

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1. Teori Belajar Behavioristik

Menurut teori behavioristik, proses belajar didefinisikan sebagai suatu perubahan perilaku yang terjadi akibat interaksi antara rangsangan (stimulus) dan tanggapan (respon). Dalam pandangan ini, belajar merupakan bentuk transformasi kemampuan siswa dalam bertindak secara berbeda sebagai hasil dari proses interaksi tersebut. Seseorang dianggap telah belajar apabila ia mampu memperlihatkan perbedaan dalam perilakunya. Teori ini menitikberatkan pada peran stimulus sebagai input dan respon sebagai output dalam kegiatan belajar (Herliani dkk, 2021: 86). Selama proses pembelajaran, guru berperan penting dalam menciptakan stimulus yang tepat guna memperoleh respon yang diharapkan dari siswa.

Hal ini sejalan dengan pandangan B.F. Skinner, tokoh utama behavioristik, yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui penguatan (reinforcement) terhadap perilaku yang diinginkan. Skinner menekankan bahwa stimulus yang diberikan guru, seperti penggunaan media pembelajaran interaktif dan menarik, dapat mendorong terbentuknya respon positif dari siswa. Ketika siswa merespons stimulus tersebut dengan keterlibatan aktif, perhatian, dan semangat belajar, serta memperoleh penguatan positif atau keberhasilan memahami materi, maka perilaku belajar tersebut akan semakin kuat dan cenderung diulang. Dengan demikian, proses belajar tidak hanya tergantung pada isi materi, tetapi juga pada bagaimana

guru mengelola stimulus yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memotivasi siswa untuk berubah secara positif.

Media pembelajaran dalam konteks ini dapat dipandang sebagai bentuk stimulus yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. Penggunaan media maupun model pembelajaran bertujuan untuk memperkuat dan meningkatkan respon siswa. Respon yang dihasilkan menjadi indikator terjadinya perubahan perilaku, yang merupakan hasil dari proses belajar.

Pendekatan behavioristik menekankan bahwa belajar merupakan hasil dari pengalaman langsung yang dapat diamati dan diukur, melalui interaksi stimulus dan respon. Penggunaan media interaktif seperti Lumio berperan memberikan rangsangan visual dan aktivitas belajar yang menarik, yang dapat mendorong peningkatan perhatian dan keterlibatan siswa (Relawati dkk, 2024: 363). Dengan memanfaatkan media ini, siswa diharapkan lebih merasa senang, tertarik, dan aktif dalam kegiatan belajar. Kondisi ini menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, mengintegrasikan teori behavioristik, pemanfaatan media Lumio, serta indikator minat belajar seperti rasa senang, ketertarikan, keterlibatan, dan perhatian dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif.

Pemanfaatan media Lumio diharapkan mampu mengubah perilaku siswa yang awalnya kurang berminat dalam pembelajaran sejarah menjadi lebih antusias. Hal

ini sejalan dengan prinsip teori behavioristik yang menyatakan bahwa perubahan perilaku terjadi melalui interaksi lingkungan berupa stimulus dan respon. Dalam hal ini, media Lumio bertindak sebagai stimulus yang mampu menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk merespon secara positif melalui peningkatan minat dan partisipasi aktif dalam pembelajaran sejarah.

2.1.2. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan suatu rangkaian aktivitas belajar dan mengajar yang dilakukan baik oleh individu maupun kelompok. Proses ini melibatkan penyampaian materi mengenai aktivitas manusia di masa lampau yang disusun dalam bentuk narasi peristiwa beserta nilai dan pesan yang terkandung di dalamnya. Penyampaian materi dilakukan melalui interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik, sehingga menciptakan pemahaman yang mendalam terhadap makna historis dari setiap peristiwa (Susanto & Akmal, 2019: 28).

Mata pelajaran sejarah memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan perilaku peserta didik, serta dalam pembangunan bangsa. Pembelajaran sejarah bertujuan menumbuhkan generasi yang terdidik, memiliki semangat kebangsaan, dan mampu menghargai perjuangan bangsa di masa lalu (Susilo dkk, 2024: 547).

Melalui pembelajaran sejarah, siswa diharapkan dapat memperoleh pemahaman tentang berbagai pengalaman hidup yang dialami oleh masyarakat pada masa lampau, untuk kemudian dijadikan bahan pembelajaran dalam menjalani kehidupan masa kini maupun masa depan (Permana, 2020: 13).

Peran guru dalam pembelajaran sejarah sangat strategis. Guru diharapkan mampu menghidupkan seluruh aspek penting dalam pembelajaran ini. Untuk itu, pendidik dituntut agar dapat memperkenalkan pendekatan-pendekatan baru yang relevan dengan perkembangan zaman, seperti penggunaan media, model, maupun metode pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan konteks kebutuhan belajar siswa (Asmara, 2019: 107).

2.1.3. Media Pembelajaran Lumio

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu yang digunakan dalam proses pendidikan untuk menyampaikan pesan atau informasi secara efektif. Media ini berfungsi sebagai penghubung antara materi yang diajarkan dengan pemahaman siswa, sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, hingga tindakan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, media pembelajaran berperan penting dalam mencapai tujuan pendidikan secara optimal (Hasan dkk., 2021: 27).

Menurut Sumantri dalam Fikri dkk. (2018: 12), media pembelajaran memiliki beberapa tujuan utama, yaitu:

1. Membantu siswa memahami konsep, prinsip, sikap, serta keterampilan tertentu.
2. Memberikan pengalaman belajar yang bervariasi dan tidak monoton, sehingga mampu menumbuhkan minat belajar.
3. Mengembangkan sikap serta keterampilan dalam bidang teknologi.
4. Menciptakan suasana belajar yang berkesan dan tidak mudah dilupakan.

Dalam praktiknya, penggunaan media pembelajaran terbukti sangat diperlukan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan media dapat merangsang minat siswa serta mendukung kemudahan dalam menyampaikan materi pelajaran. Ragam media yang menyenangkan dan kreatif diyakini mampu membangkitkan semangat belajar siswa, sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran (Hatimah dkk., 2022: 2).

Media pembelajaran juga berfungsi sebagai komponen penting dalam menciptakan proses belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dalam era digital, pemanfaatan teknologi menjadi pilihan utama dalam menunjang pembelajaran yang efisien dan menarik. Salah satu bentuk media berbasis teknologi yang dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran adalah Lumio.

Lumio adalah sebuah platform pembelajaran digital berbasis web yang dirancang untuk menyajikan materi pelajaran secara interaktif dan menarik. Platform ini memungkinkan terjadinya kolaborasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran, serta mendorong partisipasi aktif dari peserta didik. Lumio menyediakan berbagai fitur pendukung yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi, seperti tampilan gambar, audio, video, serta kuis atau evaluasi formatif untuk mengukur pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Jannah dkk., 2023: 41).



Gambar 2.1 Tampilan web Lumio

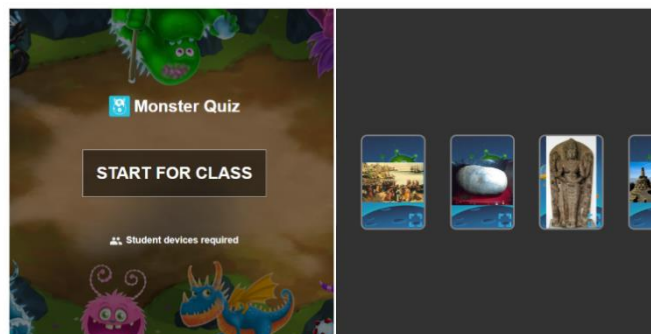
Lumio juga menyuguhkan pilihan template presentasi yang beragam dan dapat disesuaikan dengan keinginan guru, tema dan mata pelajaran. Website ini dapat digunakan secara gratis oleh peserta didik, namun bagi guru dapat digunakan secara gratis maupun berbayar. Jika menggunakan secara gratis, maka penyimpanan Lumio hanya tersedia 50 MB, sedangkan jika memilih berbayar/premium maka pengguna memiliki ruang penyimpanan online tak terbatas.

Pelaksanaan penggunaan media pembelajaran Lumio di kelas X MAN 2 Pangandaran, diawali dengan guru membuat akun di web Lumio terlebih dahulu dengan cara:

- 1) Buka browser kemudian ketik <https://www.smarttech.com/Lumio/>
- 2) Klik Sign in sebagai guru/teacher
- 3) Pilih metode pendaftaran (akun Google atau Microsoft)
- 4) Setelah masuk, guru dapat membuat materi pembelajaran dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia.

Selanjutnya guru meminta peserta didik untuk membuat akun Lumio agar dapat bergabung dengan kelas guru yang berkaitan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Buka browser kemudian ketik hellosmart.com
- 2) Klik *Sign in*. (Bagi peserta didik yang tidak memiliki akun email, peserta didik masih bisa mengikuti pembelajaran yaitu langsung klik *Join as a guest* kemudian akan langsung menuju langkah kelima atau memasukkan kode kelas)
- 3) Daftar dengan akun Google atau Microsof.
- 4) Isi informasi yang diperlukan, kemudian setuju semua ketentuan penggunaan, lalu klik Menyelesaikan
- 5) Ketikkan Class ID atau kode kelas ke dalam kotak teks dan klik *Join*.
Kode kelas akan diberikan oleh guru saat pembelajaran akan dimulai.



Gambar 2.2 Game dan Kuis Interaktif Lumio

Pada pelaksanaannya peneliti akan memanfaatkan fitur *New Page* yang ada pada website Lumio. Dengan fitur tersebut peneliti akan membuat bahan pembelajaran yang akan disampaikan dengan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual menarik, disertai dengan beberapa permainan interaktif dan fitur lainnya. Dengan menggunakan kombinasi fitur ini diharapkan dapat

digunakan untuk memberikan pembelajaran sejarah yang interaktif, kompetitif, serta menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Aktivitas ini dirancang untuk membuat pembelajaran sejarah lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti proses belajar. Dengan kombinasi fitur-fitur ini, diharapkan media pembelajaran Lumio dapat meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran sejarah.

2.1.4. Minat Belajar

Menurut Ariani dkk, (2022: 25) mendefinisikan minat sebagai suatu bentuk dorongan aktif dalam diri seseorang untuk melakukan serangkaian aktivitas, baik secara mental maupun fisik, guna mencapai perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman yang diperoleh melalui interaksi dengan lingkungan. Minat dapat dipahami sebagai rasa ketertarikan yang kuat terhadap suatu hal, yang disertai dengan perhatian dan keinginan untuk terlibat lebih jauh. Perkembangan minat seseorang dipengaruhi oleh dukungan lingkungan, terutama melalui pengalaman, interaksi sosial, dan kegiatan pembelajaran. Motivasi internal merupakan faktor utama yang membentuk minat tersebut.

Minat belajar, secara khusus, merujuk pada kecenderungan yang menetap dalam diri seseorang untuk terus memperhatikan, mengingat, dan merasa puas terhadap hal-hal yang diminatinya. Minat ini mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar dan turut dipengaruhi oleh budaya yang ada di lingkungan sekitar (Yudhiyantoro, 2022: 35). Seseorang yang memiliki minat belajar yang tinggi

cenderung lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, aktif berpartisipasi, serta menunjukkan pencapaian belajar yang lebih baik.

Adapun indikator minat belajar yaitu sebagai berikut:

1) Perasaan Senang

Siswa yang memiliki minat akan merasa nyaman dan menikmati proses pembelajaran tanpa merasa terpaksa.

2) Ketertarikan

Minat ditandai dengan rasa ingin tahu dan perhatian yang besar terhadap objek atau aktivitas belajar, baik terhadap guru, materi, maupun media yang digunakan.

3) Keterlibatan

Ketika siswa tertarik pada suatu topik, mereka terdorong untuk berpartisipasi aktif, misalnya dengan bertanya, berdiskusi, atau menjawab pertanyaan yang diajukan guru.

4) Perhatian

Siswa akan menunjukkan fokus dan konsentrasi penuh pada proses pembelajaran, termasuk terhadap materi yang sedang disampaikan.

Minat belajar memiliki peran penting dalam membentuk perilaku belajar siswa. Peserta didik yang berminat pada suatu mata pelajaran cenderung menunjukkan upaya maksimal dalam menyelesaikan tugas, menjawab pertanyaan, serta mengikuti kegiatan pembelajaran secara keseluruhan. Sebaliknya, siswa

yang minat belajarnya rendah sering kali kurang fokus, enggan mengerjakan tugas, dan kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pelajaran. Media yang menyenangkan mampu menarik perhatian dan mendorong siswa untuk mempelajari hal-hal baru dari materi yang disampaikan guru, sehingga mereka akan lebih mudah memahami isi pembelajaran (Nurfadhillah dkk., 2021: 254).

Dengan demikian, minat belajar dapat memengaruhi tingkat konsentrasi siswa terhadap materi. Semakin besar minat yang dimiliki, maka semakin tinggi pula perhatian yang diberikan. Jika siswa tidak memiliki minat, mereka akan mudah bosan dan cenderung mengabaikan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dirancang secara menyenangkan dapat menjadi stimulus untuk menumbuhkan minat belajar dan menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif serta bermakna.

2.2. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini disusun dengan mempertimbangkan beberapa hasil penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dan relevansi terhadap topik yang diangkat.

Berikut ini adalah tiga penelitian terdahulu yang menjadi rujukan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Riski dan Jasiah. (2025) berjudul “ Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Web Lumio dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis

Kelas XII MA Darul Ulum Palangka Raya”. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran Lumio dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur’an Hadis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Lumio memberikan dampak positif dan efektif dalam membangkitkan minat belajar siswa. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilakukan terletak pada penggunaan platform Lumio. Adapun perbedaannya terletak pada subjek dan konteks penelitian: penelitian sebelumnya dilaksanakan di MA Darul Ulum Palangka Raya pada mata pelajaran Al-Qur’an Hadis, sementara penelitian ini dilakukan di MAN 2 Pangandaran dengan fokus pada mata pelajaran sejarah.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Laditia Dilah Relawati, dkk. (2024) berjudul “Peningkatan Minat Belajar Sosiologi melalui Penerapan Lumio Berbantuan Padlet di Kelas X Sekolah Menengah”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran sosiologi melalui penerapan media Lumio yang dipadukan dengan Padlet di SMA Negeri 9 Pontianak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi media Lumio dan Padlet secara efektif mampu meningkatkan minat belajar siswa. Kesamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan Lumio sebagai media pembelajaran. Sementara itu, perbedaannya terletak pada konteks: penelitian sebelumnya dilakukan di

SMA dengan mata pelajaran sosiologi, sedangkan penelitian ini dilakukan di MAN dengan mata pelajaran sejarah.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Wardatul Janah, dkk. (2023) berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Presentasi Lumio by Smart Pada Mata Pelajaran Aplikasi Pengolah Angka Dalam Meningkatkan Pola Pikir Kritis Siswa di Kelas VII MTs Al- Khairiyah Pipitan”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Lumio dalam meningkatkan pola pikir kritis siswa pada mata pelajaran aplikasi pengolah angka. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pola pikir kritis siswa hingga 41,4% setelah menggunakan media Lumio. Adanya kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan ada pada penggunaan media Lumio. Namun, perbedaannya adalah bahwa penelitian Janah dkk. fokus pada pola pikir kritis di jenjang MTs, sementara penelitian ini dilakukan di jenjang MA dengan fokus pada minat belajar siswa.

2.3. Kerangka Konseptual

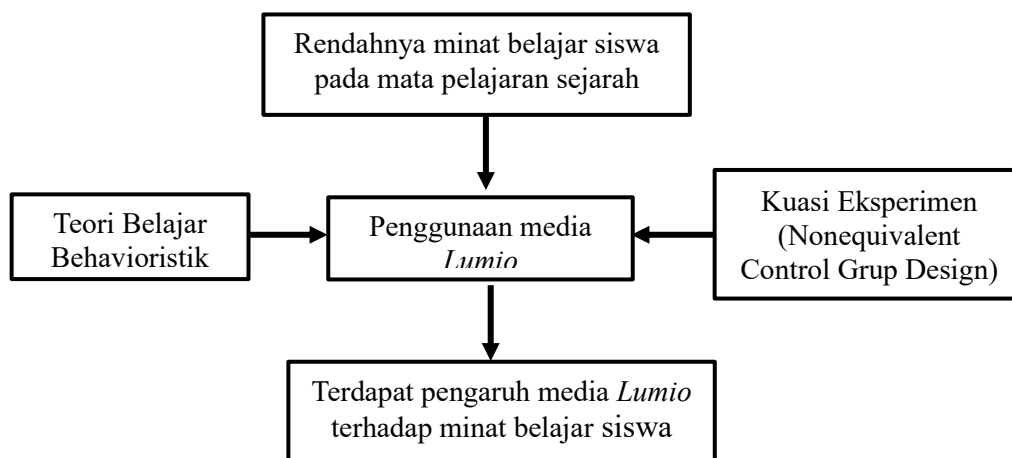
Kerangka konseptual merupakan gambaran teoritis yang menjelaskan hubungan antara variabel-variabel dalam suatu penelitian, khususnya antara variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Melalui kerangka ini, peneliti dapat memetakan keterkaitan logis antara konsep-konsep yang diteliti dan merancang arah analisis yang akan dilakukan (Sugiyono, 2013: 60).

Berdasarkan kajian teori yang telah dijabarkan sebelumnya, permasalahan dalam penelitian ini berakar dari rendahnya minat belajar siswa terhadap mata

pelajaran sejarah. Salah satu penyebab utamanya adalah suasana pembelajaran yang kurang menarik, yang berdampak pada menurunnya perhatian dan fokus siswa dalam mengikuti pelajaran sejarah.

Sebagai salah satu alternatif solusi untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan upaya menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis web, seperti Lumio, yang menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik serta mendukung keterlibatan aktif siswa di dalamnya.

Berikut merupakan bagan kerangka konseptual dari penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti:



Bagan 2.1. Kerangka Konseptual

2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang dirumuskan peneliti sebagai jawaban atas rumusan masalah dalam penelitian. Hipotesis disusun berdasarkan

kajian teori dan fakta empiris yang relevan, serta akan diuji kebenarannya melalui proses penelitian ilmiah (Sugiyono, 2013: 69).

Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Lumio terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas X-C MAN 2 Pangandaran.

H_o : Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Lumio terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas X-C MAN 2 Pangandaran.