalui percobaannya terhadap hewan anjing, di mana perangsang asli dan netral dipasangkan dengan stimulus bersyarat secara berulang-ulang sehingga memunculkan reaksi yang diinginkan. Dari contoh tentang percobaan dengan hewan anjing bahwa dengan menerapkan strategi Pavlov ternyata individu dapat dikendalikan melalui cara dengan mengganti stimulus alami dengan stimulus yang tepat untuk mendapatkan pengulangan respon yang diinginkan, sementara individu tidak menyadari bahwa ia dikendalikan oleh stimulus yang berasal dari luar dirinya (Jahja, 2013: 100-1002).

Memahami tingkah laku peserta didik secara tuntas diperlukan pemahaman terhadap respons itu sendiri dan berbagai konsekuensi yang diakibatkan oleh respons tersebut. Skinner juga memperjelaskan tingkah laku hanya akan membuat segala sesuatunya menjadi bertambah rumit, sebab alat itu akhirnya juga harus dijelaskan lagi. Misalnya, apabila dikatakan bahwa seorang peserta didik berprestasi buruk sebab peserta didik ini mengalami frustrasi akan menuntut perlu dijelaskan apa itu frustrasi. Penjelasan tentang frustrasi ini besar kemungkinan akan memerlukan penjelasan lain (Haryanto, 2004: 67-70). Berdasarkan seluruh penjelasan yang ada, teori behaviorisme merupakan teori tentang tingkah laku seseorang yang dapat dilihat berdasarkan pengalaman yang telah di pelajari atau dirasakan sebelumnya.

2.1.1.2 Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* merupakan cara belajar tentang memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif yang pada akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005: 43). Sedangkan menurut Sund *discovery* yaitu proses mental dimana peserta didik mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip. Proses mental tersebut diantaranya mengamati, mencerna, mengerti, mengolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan lain sebagainya (Roestiyah, 2002: 20).

Bruner berpendapat bahwa *discovery learning* ialah sebuah metode pengajaran yang menekankan pentingnya membantu peserta didik untuk memahami struktur atau ide-ide kunci suatu disiplin ilmu, kebutuhan akan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, dan keyakinan bahwa pembelajaran sejati terjadi melalui personal *discovery*. *Discovery* atau penemuan adalah suatu proses, suatu jalan atau cara dalam mendekati permasalahan bukannya suatu produk atau item pengetahuan tertentu. Dengan demikian di dalam pandangan Bruner, belajar dengan penemuan adalah belajar untuk menemukan, dimana seorang peserta didik dihadapkan dengan suatu masalah atau situasi yang tampaknya ganjil sehingga peserta didik dapat mencari jalan pemecahan (Markaban, 2006: 9).

Discovery Learning menurut Depdikbud (2014: 14) memiliki prinsip yang sama dengan inkuiri (*inquiry*). Tidak ada perbedaan yang prinsipil pada keduanya, *Discovery Learning* lebih menekankan ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Perbedaannya yaitu pada *discovery* masalah yang diperhadapkan kepada

peserta didik semacam masalah yang direkayasa oleh guru, sedangkan pada inkuiri masalahnya bukan hasil rekayasa, sehingga peserta didik harus mengerahkan seluruh pikiran dan keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan di dalam masalah itu melalui proses penelitian.

Model *Discovery Learning* ini memiliki pola strategi dasar yang dapat diklasifikasikan ke dalam empat strategi belajar, yaitu penentuan problem, perumusan hipotesis, pengumpulan dan pengolahan data serta merumuskan kesimpulan. Depdikbud (2014: 45) menjelaskan tahapan penerapan model *Discovery Learning* kedalam 6 tahapan, yaitu:

a. *Stimulation* (stimulasi atau pemberian rangsangan)

Peserta didik di hadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan, kemudian di lanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Sedangkan pendidik dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi bahan.

b. *Problem statement* (pernyataan atau identifikasi masalah)

Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).

c. *Data collection* (Pengumpulan Data)

Tahap eksplorasi berlangsung, guru juga memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang relevan sebanyak-banyaknya untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis, inilah fungsi dari tahapan pengumpulan data. Dengan demikian peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.

d. *Data Processing* (Pengolahan Data)

Pengolahan data adalah kegiatan mengolah data dan informasi yang telah di peroleh peserta didik baik melalui wawancara, observasi dan sebagainya, lalu di tafsirkan. Seluruh informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu

e. *Verification* (Pembuktian)

Tahap ini peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan sebelumnya dengan temuan alternatif, di hubungkan dengan hasil *data processing*. Verifikasi bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik dan kreatif.

f. *Generalization* (menarik kesimpulan atau generalisasi)

Tahap ini adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat di jadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka di rumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Setelah menarik kesimpulan peserta didik kemudian memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu.

Model pembelajaran ini memiliki karakter yang dapat di temukan ketika pembelajaran berlangsung, yaitu peran guru sebagai pembimbing, peserta didik belajar secara aktif sebagai seorang ilmuwan, bahan ajar disajikan dalam bentuk informasi dan peserta didik melakukan kegiatan menghimpun, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, serta membuat kesimpulan.

2.1.1.3 Live Worksheet

Live Worksheet merupakan laman atau *website* yang memungkinkan peserta didik untuk mengubah lembar kerja tradisional yang dapat dicetak (seperti *doc*, *pdf*, *jpg* dan lain sebagainya) menjadi latihan interaktif koreksi diri, yang biasa disebut dengan “lembar kerja interaktif” (Mustaqimah, 2021:4). Laman ini membuat peserta didik dapat melakukan kerja daring maupun luring serta mengirimkan jawaban langsung kepada

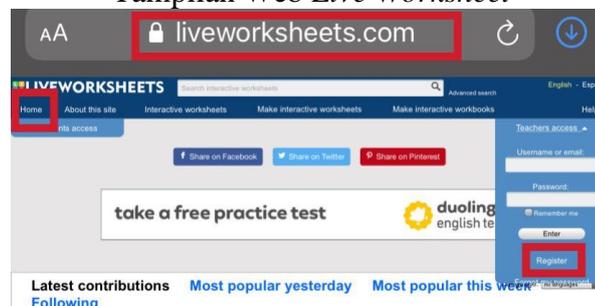
guru. Hal ini bagus untuk peserta didik karena dapat memotivasi serta dapat menghemat waktu pendidik serta dapat menghemat kertas.

Penyebutan lembar kerja interaktif di karenakan selain yang di jelaskan diatas juga memanfaatkan sepenuhnya teknologi baru yang di terapkan pada pendidikan seperti dapat menambahkan suara, *video*, latihan *drag and drop*, pencocokan panah, pilihan ganda bahkan peserta didik dapat latihan berbicara dengan menggunakan fitur mikrofon (*liveworksheets.com*). Berdasarkan penjelasan diatas maka *Live Worksheet* merupakan *website* yang dapat digunakan sebagai media belajar yang interaktif karena fitur yang disajikan cukup lengkap dari mulai fitur *video*, mikrofon, mengunduh gambar dan lain sebagainya.

Live Worksheet dapat diakses secara bebas menggunakan internet. Adapun cara menggunakannya baik peserta didik maupun pendidik harus mendaftar terlebih dahulu. Berikut merupakan tata cara mendaftar *Live Worksheet*:

1. Pendidik dapat mengunjungi *website Live Worksheet* di *liveworksheets.com*. Kemudian klik *home*, klik *teachers access* dan klik *register*. Pendidik wajib mengisi informasi yang dibutuhkan untuk membuat akun *Live Worksheet*.

Gambar 2.1
Tampilan Web *Live Worksheet*



Gambar 2.2
Pembuatan akun *Live Worksheet*

Required information:	Additional Information (optional):
Username: <input type="text" value="Alfinada131"/>	Full name: <input type="text" value="NUR ALFRIDARIANI ABIDIN"/>
Password: <input type="password" value="*****"/>	Facebook: <input type="text"/>
Repeat password: <input type="password" value="*****"/>	Twitter: <input type="text"/>
Email: <input type="text" value="alfidariansiabidin@gmail.com"/>	Instagram: <input type="text"/>
Repeat email: <input type="text" value="alfidariansiabidin@gmail.com"/>	Website or blog: <input type="text"/>
Country: <input type="text" value="Indonesia"/>	Birth date: <input type="text" value="02 / 08 / 1998"/> e.g (31/06/1990)
<input checked="" type="checkbox"/> I'm not a robot	More about you: <input type="text" value="Sejarah Peminatan"/>
<input checked="" type="checkbox"/> I've read and accept the terms of use	
<input type="button" value="Register"/>	

Gambar 2.3
Tampilan Daftar *Live Worksheet*



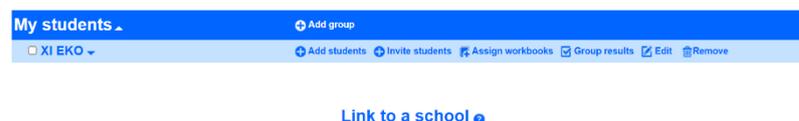
2. Tunggu *email* masuk untuk verifikasi. Setelah pembuatan akun berhasil, pendidik perlu untuk memverifikasi email pendaftaran yang akan di butuhkan untuk mengaktifkan akun *Live Worksheet*.

Gambar 2.4
Tampilan Setelah Daftar *Live Worksheet*



3. Verifikasi *email* selesai, akun *Live Worksheet* sudah dapat *login* atau di pakai. Guru dapat membuat kelas untuk peserta didik pada ikon “*my students*”. Setelah membuat kelas, guru dapat menambah peserta didik secara manual atau mengundang peserta didik dengan memberikan link grup. Fitur *my students* juga menyediakan *assign workbooks* untuk pemberian tugas serta *group results* untuk menampilkan hasil penilaian.

Gambar 2.5
Tampilan fitur *my students* di *Live Worksheet*



4. Fitur selanjutnya untuk memasukkan materi pembelajaran, guru dapat mengklik menu *home* kemudian pilih “*my workbooks*”. Dengan fitur ini, guru dapat membuat materi pembelajaran dan menyebarkan kepada peserta didik dengan memberikan link yang di berikan *Live Worksheet*.

Gambar 2.6
Fitur *my workbooks* pada *Live Worksheet*

My interactive workbooks

Make new workbook:

Title: (e.g. Geography - Grade 3)

2.1.1.4 Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan suatu kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperlihatkan serta mengenang aktivitas atau kegiatan. Aktivitas tersebut dilakukan secara konsisten dengan perasaan senang. Minat sangat berpengaruh terhadap sesuatu, karena dengan memiliki minat, seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Misalnya jika seseorang memiliki minat belajar, maka seseorang tersebut akan belajar secara konsisten dengan rasa gembira (Slameto, 2003: 180). Minat merupakan sikap jiwa seseorang, termasuk fungsi jiwanya seperti kognisi, konasi maupun emosi yang mana semuanya tertuju pada sesuatu serta dalam hubungannya terdapat unsur perasaan yang kuat (Ahmadi, 2009: 148).

Minat menurut Djaali (2008: 121), merupakan rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Adapun menurut Crow dalam Djaali (2008: 121):

“minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri”.

Minat belajar merupakan suatu kecenderungan yang mengarahkan siswa terhadap aktivitas yang di sukai serta di tekuni tanpa adanya paksaan dari siapapun untuk meningkatkan pengetahuan, ketrampilan, dan lainnya. Minat erat kaitannya dengan hati karena berhubungan dengan unsur perasaan yang kuat.

2. Cara Membangkitkan Minat Belajar

Membangkitkan minat belajar peserta didik erat kaitannya dengan peranan seorang guru. Hal ini merupakan salah satu kunci dalam berhasilnya sebuah proses belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar adalah aktivitas yang sangat kompleks yang mana membutuhkan metode atau cara untuk meningkatkan minat belajar peserta didik

tersebut. Untuk mengetahui metode yang tepat, maka harus mengetahui prinsip-prinsip yang harus di perhatikan ketika proses mengajar.

Prinsip yang perlu di perhatikan yaitu guru harus menyediakan situasi dan kondisi yang dibutuhkan oleh peserta didik yang belajar, artinya guru menjadi fasilitator, guru juga sebagai pembimbing, guru sebagai motivator yang mana memberikan dorongan serta semangat kepada peserta didik, guru sebagai organisator, serta sebagai sumber informasi. Dari pemahaman prinsip tersebut, guru akan mengetahui kesulitan yang dialami peserta didik serta cara memberikan solusi atau pemecahan masalah (Roestiyah, 1982: 45).

Upaya yang dapat dilakukan untuk membangkitkan minat belajar yaitu menggunakan metode pembelajaran yang variatif atau tidak monoton, yang mana metode belajar tersebut harus mudah dipahami dan diterima oleh peserta didik. Selain itu guru wajib menciptakan suasana yang demokratis, yang mana guru memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar secara mandiri, berdiskusi untuk menemukan solusi ketika mendapat suatu masalah.

Upaya lainnya yaitu peserta didik dapat menggunakan tes dan nilai namun harus secara bijaksana sebagai kekuatan untuk memotivasi peserta didik. Menumbuhkan bakat serta sikap dari seorang peserta didik. Dengan mengetahui bakat dan sikap, pendidik dapat mengetahui metode yang tepat untuk membangkitkan minat belajar peserta didik.

3. Fungsi Minat Belajar

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah minat. Minat dapat menjadi tolak ukur kuantitas maupun kualitas pembelajaran peserta didik. Dari sebuah minat, peserta didik mampu mengerahkan upaya terbaiknya untuk menguasai mata pelajaran tertentu. Artinya minat adalah faktor pendorong bagi peserta didik untuk memperlihatkan usaha terbaiknya dalam mencapai keberhasilan belajar. Oleh karenanya, minat sangat penting dalam Pendidikan (Wayan, 1986: 230). Menurut Nasution (1995: 82), minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian belajar peserta didik dalam bidang studi tertentu.

Minat memiliki peran penting untuk Pendidikan. Fungsi dari sebuah minat tentunya untuk membuat peserta didik lebih semangat dalam mengetahui pengetahuan atau materi pembelajaran tanpa ada suatu paksaan atau atas kesadaran peserta didik itu sendiri.

4. Aspek-Aspek Minat Belajar

Minat menurut Hurluck (2004: 116) memiliki dua aspek diantaranya kognitif dan afektif. Aspek kognitif dikembangkan seseorang mengenai bidang yang berhubungan dengan minat. Aspek kognitif didasarkan pada pengalaman serta apa yang di pelajari dari lingkungan. Sedangkan aspek afektif merupakan konsep yang membangun konsep kognitif dan dinyatakan dalam sikap terhadap aktivitas yang menimbulkan minat. Aspek ini memiliki peranan yang besar untuk memotivasi tindakan seseorang.

Minat terhadap mata pelajaran tertentu yang di rasakan seseorang bukan bawaan sejak lahir, melainkan di pelajari melalui proses penilaian kognitif dan afektif yang di nyatakan dalam sikap. Jika penilaian kognitif dan afektif memiliki nilai positif maka akan menghasilkan sikap yang positif serta dapat menimbulkan suatu minat.

5. Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar menurut Herlina (2010: 20) yaitu rasa tertarik terhadap pelajaran di kelas, adanya perasaan senang atau kesukaan terhadap mata pelajaran, peserta didik bersikap aktif atau memiliki perhatian yang tinggi terhadap hal yang sedang di pelajarnya, adanya partisipasi atau keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas, terdapat keinginan atau kesadaran untuk mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran tanpa adanya paksaan.

Minat belajar pada peserta didik menurut Safari (2003: 60) dapat diketahui melalui beberapa indikator, diantaranya yaitu:

1. Perasaan senang. Peserta didik yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka peserta didik tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada peserta didik untuk mempelajari bidang tersebut.
2. Ketertarikan peserta didik. Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.
3. Perhatian peserta didik. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Peserta didik yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

4. Keterlibatan peserta didik. Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Minat tidak timbul secara tiba-tiba.

Minat belajar menurut Slameto (1987: 58), peserta didik yang memiliki minat belajar memiliki kecenderungan yang tetap dalam memperhatikan serta mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus, terdapat rasa suka atau perasaan gembira pada suatu hal yang diminati, memperoleh kebanggaan serta kepuasan pada hal yang diminati, terdapat rasa ketertarikan pada suatu aktivitas yang diminati, seseorang akan lebih menyukai hal yang diminatinya dari pada hal lain yang tidak diminati, serta memiliki rasa partisipasi yang tinggi pada aktivitas atau kegiatan yang diminatinya.

2.1.1.5 Efektivitas Media Pembelajaran

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang memiliki arti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Efektivitas adalah unsur pokok untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan di dalam setiap organisasi, kegiatan ataupun program. Dikatakan efektif apabila tercapai tujuan ataupun sasaran seperti yang telah ditentukan (Rosalina, 2012: 3).

Upaya mengevaluasi jalannya suatu organisasi, dapat dilakukan melalui konsep efektivitas. Konsep efektivitas merupakan salah satu faktor untuk menentukan apakah perlu atau tidaknya dilakukan perubahan secara signifikan terhadap bentuk dan manajemen organisasi atau program. Suatu kegiatan dikatakan efisien apabila dikerjakan dengan benar dan sesuai dengan prosedur, sedangkan dikatakan efektif apabila kegiatan tersebut dilaksanakan dengan benar dan memberikan hasil yang bermanfaat.

Tingkat efektivitas dapat diukur dengan membandingkan antara rencana yang telah ditentukan dengan hasil nyata yang telah diwujudkan. Namun, jika usaha atau hasil yang dilakukan tidak tepat akan menyebabkan tujuan tidak tercapai atau sasaran yang diharapkan, maka hal itu dikatakan tidak efektif. Adapun Richard M. Steers mengatakan mengenai ukuran efektivitas yaitu, pertama pencapaian tujuan adalah keseluruhan upaya pencapaian tujuan harus dipandang sebagai suatu proses. Oleh karena itu, agar pencapaian tujuan akhir semakin terjamin, diperlukan pentahapan, baik dalam arti pentahapan pencapaian bagian-bagiannya maupun pentahapan dalam arti periodisasinya. Pencapaian tujuan terdiri dari beberapa aktor, yaitu kurun waktu dan sasaran yang merupakan target kongkret. Kedua integrasi, merupakan pengukuran terhadap tingkat

kemampuan suatu kelas, integrasi menyangkut proses sosialisasi. Ketiga adaptasi, merupakan kemampuan untuk menyesuaikan diri.

Efektivitas dalam media pembelajaran merupakan alat perantara informasi antara pendidik dengan peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat menerima pesan yang disampaikan dengan jelas dan dimengerti yang dapat meningkatkan minat belajar. Adapun yang menjadi indikator efektivitas media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian terhadap isi bahan pelajaran, keterampilan pendidik menggunakannya dan sesuai dengan taraf berpikir peserta didik.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan informasi dasar rujukan ataupun sumber acuan yang penulis gunakan dalam penelitian. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi plagiat dan pengulangan ataupun untuk mengetahui perbedaan serta persamaan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga penelitian yang peneliti anggap relevan dan dilakukan oleh:

1. Penelitian karya Novena Tesalonika Rasuh (2021) Universitas Sanata Dharma Yogyakarta yang berjudul “Pengembangan LKPD Interaktif berbasis *Live Worksheet* Pada Topik Hidrolisis Garam Untuk Mengidentifikasi Kemampuan Berfikir Peserta Didik SMA”, berdasarkan hasil penelitiannya tertulis telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif baik dari segi media yang menunjukkan presentase 97,45%, materi 97,64%, angket respon pada produk 78,33%, serta efektivitas 53,85% yang dikategorikan cukup efektif. Persamaan dengan penelitian ini yaitu media yang digunakan untuk penelitian yaitu *Live Worksheet*. Sedangkan perbedaannya terletak pada tempat, waktu, materi pembelajaran dan variabel terikat.
2. Penelitian karya Feby Widhi Setyo Utomo (2013) Universitas Negeri Semarang yang berjudul “Perbedaan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *E-Learning* dan Konvensional Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA N 1 Candiroto Temanggung”. Berdasarkan hasil penelitiannya, nilai dari sig adalah $0,000 < \alpha$ dengan $\alpha = 0.05$, maka H_1 diterima, dengan tingkat kepercayaan 95% maka dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *e-learning* dengan peserta didik yang

menggunakan metode pembelajaran konvensional atau ceramah. Persamaan dengan penelitian ini pada variabel terikat yaitu minat belajar peserta didik. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel bebas atau independen yang mana penelitian ini terfokus pada mencari perbedaan model pembelajaran *E-Learning* dan Konvensional.

3. Penelitian karya Evita Rahmawati (2019) Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi I-Waris Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Mewaris Peserta Didik Kelas XI Di MAN 1 Bandar Lampung. Berdasarkan hasil penelitiannya, tercatat bahwa hasil uji efektivitas dengan menggunakan persamaan *effect size* 1,048 sehingga termasuk kategori tinggi atau terbukti efektif. Persamaan dengan penelitian ini yaitu perhitungan uji efektivitas memakai uji *Effect Size* dengan menggunakan formulasi Hake. Perbedaannya yaitu dari waktu, tempat, bahan ajar, dan materi pelajaran.
4. Jurnal karya Devi Arisanti, Mhd, Subhan yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Muslim di SMP Kota Pekanbaru”. Jurnal Althariqah. Vol 3. No 2 (2018). Berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan pengaruh tinggi terhadap minat belajar siswa. Analisis inferensi dengan analisis regresi mendapatkan hasil pengaruh signifikan pada media internet terhadap minat belajar dikalangan siswa yaitu 84,6%, yang berarti memberi pengaruh signifikan. Persamaan dengan penelitian ini yaitu ingin membuktikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa, sedangkan perbedaan dengan penelitian ini yaitu materi pembelajaran serta media yang digunakan.
5. Jurnal karya Marwan Pulungan, dkk., yang berjudul “*Development of E-Student Worksheets in the form of Picture Stories Using Live worksheets in Primary Schools*”. Jurnal Iqra’ Kajian Ilmu Pendidikan. Vol 7. No 2 (2022). Hasil penelitiannya menggunakan uji angket pada *e-student worksheets* memiliki hasil persentase 95% yang berarti sangat baik yang mana pengembangan *e-student worksheets* menggunakan *Live Worksheet* dibentuk cerita bergambar layak serta efektif digunakan. Persamaan dengan penelitian ini adalah media yang digunakan yaitu media *Live Worksheet*. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini yaitu materi yang digunakan serta tingkatan sekolah.

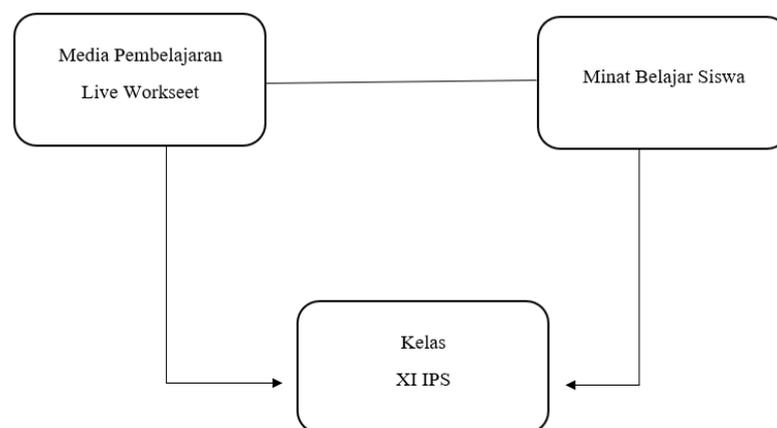
2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka pikir dibutuhkan dalam melakukan sebuah penelitian sebagai konsep dasar peneliti. Sebelum memahami kerangka konseptual, baiknya memahami terlebih dahulu kerangka pikir. Buku Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R& D (2017:91) karya Dr. Sugiyono mengatakan:

"kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting".

Kerangka konseptual adalah suatu konsep yang memberikan hubungan kausal hipotesis antara dua variabel atau lebih dalam rangka memberikan sebuah jawaban sementara terhadap masalah yang sedang di teliti (Kusnadi, 2008: 57). Kerangka konseptual merupakan kerangka yang menggambarkan hubungan antar konsep yang akan dikembangkan. Tujuan kerangka konseptual yaitu untuk mempermudah dalam melakukan penelitian agar lebih terarah sesuai dengan tujuan. Dengan demikian maka kerangka konseptual adalah hubungan antara dua variabel yang menghasilkan sebab akibat dalam menjawab permasalahan penelitian, yang mana berfungsi untuk mempermudah arah penelitian yang akan di lakukan.

Bagan 2.1
Kerangka Konseptual



2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya atau merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian yang telah dikemukakan dalam perumusan masalah (Sugiyono, 2017: 96). Hipotesis yaitu sebuah jawaban sementara yang kebenarannya masih di uji, atau rangkuman kesimpulan teoritis yang diperoleh dari tinjauan Pustaka. Maka dari itu,

hipotesis adalah dugaan sementara dari suatu masalah penelitian. Hipotesis atau dugaan tersebut bisa menjadi benar bila terbukti dan fakta-fakta membenarkannya. Sementara dugaan tersebut bisa juga menjadi salah bila tidak terbukti melalui hasil penelitian.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah: Penggunaan media *Live Worksheet* efektif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Peminatan dalam materi Pemikiran dalam Piagam PBB, Proklamasi 17 Agustus 1945, dan Perangkat Kenegaraan Serta Maknanya Bagi Kehidupan Berbangsa dan Bernegara pada Masa Kini di Kelas XI MAN 2 Kota Bogor Tahun Ajaran 2021 / 2022.