

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik adalah teori belajar yang lebih menekankan pada perubahan sikap atau perilaku. Teori ini merupakan teori belajar yang mempelajari perilaku manusia dengan pendekatan-pendekatan tertentu sehingga perubahannya dapat dilakukan melalui pengkondisian. Teori belajar behavioristik cenderung berusaha membentuk perilaku siswa sesuai dengan harapan. Teori ini juga kerap kali disebut sebagai pembelajaran stimulus respons (Desmita, 2011: 44). Dapat disimpulkan bahwa teori behavioristik lebih melihat sisi adanya perubahan atau perbedaan perilaku siswa setelah dilakukan berbagai cara pendekatan kepada siswa.

Stimulus merupakan apa yang guru berikan kepada siswa, sedangkan respons adalah reaksi siswa terhadap stimulus yang diberikan guru. Safaruddin (2016: 120) menambahkan bahwa yang paling penting dalam teori ini adalah input berupa stimulus dan output berupa respons. Hal utama dari teori ini adalah pengamatan dan pengukuran karena sangat penting untuk melihat perubahan tingkah laku siswa. Seseorang dianggap telah belajar manakala dirinya telah memperlihatkan perubahan perilakunya.

Ahmadi dalam Nahar (2016: 68) menyebutkan ada 3 ciri-ciri teori belajar behavioristik. Pertama, aliran behavioristik mempelajari tentang perilaku manusia bukan dari kesadarannya. Namun, aliran ini lebih

mengamati tindakan dan perilaku dari kenyataan yang ada. Pengalaman-pengalaman terkait dikesampingkan terlebih dahulu sehingga teori ini dianggap sebagai ilmu jiwa tanpa jiwa. Kedua, semua tindakan dikembalikan kepada refleksi. Refleksi merupakan reaksi dari sesuatu yang tidak disadari. Ketiga, teori ini berpendapat bahwa semua orang pada saat dilahirkan adalah sama. Menurut teori ini, pendidikan ialah maha kuasa, sedangkan manusia hanya makhluk yang tumbuh dari kebiasaan dan pendidikan yang mampu mempengaruhi refleksi keinginan hati.

Teori belajar behavioristik sangat berpengaruh terhadap masalah belajar karena belajar membentuk hubungan antara stimulus dan respons. Hubungan antara stimulus dan respons menciptakan kebiasaan-kebiasaan otomatis untuk siswa belajar. Implementasi dari teori behavioristik dalam kegiatan pembelajaran juga sangat bergantung pada komponen tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, karakteristik siswa juga fasilitas pembelajaran serta penguatan. Teori ini berfokus pada pengarahan berfikir siswa dan berpandangan bahwa proses dari belajar akan membawa siswa mencapai tujuan tertentu. Belajar bertujuan mendapatkan pengetahuan, sedangkan mengajar bertujuan memindahkan pengetahuan dari guru kepada siswa.

John B. Watson berpandangan bahwa behavioristik berfokus pada peran dari belajar dan menjelaskan perilaku manusia. Perilaku seutuhnya ditentukan oleh aturan-aturan yang telah diprediksi dan dikendalikan. Watson meyakini bahwa tingkah laku atau perilaku manusia adalah hasil

dari pengaruh lingkungan dan bawaan genetik. Kekuatan-kekuatan yang tidak rasional menjadi pengendali perilaku yang mana hal tersebut didapatkan dari hasil pengaruh lingkungan yang membentuk serta memanipulasi perilaku. Menurutnya, belajar juga merupakan bagian dari interaksi stimulus dengan respons yang perlu diamati dan diukur.

Pendapat tersebut selaras dengan pandangan Ivan P. Pavlov (1849-1936) yang mana teori belajar ini merujuk pada beberapa prosedur pelatihan karena satu stimulus muncul sebagai pengganti satu stimulus lainnya untuk mengembangkan sebuah respons. Menurut Pavlov, stimulus mengakibatkan adanya pengulangan perilaku dan berfungsi sebagai penguat. Selain itu, Skinner seorang psikolog dari Harvard juga melakukan pengembangan teori perilaku Watson. Skinner mengatakan bahwa konsep belajar berlangsung komprehensif. Hubungan antara stimulus dan respons terjadi melalui interaksi dengan lingkungan sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Dengan demikian, untuk dapat memahami perilaku siswa tentunya harus memahami terlebih dahulu hubungan stimulus satu dengan lainnya, memahami konsep dan konsekuensi yang muncul akibat respons (Nahar, 2016: 69-71).

Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa teori belajar behavioristik merupakan teori belajar yang berfokus pada perubahan perilaku. Perubahan tersebut dipengaruhi oleh adanya berbagai reaksi atau respons atas adanya stimulus yang dilakukan. Penerapan dari teori

belajar behavioristik erat kaitannya terhadap perangkat pembelajaran dan fasilitas belajar yang digunakan. Lingkungan belajar dan faktor genetik dari siswa juga memiliki peran yang cukup besar untuk dapat mempengaruhi perilaku siswa. Oleh karena itu, pemberian stimulus yang tepat oleh guru akan sangat berpengaruh terhadap perilaku siswa dalam pembelajaran di kelas.

3.1.2 Media Pembelajaran

3.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang memiliki arti tengah, perantara atau pengantar. Jadi media merupakan sebuah pengantar atau perantara. Gernalch & Ely (1980) mengatakan bahwa media meliputi orang, bahan, peralatan ataupun kegiatan yang mampu menciptakan situasi dan kondisi yang sehingga siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap. AECT (*Association for Educational Communications and Technology*) berpendapat bahwa media merupakan segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi (Kristanto, 2016: 4). Heinich dan kawan kawan (1982) menambahkan bahwa media merupakan perantai yang menyampaikan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Hamidjojo dalam Latuheru (1993) juga menyebutkan bahwa media merupakan semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan ide atau gagasan kepada penerima (Arsyad, 2009: 4). Berdasarkan

pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan tujuan intruksional. Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2009: 4) menyampaikan bahwa secara fisik media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran, misalnya buku, *tape recoder*, kaset, video camera, video recoder, film, foto, gambar, grafik, televisi. Disisi lain, media pembelajaran mengandung materi yang intruksional untuk bisa merangsang siswa dalam belajar. Menurut Rossie & Breidle dikemukakan bahwa media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang digunakan guna mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Sedangkan, menurut *National Education Associattion* menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Winkel juga mengemukakan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai sebuah sarana non personal yang dipakai oleh pengajar dimana sarana tersebut berperan dalam proses belajar mengajar untuk tujuan instruksional (Kristanto, 2016: 5). Berdasarkan definisi-definisi tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berfungsi untuk

merangsang minat dan perhatian dari siswa dalam proses belajar untuk mewujudkan tujuan pembelajaran.

3.1.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada 3 jenis media pembelajaran yaitu media audio, media visual dan media audio visual. Media audio merupakan media yang menghasilkan suara atau bunyi contohnya radio dan *tape recorder*. Media audio ini mampu memberikan stimulus terhadap pikiran, perasaan juga perhatian siswa pada saat pembelajaran (Kristanto, 2016: 31). Pada umumnya, media audio dapat digunakan untuk berbagai jenis materi pembelajaran. Karakteristik dari media audio berkaitan dengan semua aspek keterampilan dalam mendengarkan misalnya pemusatan perhatian, mengikuti pengarah, pelatihan daya analisis siswa berdasarkan apa yang didengarkan dan memperoleh arti konteks serta mengingat dan menyampaikan kembali ide atau materi yang telah didengarkan. Contoh dari media audio yang bisa digunakan untuk pembelajaran adalah radio, *tape recorder*, MP3, CD dan telepon (Ramli, 2012: 76). Berdasarkan hal tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media audio merupakan media yang menghasilkan suara dan memerlukan fokus yang tinggi untuk mendengarkan serta menangkap pesan yang ada didalamnya.

Media visual merupakan media yang dapat dilihat dengan mata dan menyampaikan pesan atau materi pembelajaran melalui lambang visual yang fungsinya menarik perhatian, memberikan

kejelasan terhadap materi dan memberikan ilustrasi. Media visual ini memiliki dua jenis dimensi yaitu media visual dua dimensi dan media visual tiga dimensi. Media visual dua dimensi berarti hanya dapat dilihat dari dua sisi saja. Sedangkan untuk media visual dapat dilihat dari segala arah. Media visual tiga dimensi merupakan media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas. Media ini biasanya dapat berupa benda asli maupun benda tiruan. Penggunaan media visual khususnya media tiga dimensi, siswa memperoleh pengalaman langsung karena media tersebut mampu menjelaskan alur, proses, struktur dengan jelas, konkrit dan menghindari verbalisme. Contoh dari media visual diantaranya kartun, sketsa, bagan, grafik, poster, gambar/foto, komik, diorama dan sebagainya (Kristianto, 2016: 34-55). Berdasarkan hal tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media visual merupakan media yang mempunyai berbagai dimensi diantaranya 2 dimensi dan 3 dimensi. Media visual mampu memberikan visualisasi kepada orang yang melihat sehingga pesan yang tersampaikan dalam media tersebut akan lebih mudah dimengerti.

Media audio visual adalah media yang mampu menghasilkan gambar dan bunyi dalam satu media sekaligus. Media audio visual mampu menjadikan materi pembelajaran interaktif secara sistematis dan logis serta memberikan nilai hiburan dalam penyajian

materinya. Media audio visual dapat didengarkan dan dilihat sehingga ini menjadi perpaduan yang menarik untuk siswa dapat berimajinasi serta tidak merasa bosan. Media ini juga mampu menyampaikan pesan atau informasi secara berulang-ulang, bisa dipercepat dan diperlambat. Dengan demikian, siswa mampu memahami materi pembelajaran secara lebih efektif. Contoh media visual yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah televisi, VTR, DVD, dan film (Ramli, 2012: 85). Berdasarkan hal tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media audio visual merupakan gabungan dari media audio dan media visual yang dalam penyajiannya lebih menarik karena mengandung dua unsur sebagai pelengkap sehingga media audio visual cocok untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang berbasis digital.

3.1.2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi dalam proses pembelajaran untuk memotivasi minat bisa dengan melalui teknik drama atau hiburan yang menciptakan atau merangsang siswa untuk dapat melakukan aktivitas. Fungsi berikutnya ialah untuk menyajikan informasi yang sifatnya umum. Selanjutnya, media juga berfungsi untuk tujuan belajar yang melibatkan siswa. Media pembelajaran haruslah memberikan pengalaman yang menyenangkan kepada siswa (Milawati, 2021: 34). Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran sebaiknya memuat keempat fungsi tersebut terutama dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Levie & Lentz dalam Arsyad (2009: 17) mengemukakan bahwa ada 4 fungsi media pembelajaran khususnya media visual meliputi fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Dalam fungsi atensi, media berfungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk dapat berkonsentrasi dalam pembelajaran. Fungsi afektif media visual dapat merangsang emosi dan perilaku siswa ataupun minat siswa terhadap apa yang dipelajari. Hal tersebut dapat ditunjukkan dari tingkat kenyamanan siswa saat belajar. Fungsi kognitif dapat terlihat dari media atau lambang visual yang ditayangkan untuk siswa bisa mengingat informasi ataupun materi yang dipelajari. Sedangkan untuk fungsi kompensatoris, dalam hal ini media pembelajaran berfungsi dalam pengakomodasian siswa yang dirasa sulit untuk dapat memahami materi yang diberikan secara verbal.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran ialah untuk memotivasi minat, menyajikan informasi dan sebagai tujuan belajar. Media pembelajaran juga memiliki fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Semua fungsi media pembelajaran tersebut mengarah pada fungsi untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif serta mengarahkan siswa untuk memperhatikan pembelajaran.

3.1.2.4 Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai ciri umum yang secara fisik merupakan perangkat keras yang bisa dilihat dan didengar menggunakan alat indera. Secara non fisik, media dikatakan sebagai *software* karena mengandung pesan yang ingin disampaikan kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam rangka menciptakan komunikasi antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran (Jannah, 2009: 2-3).

Gerlach & Ely dalam Arsyad (2009: 12-14) juga menyebutkan bahwa ada 3 ciri-ciri media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri fiksatif memvisualisasikan keterampilan media untuk merekam, menyimpan, mengabadikan serta merekonstruksi obyek. Ciri ini memungkinkan media untuk dapat mentransportasikan rekaman kapan saja. Hal ini menjadi penting bagi guru karena beberapa peristiwa yang telah direkam dan disimpan dapat digunakan setiap waktu untuk keperluan pembelajaran.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri ini membuat adanya sebuah transformasi suatu peristiwa yang berlangsung lama kemudian bisa diperlihatkan dengan waktu singkat bahkan bisa diperlambat. Namun, hal ini perlu

fokus yang serius. Jika dalam penyajiannya terdapat kesalahan, maka penafsiran yang dilakukan juga dapat terjadi kesalahan.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif memungkinkan media untuk mentransportasikan peristiwa melalui ruang dan secara bersama-sama peristiwa tersebut dapat ditampilkan kepada banyak orang secara berulang-ulang tanpa ada perubahan informasi. Ciri ini menunjukkan bahwa media dapat mendistribusikan suatu peristiwa ke seluruh penjuru tempat dan kapan saja tanpa terbatas ruang dan waktu.

3.1.2.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam pemilihan media pembelajaran, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan supaya dalam proses pembelajaran dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ada 6 kriteria dalam memilih media pembelajaran. Pertama, ketepatan dengan tujuan pembelajaran yang mana dalam hal ini, media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Kedua, dukungan terhadap isi bahan pembelajaran. Media pembelajaran yang akan digunakan haruslah didukung dengan materi pelajaran yang memang bersifat fakta, prinsip dan konsep. Ketiga, kemudahan dalam memperoleh media. Media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran haruslah mudah didapatkan atau bahkan mudah dibuat. Keempat,

keterampilan guru dalam menggunakan media. Semua media pembelajaran pada prinsipnya haruslah bisa digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran.

Kelima, tersedianya waktu untuk menggunakan media. Keenam, sesuai taraf berpikir siswa, artinya media yang dipilih haruslah tidak melebihi kapasitas berfikir siswa sehingga apa yang disampaikan melalui media tersebut dapat dipahami oleh siswa (Ramli, 2012:10). Dalam pemilihan media guru harus mempertimbangkan dari segi psikologis siswa yang mana harus ada kebutuhan, minat atau keinginan belajar dari siswa sebelum guru menyuruh siswa untuk mengerjakan tugas atau latihan-latihan. Sehingga sangat diperlukan media yang dapat melahirkan minat belajar siswa (Arsyad, 2009: 72). Berdasarkan hal tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa guru tidak boleh sembarangan memilih media pembelajaran untuk digunakan dalam proses belajar mengajar, karena pemilihan media pembelajaran yang benar akan berdampak pada keberhasilan dalam proses pembelajaran.

3.1.3 Media Roda Putar Sejarah (Rotase)

3.1.3.1 Pengertian Roda Putar Sejarah (Rotase)

Wahyuni (2017: 2) mendefinisikan bahwa media roda putar merupakan media pembelajaran berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa bagian yang didalamnya terdapat kartu soal. Aulia (2016: 12) menambahkan bahwa media roda putar

merupakan media pembelajaran yang menggunakan lingkaran yang mana lingkaran tersebut terbagi ke dalam beberapa bagian. Dalam bagian tersebut berisikan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa.

Dalam penelitian ini digunakan istilah rotase sebagai penyebutan nama roda putar sejarah dikarenakan penelitian ini berfokus pada pembelajaran sejarah. Sehingga roda putar sejarah (rotase) merupakan media pembelajaran yang berbentuk lingkaran yang dapat diputar dan memiliki bagian-bagian tertentu yang telah diisikan soal-soal terkait materi pembelajaran sejarah.

3.1.3.2 Langkah-Langkah Penggunaan Roda Putar Sejarah (Rotase)

Ginnis dalam Aulia (2016:28-29) dijelaskan ada beberapa langkah dalam menggunakan media roda putar sejarah (rotase) dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan media roda putar sejarah (rotase) sebagai media pembelajaran dengan 8 bagian warna sebagai kode soal.
- 2) Guru membuat satu set kartu soal sebanyak 20 soal utama yang didistribusikan ke dalam 8 bagian warna kode soal. Satu set kartu soal tersebut ditempelkan pada papan tulis.
- 3) Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok. Setiap kelompok mendapat kesempatan untuk memutar roda putar sejarah (rotase) 5 kali secara bergiliran.

- 4) Setiap kelompok berhak menjawab 5 soal yang telah disediakan sesuai dengan putaran warna yang didapatkan.
- 5) Apabila ada kelompok yang tidak dapat menjawab soal tersebut, maka kelompok lain diperbolehkan untuk menjawab. Soal yang telah terjawab dinyatakan hangus dan tidak dapat dijawab kembali oleh kelompok lain.
- 6) Setiap soal memiliki poin 20, artinya apabila setiap kelompok dapat menjawab 5 soal maka mendapatkan 100 poin.
- 7) Jika setiap kelompok sudah selesai menjawab 5 soal dan ada kelompok yang memperoleh poin yang sama maka diadakan soal rebutan. Satu soal memiliki 50 poin. Setiap kelompok dipersilahkan saling berebut untuk menjawab.
- 8) Kelompok yang berhasil menjawab dengan benar soal rebutan, akan mendapatkan poin 50 untuk setiap soalnya. Namun, jika menjawab salah maka poin kelompok dikurangi 5.
- 9) Kelompok yang mendapatkan poin terbanyak dinyatakan sebagai pemenang dan diberi *reward*.

3.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Roda Putar Sejarah (Rotase)

Ginnis dalam Aulia (2016: 29) menyebutkan ada beberapa kelebihan dari media rotase adalah sebagai berikut:

- 1) Media roda putar sejarah (rotase) adalah media permainan familiar dan menantang.

- 2) Media roda putar sejarah (rotase) merupakan media yang masih jarang digunakan dalam pembelajaran sejarah.
- 3) Dapat melatih daya ingat dan kecepatan siswa dalam berfikir.
- 4) Dapat melatih pemahaman siswa untuk problem solving.
- 5) Dapat digunakan untuk mempersiapkan siswa sebelum menghadapi ujian.
- 6) Dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran.
- 7) Bersifat fleksibel karena dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran apapun.
- 8) Dapat merangsang atau mendorong siswa menjadi lebih aktif karena media pembelajaran ini secara langsung melibatkan siswa serta memberikan umpan balik.

Aulia (2016: 29) menjelaskan bahwa media roda putar juga memiliki kekurangan yaitu sebagai berikut:

- 1) Dalam penggunaannya dan pembuatan media membutuhkan waktu yang lama.
- 2) Waktu, ruang dan energi yang dikeluarkan oleh guru lebih banyak karena media ini dioperasikan secara manual.
- 3) Fasilitas, dukungan, serta alat bahkan biaya dari sekolah harus memadai.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media roda putar sejarah (rotase) memiliki kelebihan yang lebih banyak daripada

kekurangannya. Sehingga, media roda putar sejarah (rotase) cukup baik digunakan sebagai media pembelajaran.

3.1.4 Minat Belajar

3.1.4.1 Pengertian Minat Belajar

Kecenderungan perhatian seseorang terhadap sesuatu dapat diartikan sebagai minat. Slameto (2010: 180) mengatakan minat merupakan kegiatan yang disenangi oleh seseorang tanpa harus terlebih dahulu disuruh. Tidjan dalam (Trismayanti, 2019: 42) menambahkan bahwa minat adalah suatu gejala psikologis yang menunjukkan pusat perhatian terhadap suatu objek dikarenakan adanya rasa senang. Secara sederhana, minat merupakan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu.

Crow & Crow dalam Sobari (2017: 7) menyampaikan bahwa minat berkaitan dengan daya gerak yang mampu membuat seseorang tertarik pada orang lain, benda, kegiatan ataupun hal lainnya. Pada dasarnya, minat merupakan hubungan penerimaan tentang apa yang ada diluar diri sendiri. Apabila hubungan tersebut semakin kuat, maka minat yang dihasilkan juga semakin besar. Selain itu, suatu pernyataan dari kepribadian dan perkembangan kepribadian juga dapat disebut minat. Dengan adanya minat, seseorang tentunya lebih mampu untuk melakukan pengembangan kepribadian.

Berdasarkan definisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa minat adalah suatu kondisi seseorang melakukan sesuatu atas keinginannya sendiri secara sadar tanpa disuruh orang lain. Dalam hal ini, minat belajar berarti ketertarikan dan keinginan siswa atas dasar rasa senang terhadap kegiatan pembelajaran sehingga siswa melaksanakan aktivitas belajar dengan penuh sadar tanpa adanya paksaan dari pihak lain.

3.1.4.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Slameto (2010: 54) menyebutkan bahwa ada 2 faktor yang berpengaruh terhadap minat belajar siswa yaitu sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Merupakan faktor yang berasal dari dalam diri sendiri. Terdiri dari faktor jasmaniah dan faktor psikologi. Faktor jasmaniah meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh. Sedangkan faktor psikologi meliputi intelegensi, perhatian, bakat, kematangan dan kesiapan.

2. Faktor Eksternal

Merupakan faktor yang berasal dari luar diri sendiri. Terdiri dari faktor keluarga dan faktor sekolah. Faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan. Sedangkan, faktor sekolah meliputi metode pembelajaran, kurikulum, hubungan antara guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, kedisiplinan

sekolah, standar penilaian diatas ukuran dan keadaan gedung sekolah serta tugas sekolah.

Media pembelajaran juga merupakan faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2009: 19-21) bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk mendorong minat atau tindakan. Dengan media, pembelajaran dapat dilakukan lebih menarik sehingga media memang ditujukan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap konsentrasi serta memperhatikan penjelasan dari guru. Penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan rasa ingin tahu siswa sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa media mempunyai aspek motivasi dan meningkatkan minat.

3.1.4.3 Indikator Minat Belajar

Menurut Safari dalam Ricardo dan Meilani (2017: 190) disebutkan bahwa ada 4 indikator minat belajar yaitu sebagai berikut:

1. Perasaan Senang

Siswa yang mempunyai minat ketika pembelajaran berlangsung, maka tentunya siswa tidak akan merasa terpaksa untuk belajar mata pelajaran tertentu karena dalam diri siswa sudah tumbuh rasa senang. Salah satu rasa senang yang dapat mudah terlihat dari siswa adalah hadir tepat waktu dan bersemangat.

2. Keterlibatan Siswa

Siswa yang mempunyai minat terhadap pembelajaran, maka dirinya akan berpartisipasi aktif dan tidak pasif pada saat pembelajaran berlangsung.

3. Ketertarikan Siswa

Siswa yang mempunyai minat terhadap pembelajaran, tentunya akan antusias, termasuk ketika mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

4. Perhatian Siswa

Siswa yang mempunyai minat terhadap pembelajaran, tentunya akan menaruh perhatian pada penjelasan materi oleh guru, mencatat materi dan konsentrasi.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang pernah dibuat dan dianggap memiliki keterkaitan dengan judul topik yang akan diteliti. Tujuannya tentu untuk menghindari adanya pengulangan penelitian yang menggunakan pokok pembahasan yang sama. Selain itu, penelitian yang relevan ini dimaksudkan untuk melihat adanya persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini.

1. Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto

Penelitian ini merupakan penelitian skripsi yang dilakukan oleh Wardah Khairunnisa dari Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Yogyakarta. Penelitian tugas akhir ini ditulis pada tahun 2017. Dalam penelitiannya, diuraikan tentang media permainan roda putar berbasis website yang dikembangkan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media tersebut yang diimplementasikan pada keterampilan membaca siswa kelas XI IPS 2 di SMA Angkasa Adisutjipto. Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa produk media permainan roda putar yang dikembangkan dengan berbasis website layak digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan membaca pada materi *La vie familiale* untuk siswa kelas XI IPS 2 SMA Angkasa Adisutjipto. Untuk rata-rata hasil dari penilaian dari media tersebut ialah sebesar 76,98% yang dikategorikan “setuju”.

Terdapat perbedaan dan persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Wardah Khairunnisa dengan penelitian ini. Dilihat dari pendekatan penelitian yang digunakan, penelitian Wardah Khairunnisa menggunakan R & D (*Research and Development*) dengan model pengembangan yang terdiri dari 6 tahapan meliputi analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validitas desain, revisi desain dan uji coba produk. Sedangkan, untuk penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, desain *kuasi eksperimen design* dan bentuk desain *nonequivalent control group design*.

Perbedaan yang juga mencolok antara penelitian Wardah Khairunnisa dengan penelitian ini yang mana penelitian Wardah Khairunnisa lebih ke pengembangan media berbasis website, tempat penelitian dilakukan di SMA Angkasa Adisutjipto dan pada mata pelajaran bahasa Prancis. Sedangkan, untuk penelitian ini lebih ingin melihat bagaimana pengaruh media roda putar sejarah terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 8 Tasikmalaya. Persamaan penelitian Wardah Khairunnisa dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran roda putar dan penelitian dilakukan pada jenjang pendidikan yang sama.

2. Eksperimentasi Media Pembelajaran Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Teks Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN Kota Tegal Tahun Ajaran 2018/2019

Penelitian ini merupakan penelitian skripsi yang dilakukan oleh Anditya Zahrani Firdaus dari Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Penelitian tugas akhir ini ditulis pada tahun 2019. Dalam penelitiannya, diuraikan mengenai implementasi media roda putar sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memahami teks bahasa Arab siswa kelas X MIPA 1 dan X MIPA 2 MAN Kota Tegal tahun ajaran 2018/2019. Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa berdasarkan analisis data melalui uji *Independent Samples T-Test* menunjukkan hasil signifikansi 0,000 dan 0,000 lebih kecil dari 0,05

sehingga terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan memahami teks bahasa Arab antara sebelum dan sesudah menggunakan media roda putar. Sehingga penggunaan media roda putar dapat meningkatkan kemampuan memahami teks bahasa Arab pada siswa kelas X MIPA 1 dan X MIPA 2 MAN Kota Tegal tahun ajaran 2018/2019.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Anditya Zahrani Firdaus dengan penelitian ini adalah terletak pada tujuan penelitian dan bentuk desain penelitiannya. Penelitian Anditya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memahami teks bahasa Arab dengan bentuk desain penelitiannya *pretest-posttest control group design*. Untuk penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada pengaruh penggunaan media roda putar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah dengan bentuk desain penelitiannya *nonequivalent control group design*. Selain itu, tentunya dari tempat penelitian dan mata pelajarannya berbeda.

Penelitian Anditya Zahrani Firdaus dilakukan di MAN Kota Tegal dan pada mata pelajaran bahasa Arab, sedangkan penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 8 Tasikmalaya pada mata pelajaran sejarah. Untuk persamaan dari penelitian Anditya Zahrani Firdaus dengan penelitian ini terletak pada pendekatan dan metode penelitian serta media yang digunakan yaitu sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif, metode eksperimen dan media roda putar.

3. Efektivitas Penggunaan Media Roda Putar Pada Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas VII SMP Islam Manba'ul Ulum Mayong Jepara

Penelitian ini dilakukan oleh Kholis Istifadah dan Aisyah Nur Sayidatun Nisa dari Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang. Penelitian tersebut dimuat dalam sebuah artikel ilmiah dalam jurnal Sosiolum Volume 3 No 1 Tahun 2021.

Tujuan dari penelitiannya adalah untuk mencari tahu mengenai keefektifan model yang dipadukan dengan media roda putar pada pembelajaran IPS di kelas VII SMP Islam Manba'ul Ulum Mayong Jepara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran roda putar dikatakan efektif. Hasil belajar siswa pada *pretest* diperoleh nilai rata-rata sebesar 56,41 dan *posttest* sebesar 73,00. Hasil akhir penggunaan media roda putar pada pembelajaran IPS meningkat sebesar 60% dan disimpulkan bahwa pembelajaran IPS menggunakan roda putar efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar mengajar.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah desain penelitiannya. Penelitian tersebut menggunakan desain *pre experimental design* dengan bentuk desainnya *one group pretest posttest design*. Untuk penelitian ini menggunakan desain *kuasi eksperimen design* dengan bentuk desainnya *nonequivalent control group design*.

Perbedaan lain juga terlihat dari jenjang pendidikan yang diteliti serta mata pelajarannya. Pada penelitian tersebut menggunakan jenjang SMP dan mata pelajaran IPS. Sedangkan untuk penelitian ini menggunakan jenjang SMA dan mata pelajaran sejarah. Jika penelitiannya mengukur efektivitas, maka penelitian ini untuk melihat pengaruh penggunaan media roda putar terhadap minat belajar siswa.

Persamaan yang ada pada penelitian Kholis dan Aisyah dengan penelitian ini adalah terletak pada media pembelajaran yang dipakai yaitu media roda putar. Selain itu, kedua penelitian ini sama-sama menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.

4. Penerapan *Game Roulette* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Usaha dan Energi

Penelitian ini dilakukan oleh Siti Afrah Siregar dan kawan-kawan dari Universitas Islam Sumatera Utara. Penelitian tersebut dimuat dalam sebuah artikel ilmiah dalam *Journal of Educational Review and Research* Volume 4 No 1 Tahun 2021.

Tujuan dari penelitiannya adalah untuk mengetahui minat dan hasil belajar fisika pada materi usaha dan energi menggunakan media *game roulette*. Media ini memiliki karakteristik yang sama dengan media roda putar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media tersebut dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan

persentase N-Gain sekitar 57% dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan persentase N-Gain sekitar 59%.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sekolah, mata pelajaran dan kelas yang diteliti. Pada penelitian tersebut dilakukan di SMA Al-Wasliyah Medan pada mata pelajaran Fisika di kelas X IPA. Sedangkan untuk penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 8 Tasikmalaya pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS. Perbedaan lain terletak pada variabel terikat yaitu penelitian tersebut variabel terikatnya minat belajar dan hasil belajar, sedangkan penelitian ini variabel terikatnya hanya minat belajar.

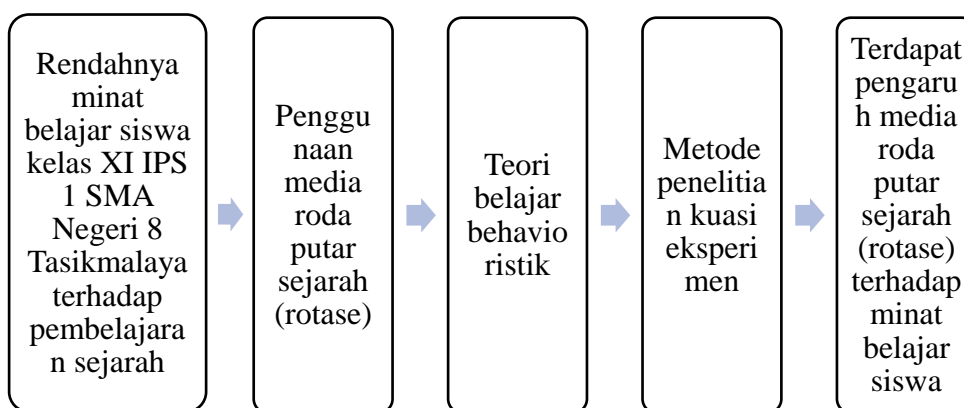
Persamaan yang ada pada penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah terletak pada media pembelajaran yang dipakai yaitu media roda putar. Selain itu, kedua penelitian ini sama-sama menggunakan metode eksperimen dengan desain kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.

2.3 Kerangka Konseptual

Permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran sejarah adalah rendahnya minat belajar siswa. Minat belajar siswa yang rendah tercermin dari tingkah laku siswa seperti kurang aktifnya siswa pada saat pembelajaran, tidak memperhatikan penjelasan guru, bermain hp saat pembelajaran, tidak tertarik dan tidak konsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung karena berbagai faktor.

Guru harus mempunyai solusi untuk mengatasi minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah. Salah satunya adalah menggunakan media

pembelajaran yang belum pernah digunakan sebelumnya yaitu media roda putar sejarah (rotase). Media rotase merupakan media pembelajaran yang berbentuk lingkaran yang dapat diputar dan memiliki bagian-bagian tertentu yang telah diisikan soal-soal terkait materi pembelajaran sejarah. Penggunaan media roda putar sejarah dilandasi dengan teori belajar behavioristik. Teori ini dipadukan dengan metode eksperimen dengan desain kuasi eksperimen. Diharapkan terdapat pengaruh penggunaan media roda putar sejarah (rotase) terhadap minat belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 8 Tasikmalaya pada pembelajaran sejarah.



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas rumusan masalah penelitian. Sugiyono (2019:115) menjelaskan bahwa hipotesis dikatakan sebagai jawaban sementara karena dalam pemberian jawaban baru berdasarkan pada teori-teori yang relevan. Dalam hal ini, masih dikatakan sebagai jawaban teoritis, bukan jawaban empiric yang berdasarkan data-data di lapangan.

Hipotesis penelitiannya adalah terdapat pengaruh penggunaan media roda putar sejarah (rotase) terhadap minat belajar siswa (*kuasi eksperimen* pada mata pelajaran sejarah materi respon bangsa Indonesia terhadap kolonialisme dan imperialisme di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 8 Tasikmalaya semester ganjil tahun ajaran 2022/2023). Selain itu, untuk hipotesis ujinya sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media roda putar sejarah (rotase) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah materi respon bangsa Indonesia terhadap imperialisme dan kolonialisme di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 8 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media roda putar sejarah (rotase) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah materi respon bangsa Indonesia terhadap imperialisme dan kolonialisme di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 8 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2022/2023.