

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Behavioristik

Menurut teori behavioristik, belajar adalah proses di mana perilaku seseorang berubah karena adanya pengaruh dari lingkungan sekitarnya. Perubahan ini bisa diamati dan diukur secara langsung. Proses belajar ini bekerja seperti mesin, di mana rangsangan (stimulus) dari luar memicu reaksi (respons) tertentu. Dalam konteks pembelajaran, guru memberikan rangsangan (misalnya, materi pelajaran) dan mengamati reaksi peserta didik sebagai bukti bahwa peserta didik telah belajar (Anam & Dwiyo, 2019: 1-2).

Menurut Skinner, respons yang diberikan oleh peserta didik merupakan hasil dari interaksi yang kompleks antara berbagai stimulus. Respons yang diberikan juga akan menghasilkan konsekuensi tertentu, baik itu positif maupun negatif, yang akan memengaruhi perilaku peserta didik di masa mendatang. Dengan kata lain, Skinner melihat proses belajar sebagai suatu siklus yang saling mempengaruhi antara stimulus, respons, dan konsekuensi (Amalia & Fadholi, 2018: 4).

Dengan demikian, teori behavioristik memandang belajar sebagai suatu proses perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur secara langsung sebagai akibat dari interaksi individu dengan lingkungannya. Inti dari teori ini adalah bahwa belajar terjadi melalui mekanisme sederhana, yaitu adanya hubungan antara stimulus (rangsangan) dan respons (tanggapan).

Peneliti meyakini bahwa teori belajar behavioristik cocok digunakan dalam mendukung variabel yang diteliti. Teori ini menyatakan bahwa perilaku dapat diubah melalui pengalaman dan lingkungan. Dalam penelitian ini, kartu kuartet berfungsi sebagai penguat positif yang meningkatkan minat belajar peserta didik. Peserta didik merasa senang dan termotivasi untuk mempelajari materi sejarah lebih lanjut ketika bermain kartu kuartet. Kartu kuartet membantu membentuk minat belajar peserta didik secara bertahap dengan desain yang menarik sehingga mengarahkan perhatian mereka pada materi sejarah. Kartu kuartet adalah stimulus yang menarik perhatian peserta didik dan memicu respons berupa minat belajar yang lebih tinggi. Kesimpulannya, penelitian ini menunjukkan bahwa teori behavioristik dapat diterapkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penggunaan media kartu Kwartet penggunaan media kartu Kwartet.

2.1.2 Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivis menyatakan bahwa manusia mengembangkan pengetahuannya melalui partisipasi aktif dalam proses belajar (Golder, 2018: 2). Prinsip konstruktivisme menyatakan bahwa belajar adalah proses yang aktif. Peserta didik mengkonstruksi pemahaman baru berdasarkan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya. Proses belajar ini menuntut peserta didik berpikir kritis, menganalisis, dan menyintesis informasi. Guru bertindak sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar kondusif. Fungsi utama guru adalah membantu peserta didik aktif dalam pembelajaran mereka dan menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan pengetahuan baru serta proses pembelajaran (Sugrah, 2019: 131).

Teori konstruktivisme memberi ruang bagi peserta didik untuk menyelesaikan persoalan, menemukan gagasan, serta mengambil keputusan.. Peserta didik dapat memahami konsep lebih baik karena terlibat langsung dalam pembentukan pengetahuan baru. Peserta didik akan mengingat konsep lebih lama dan dapat mengaplikasikannya dalam berbagai situasi. Vygotsky menjelaskan implikasi teori konstruktivisme dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Teori konstruktivisme menekankan adanya lingkungan kelas yang kooperatif, sehingga peserta didik bisa saling berinteraksi dan menemukan solusi efektif untuk memecahkan masalah dalam zona perkembangan proksimal mereka.
2. Teori konstruktivisme dalam pembelajaran lebih berfokus pada pemberian dukungan awal. Peserta didik dibantu terlebih dahulu sebelum diberi peluang untuk menyelesaikan tantangan secara mandiri. (Suryana, dkk., 2022: 8).

Peneliti meyakini bahwa teori belajar konstruktivisme cocok digunakan dalam mendukung variabel yang diteliti. Penggunaan media kartu kwartet sebagai alat bantu pembelajaran sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme. Media ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk saling berkomunikasi dan bekerja sama, menggali informasi, mendiskusikan konsep sejarah, dan serta memperluas pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran secara lebih menyeluruh. Ketika peserta didik bermain kartu kwartet, mereka tidak sekedar mengingat fakta sejarah, tetapi juga mengaplikasikan pengetahuan mereka untuk menyelesaikan permainan.

2.1.3 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mengeksplor asal-usul, perkembangan dan kontribusi Masyarakat di masa lampau. Kajian sejarah juga menyajikan prinsip-prinsip luhur yang dijadikan pedoman dalam pembentukan karakter peserta didik. Pembelajaran sejarah turut berkontribusi dalam pembentukan sikap sosial yang positif, seperti toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan. Tujuan penting dari pembelajaran sejarah yaitu untuk membekali individu dengan kesadaran historis yang kuat, sehingga mereka dapat memahami konteks masa kini dan masa depan (Muhtarom dkk., 2020: 30).

Pembelajaran sejarah juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis peristiwa sejarah dan mengaitkannya dengan konteks masa kini, sehingga tertanam kesadaran akan pentingnya sejarah. Guru sebagai fasilitator pembelajaran sejarah memiliki tanggung jawab untuk mengaktifkan berbagai komponen pembelajaran. Guru sejarah dituntut untuk selalu berinovasi dengan menghadirkan model, media, dan strategi pembelajarannya yang relevan dengan kemajuan zaman dan kebutuhan peserta didik (Asmara, 2019: 107)

2.1.4 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah instrument pendukung yang memfasilitasi guru dan peserta didik dapat menjalin interaksi optimal dalam kegiatan pembelajaran. Adanya media pembelajaran membuat peserta didik tidak hanya bergantung pada guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan di kelas (Umayah, 2013: 283). Peran guru dalam proses pembelajaran semakin optimal dengan adanya media. Guru dapat mengubah hal-hal yang abstrak menjadi nyata. Guru dapat

menggunakan berbagai media untuk mendukung aktivitas pembelajaran peserta didik serta membangun suasana belajar yang menyenangkan.

Susanti dan Zulfiana (2018: 5–11) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi 3 macam, yakni:

1. Media Visual

Media Visual merupakan alat peraga yang mengandalkan daya tarik visual untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Gambar, grafik, atau animasi yang disajikan dalam media visual dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang bersifat abstrak.

2. Media Audio

Media Audio merupakan alat bantu belajar yang mengandalkan daya tarik suara untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Suara, musik, atau efek suara yang disajikan dalam media audio dapat mempermudah peserta didik lebih berkonsentrasi serta mengingat materi pelajaran.

3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah sumber belajar yang menyajikan informasi melalui unsur suara serta tampilan visual yang menjadikannya lebih atraktif dan gampang dimengerti. Suara, musik, gambar, dan video yang ditampilkan melalui media audiovisual mampu mendukung peserta didik lebih mudah memahami konsep yang abstrak.

Manfaat dari media pembelajaran menurut Iksan (2017: 30) yaitu: media dapat memperluas pengalaman belajar peserta didik, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menarik perhatian, dapat melatih

kemampuan berpikir kritis serta mendorong semangat belajar peserta didik, hingga memfasilitasi peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Dengan kata lain, media pembelajaran menjadi sarana yang amat efisien untuk menunjang mutu proses belajar-mengajar secara keseluruhan.

2.1.5 Minat Belajar

2.1.5.1 Pengertian Minat

Minat adalah dorongan internal yang kuat yang mendorong seseorang untuk fokus pada suatu hal dan berusaha untuk memahaminya lebih dalam. Perasaan senang dan ketertarikan yang timbul dari minat ini akan memicu seseorang untuk terus belajar dan mengembangkan diri. Dengan demikian, minat tidak hanya berperan sebagai pendorong motivasi, tetapi juga sebagai penentu arah tujuan hidup seseorang (Achru, 2019: 207). Partisipasi aktif dalam suatu kegiatan merupakan salah satu cara peserta didik mengekspresikan diri dan menyalurkan minatnya. Pilihan kegiatan yang diikuti oleh peserta didik dapat menjadi indikator yang baik untuk mengetahui minat dan ketertarikan mereka (Slameto, 2010: 156).

2.1.5.2 Minat Belajar

Minat belajar merupakan dorongan internal peserta didik yang muncul dari ketertarikan dan keinginan untuk mempelajari sesuatu. Minat belajar juga merupakan faktor kunci dalam motivasi belajar peserta didik, yang terbentuk dari kombinasi antara ketertarikan pribadi, pengaruh lingkungan sosial, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Minat memberikan pengaruh besar terhadap

kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik. Peserta didik yang menunjukkan ketertarikan pada suatu pelajaran akan lebih termotivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh, sehingga pemahaman dan penguasaan materi menjadi lebih mudah. Selain itu, pembelajaran akan berlangsung aktif apabila didukung oleh minat belajar (Ricardo & Meilani, 2017: 190).

Ciri-ciri minat belajar menurut Tafonao (2018: 112), peserta didik yang memiliki minat belajar ditandai dengan pemahaman terhadap tujuan pembelajaran, keterlibatan aktif dalam proses belajar, menikmati proses dengan tantangan dan pembelajaran yang menyenangkan, serta merasa nyaman saat belajar, bahkan saat menghadapi materi yang sulit. Selain itu, menurut Tafonao (2018: 113), minat belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, karena media mampu merangsang perhatian, membangkitkan motivasi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Minat belajar peserta didik terbentuk karena adanya pengaruh dari dalam diri sendiri (internal) maupun dari lingkungan luar (eksternal). Faktor internal meliputi berbagai aspek pribadi peserta didik, seperti keingintahuan yang tinggi, motivasi belajar yang kuat, dan cara pandang peserta didik terhadap pelajaran. faktor eksternal meliputi pengaruh dari lingkungan sekitar, seperti gaya mengajar guru, metode pembelajaran yang diterapkan, dukungan orang tua, kondisi keluarga, dan lingkungan pertemanan (Putri dkk., 2017:52).

Menurut pendapat Kompri (2016: 272), Upaya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik yaitu:

- 1) Guru dapat memanfaatkan minat awal peserta didik sebagai dasar untuk memperkenalkan materi pelajaran;
- 2) Guru dapat menghubungkan materi dengan pengalaman atau kehidupan sehari-hari peserta didik;
- 3) Guru harus fokus pada tujuan pembelajaran;
- 4) Guru bisa memberikan apresiasi untuk mendorong peserta didik terus berusaha, seperti memberikan penghargaan atau hadiah.

Berdasarkan pendapat Trygu (2021: 50) indikator minat belajar yaitu:

- 1) Merasa senang saat belajar sehingga peserta didik menikmati proses belajar;
- 2) Merasa tertarik pada materi Pelajaran sehingga peserta didik penasaran dan ingin tahu lebih banyak;
- 3) Memperhatikan dengan baik sehingga peserta didik fokus pada apa yang diajarkan;
- 4) Aktif terlibat dalam pembelajaran sehingga peserta didik ikut serta dalam kegiatan belajar.

2.1.6 Kartu Kwartet

2.1.6.1 Pengertian Kartu Kwartet

Kartu kwartet adalah kartu permainan yang menampilkan gambar dan keterangan sesuai dengan gambar. Keterangan nama gambar selalu ditulis dengan huruf tebal dan ukuran yang besar di bagian atas kartu (Setiyorini & Abdullah, 2013: 3). Menurut Izza (2018: 33) Kelebihan kartu kwartet yaitu:

- 1) Ukurannya kecil memudahkan peserta didik untuk membawa dan menggunakannya di mana saja;
- 2) Penggunaan kartu kwartet tidak memerlukan peralatan khusus, sehingga sangat praktis;
- 3) Desain kartu yang memadukan gambar dan teks singkat membantu peserta didik dengan mudah memahami dan mengingat materi Pelajaran;
- 4) Permainan yang melibatkan kartu kwartet menjadikan kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan melibatkan partisipasi aktif.

Berdasarkan pendapat tersebut, Kartu kwartet adalah media belajar yang menyenangkan. Kartu ini memiliki gambar dan tulisan yang menjelaskan gambar tersebut. Peserta didik dapat bermain kartu kwartet bersama teman-temannya dengan mencari kartu yang sama. Dengan bermain kartu kwartet, diharapkan peserta didik bisa lebih mudah memahami dan mengingat pelajaran karena gambar-gambarnya menarik dan mudah diingat. Selain itu, kartu kwartet juga mudah didapatkan.

2.1.6.2 Karakteristik Kartu Kwartet

Kartu kwartet memiliki karakteristik yaitu kartu tebal, bentuk persegi panjang, dan tulisan yang jelas. Judul ditulis dengan huruf tebal dan di bawahnya ada gambar dengan keterangan yang terdiri dari empat baris. Kartu kwartet dapat dibuat dengan berbagai ukuran dan warna (Sudiono, 2016:46). Pendapat dari Prasetyaningtyas (2020:101) karakteristik Kartu kwartet yaitu:

- 1) Media pembelajaran berbasis cetak yang memanfaatkan visualisasi gambar untuk mempermudah pemahaman konsep;

- 2) Setiap kartu dilengkapi dengan teks deskriptif yang mendukung pemahaman terhadap visual;
- 3) Desain kartu kwartet dirancang secara kreatif dengan kombinasi teks, gambar, dan elemen grafis yang menarik disesuaikan dengan materi Pelajaran.

Berdasarkan karakteristik tersebut, media kartu kwartet yang digunakan penulis yaitu kartu kwartet dibuat secara mandiri. Kartu-kartu tersebut dicetak menggunakan kertas HVS tebal berukuran 8cm x 6 cm. Tema yang diangkat disesuaikan dengan materi sejarah yang menjadi fokus penelitian. Jumlah kartu yang diproduksi disesuaikan dengan jumlah subjek penelitian. Implementasi media pembelajaran ini dilakukan membentuk beberapa kelompok peserta didik untuk melakukan permainan kartu kwartet. Dengan demikian, proses pembelajaran sejarah menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

2.1.6.3 Langkah-Langkah Permainan Kartu Kwartet

Langkah-langkah permainan kartu kwartet menurut Sudiono (2016: 47) yaitu:

- 1) Peserta didik dikelompokkan dalam tim kecil, yang setiap timnya beranggotakan empat orang;
- 2) Semua kartu diacak;
- 3) Kartu dibagikan secara merata kepada setiap pemain;
- 4) Sisa kartu diletakkan di Tengah;
- 5) Setiap pemain akan berusaha mengumpulkan empat kartu dengan tema yang sama;
- 6) Pemain pertama meminta kartu yang dia butuhkan kepada pemain lain;

- 7) Jika ada pemain yang memiliki kartu yang diminta, maka kartu itu harus diberikan;
- 8) Apabila kartu tidak ada, pemain yang meminta harus mengambil kartu dari tumpukan di Tengah;
- 9) Setiap kali pemain berhasil mengumpulkan empat kartu dengan tema yang sama, pemain tersebut mendapatkan poin;
- 10) Pemain dengan poin terbanyak di akhir permainan adalah pemenangnya.

Dari langkah langkah di atas, permainan kartu kwartet yang digunakan mengadopsi mekanisme permainan yang telah ada sebelumnya. Namun, terdapat penyesuaian pada aspek tematik, di mana seluruh kartu dirancang khusus dengan konten sejarah. Meskipun demikian, langkah-langkah dasar permainan, seperti pembagian kartu, pertukaran kartu, dan penentuan pemenang, tetap mengacu pada aturan umum permainan kartu kwartet.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Sasmita (2017) berjudul, “Penggunaan Media Permainan Kartu Kwartet Pintar Sejarah (KKPS) dalam Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar pada Peserta Didik Kelas X IPA 7 SMA Negeri 1 Surakarta Semester Gasal Tahun Pelajaran 2017/2018”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan media Kartu Kwartet Pintar Sejarah sebagai alat bantu pembelajaran. Hasil dari setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan baik dalam aktivitas maupun hasil belajar peserta didik. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang

sedang dilakukan terletak pada penggunaan media kartu kuartet sebagai sarana pembelajaran Sejarah. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian, Sasmita menitikberatkan pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar, sedangkan penelitian ini lebih menekankan pada peningkatan minat belajar peserta didik.

Kedua, Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hani, dkk., (2018), yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Materi Kerajaan-Kerajaan Islam di Jawa untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Peserta didik SMK Kelas X”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa kartu kuartet dan meningkatkan prestasi belajar sejarah peserta didik SMK kelas X. Selain itu, penelitian ini berusaha mencari tahu kelayakan media dari segi materi dan media, serta efektivitas penggunaannya. Hani, dkk. (2018) menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) model Borg and Gall, dengan mengaplikasikan 6 dari 10 langkah penelitian. Hasil penelitian tersebut adalah terciptanya media kartu kuartet yang terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar sejarah peserta didik. Relevansi penelitian Hani, dkk. dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media kartu kuartet sebagai alat bantu pembelajaran sejarah. Namun, terdapat perbedaan fokus dan metode. Hani, dkk. berfokus pada peningkatan prestasi belajar sejarah peserta didik, sementara penelitian ini berfokus pada peningkatan minat belajar sejarah peserta didik. Perbedaan metode penelitiannya adalah Hani, dkk. menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) model Borg and Gall yang melibatkan pengembangan dan evaluasi media pembelajaran. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode

kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen untuk mengukur minat belajar peserta didik.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Ramadani dan Astuti, (2020), yang berjudul Pengembangan Media Kartu Kuartet Pembelajaran Sejarah di SMA. Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan dari penggunaan media kartu kuartet dalam pembelajaran sejarah di SMA N 2 Koto XI. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) model penelitian ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti menghasilkan media kartu kuartet pembelajaran sejarah. Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Fitri Ramadani dan Hera Astuti dengan peneliti adalah keduanya menggunakan media kartu kuartet sebagai alat bantu pembelajaran Sejarah. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian, penelitian yang dilakukan oleh Fitri Ramadani dan Hera Astuti bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan serta kepraktisan media kartu Kwartet dalam pembelajaran Sejarah. sedangkan, penelitian ini berfokus pada mengukur pengaruh media kartu kuartet terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Sejarah. Selain itu, terletak pada metode penelitian, penelitian yang dilakukan oleh Fitri Ramadani dan Hera Astuti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) model penelitian ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain Quasi eksperimen untuk mengukur minat belajar peserta didik.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konsep merupakan hubungan yang menghubungkan secara teori antara variabel independent dan variabel dependen. Berdasarkan kajian teoritis, menunjukkan bahwa kurangnya variasi dalam proses pembelajaran dapat menjadi penyebab rendahnya minat belajar peserta didik, khususnya dalam pembelajaran sejarah. Penggunaan media pembelajaran Kartu Kwartet dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Sejarah. Media kartu kwartet ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan perhatian peserta didik terhadap Pelajaran Sejarah. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh penggunaan media kartu kwartet terhadap minat belajar peserta didik di kelas XI-5 SMA Negeri 10 Tasikmalaya.



Gambar 1. Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah sebuah pernyataan sementara atau dugaan yang dibuat berdasarkan teori untuk menjelaskan fenomena tertentu. (Creswell, 2015: 231).

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh dari penerapan media Kartu Kwartet terhadap minat belajar peserta didik pada mata Pelajaran Sejarah di kelas XI-5 SMA Negeri 10 Tasikmalaya. Hipotesis ini berdasarkan teori dan hasil penelitian yang relevan, berikut merupakan hipotesis uji dari penelitian ini:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media Kartu Kwartet terhadap minat belajar peserta didik pada mata Pelajaran Sejarah di kelas XI-5 SMA Negeri 10 Tasikmalaya.

H_a : Terdapat pengaruh media Kartu Kwartet terhadap minat belajar peserta didik pada mata Pelajaran Sejarah di kelas XI-5 SMA Negeri 10 Tasikmalaya.