

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan sebuah teori belajar. Menurut Djamaluddin dan Wardana (2019 : 20) Konstruktivisme berakar dari terminologi konstruksi yang bermakna membangun, dimana teori ini merupakan komponen penting dari filosofi pendidikan dan dapat dipahami sebagai upaya sistematis dalam mengembangkan struktur kehidupan yang progresif dalam aspek kebudayaan. Teori konstruktivisme merupakan paradigma pembelajaran yang memberikan otonomi kepada peserta didik dalam proses penyelesaian permasalahan, pengembangan gagasan atau pengetahuan, pengambilan keputusan, serta penarikan kesimpulan dari pengetahuan yang telah diperoleh. Melalui pendekatan ini, peserta didik akan mencapai pemahaman yang lebih mendalam karena terlibat secara aktif dalam proses konstruksi pengetahuan, sehingga mampu mengimplementasikan pengetahuan tersebut dalam berbagai konteks situasi yang dihadapi. (Wahab & Rosnawati, 2021 : 30).

Jean Piaget (1976:46) menyatakan bahwa konstruktivisme merupakan paradigma pembelajaran dimana peserta didik secara aktif mengembangkan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dan fondasi pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Inti dari teori ini menekankan bahwa pembelajaran bukanlah sekadar proses transmisi pengetahuan searah dari pendidik kepada peserta didik,

melainkan merupakan proses dinamis dimana peserta didik secara mandiri mengkonstruksi pemahamannya melalui interaksi bermakna dengan lingkungan sekitarnya. Konstruktivisme mencerminkan pergeseran pola dari pendekatan behaviourisme menuju teori kognitif yang lebih menekankan peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Pergeseran ini menandai perubahan pemahaman tentang bagaimana individu memperoleh dan memproses pengetahuan dalam konteks pembelajaran yang lebih *student-centered*. Secara Epistemologi, konstruktivisme menganggap bahwa peserta didik harus membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman peserta didik ketika berinteraksi secara langsung dengan lingkungan peserta didik (Sugrah, 2019 : 124).

Teori Konstruktivisme memiliki hubungan yang erat dengan konsep pembelajaran kontekstual dalam proses pendidikan. Pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching Learning) merupakan pendekatan pembelajaran yang memfasilitasi pendidik dalam mengintegrasikan materi pembelajaran dengan situasi riil yang terjadi di lingkungan sekitar, sekaligus mendorong peserta didik untuk membangun keterkaitan antara pengetahuan yang dikuasai dengan pengalaman kehidupannya sebagai individu maupun anggota masyarakat. Integrasi kedua konsep ini menciptakan pembelajaran yang bermakna dimana peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan teoretis dalam konteks praktis kehidupan sehari-hari (Hasnawati, 2017 : 56).

Teori konstruktivisme Piaget memiliki relevansi dengan penerapan media Jumanlly dalam proses pembelajaran. Piaget berpandangan bahwa anak aktif membangun pengetahuannya sendiri, media Jumanlly memberikan pengalaman

belajar interaktif dimana siswa terlibat langsung dalam proses konstruksi pemahaman melalui permainan digital. Media ini mendukung proses asimilasi ketika siswa mengintegrasikan informasi baru dari permainan ke dalam pola pikir mendasar yang sudah ada, serta proses penyesuaian saat peserta didik memodifikasi pemahaman berdasarkan umpan balik yang diterima selama bermain. Fitur-fitur yang ada pada media Jumanlly dapat disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif pemain, media Jumanlly menyediakan alat bantu yang dapat membantu peserta didik membangun pengetahuan secara bertahap, sedangkan komponen multiplayer yang ada pada media Jumanlly akan mendukung aspek interaksi sosial yang ditekankan Piaget sebagai faktor penting dalam perkembangan kognitif. Media Jumanlly sebagai boardgame digital tidak hanya menjadi media pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga secara efektif mengimplementasikan prinsip-prinsip konstruktivisme Piaget dalam format yang sesuai dengan era digital.

2.1.2 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan kombinasi dari dua kata yaitu "media" dan "pembelajaran", dimana kata media secara etimologis bermakna penghubung atau perantara, sementara kata pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kondisi yang memfasilitasi seseorang dalam melaksanakan aktivitas belajar (Kristanto, 2016 : 5). Menurut Gagne dan Briggs dalam Kristanto (2016 : 6) Media pembelajaran merupakan instrumen fisik yang digunakan untuk menyajikan konten materi pembelajaran, meliputi berbagai perangkat seperti buku, tape recorder, kaset, video, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Secara konseptual, media

pembelajaran harus mengintegrasikan dua komponen fundamental yaitu perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware) untuk dapat berfungsi secara optimal dalam mendukung proses pembelajaran. *Software* dalam media pembelajaran merupakan informasi yang terdapat dalam media pembelajaran tersebut, sedangkan hardware merupakan perangkat keras yang berfungsi untuk menjadi sarana pendukung dalam menyampaikan informasi (Pagarra H & Syawaludin, 2022 : 6).

Media dalam aktivitas pembelajaran berperan sebagai saluran komunikasi atau penghubung bagi guru dalam mengkomunikasikan materi kepada peserta didik, serta penggunaannya dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan seperangkat instrumen bantu baik dalam format fisik maupun digital yang diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran, dimana media berfungsi sebagai penghubung guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik sebagai penerima informasi. Tujuan utama pemanfaatan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta menarik perhatian mereka agar dapat berpartisipasi secara konsisten dalam keseluruhan proses pembelajaran.

b. Ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely dalam Sapriyah (2019 : 472) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media pembelajaran perlu digunakan hal-hal yang dapat dilakukan oleh media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran. Ciri tersebut yaitu pertama, ciri fiksatif yang berarti

media media memiliki kemampuan merekam, menyimpan, melesterikan dan merekonstruksi suatu peristiwa. Dengan ciri ini, media dapat menghasilkan suatu rekaman kejadian atau objek di suatu waktu yang nantinya dapat ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Kedua, ciri manifulatif yang memungkinkan media untuk mempersingkat suatu kejadian atau objek yang memakan waktu lama sehingga dapat ditampilkan kepada peserta didik. Ketiga, ciri distributif yang mampu menjadikan media dapat menyalurkan suatu objek atau kejadian melalui ruang dan secara bersamaan ditampilkan kepada semua peserta didik sehingga dapat merangsang pengalaman yang sama mengenai kejadian yang ditampilkan. Penyaluran media pembelajaran di masa sekarang sangat mudah. Media pembelajaran dapat distribusikan kemana saja dengan format rekaman video atau slide yang nantinya dapat dibagikan melalui jejaring internet atau *cloud storage*.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pengantar informasi dari guru sebagai sumber kepada peserta didik sebagai penerima (Kristanto, 2016 : 10). Media pembelajaran menempati kedudukan strategis dalam aktivitas pembelajaran di samping metode pengajaran, dimana seleksi metode mengajar tertentu akan menentukan jenis media pembelajaran yang diimplementasikan, serta terdapat aspek-aspek lain yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran seperti tujuan pembelajaran, kategori tugas, respons yang diharapkan dari peserta didik selama proses pembelajaran, serta konteks pembelajaran yang mencakup perilaku dan karakteristik peserta didik. Namun demikian, fungsi primer dari media pembelajaran adalah sebagai instrumen pendukung bagi guru dalam kegiatan

pembelajaran yang berkontribusi terhadap penciptaan kondisi dan lingkungan belajar yang telah dirancang dan dikembangkan oleh guru (Sapriyah, 2019 : 473).

Berdasarkan penjelasan sebelumnya maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran dan dapat memberikan pengalaman yang berkesan bagi peserta didik. Fungsi umum dari media pembelajaran adalah alat bantu bagi guru dalam menyampaikan informasi dalam kegiatan pembelajaran. 4 fungsi media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, terkhusus media visual menurut Kristanto (2016 : 87), yakni :

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi merupakan esensi dari media visual yang bertujuan menarik minat siswa dan mengarahkan konsentrasi mereka agar tetap terfokus pada materi pembelajaran yang disajikan melalui media visual atau yang disertai dengan materi pembelajaran berbentuk teks.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif dapat diukur dari tingkat kesenangan dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, dimana apabila peserta didik merasa antusias dan konsisten mempertahankan fokus selama proses pembelajaran maka fungsi afektif media pembelajaran dapat dikatakan berjalan optimal, sebagaimana media visual seperti ilustrasi gambar mampu membangkitkan respons emosional peserta didik terutama pada informasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial atau rasial.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif dapat dinilai dari temua penelitian yang menunjukkan bahwa gambar mampu memperlancar tercapainya tujuan pembelajaran seperti memahami dan mengingat informasi yang telah disampaikan yang terkandung dalam gambar tersebut.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris dapat dievaluasi berdasarkan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa media visual seperti ilustrasi gambar mampu membantu siswa dalam menginterpretasikan informasi berbentuk teks dan meningkatkan daya ingat mereka, dengan kata lain media pembelajaran berperan sebagai alat bantu bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam menerima dan memahami materi pembelajaran yang disajikan dalam format teks atau lisan.

Bentuk dari pengaplikasian konsep media pembelajaran adalah dengan adanya platform seperti Genially yang di dalamnya terdapat banyak game dan salah satunya game bernama Jumanlly. Media jumanlly merupakan media boardgame seperti ludo dan jumanji yang dapat dimainkan oleh 4 peserta atau kelompok yang di dalamnya dilengkapi dengan pertanyaan atau penjelasan materi di setiap kotaknya. Media Jumanlly sendiri terinspirasi dari boardgame game terkenal yaitu boardgame jumanji. Perbedaan dari media Jumanlly dengan jumanji adalah bentuk dan format dari kedua media game tersebut. Media Jumanlly memiliki bentuk dan format digital boardgame sedangkan jumanji memiliki bentuk dan format fisik atau ada wujudnya secara nyata. Penggunaan media Jumanlly dapat memberikan atmosfer belajar yang menyenangkan bagi peserta didik dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. (Karnada, 2020 : 16)



Gambar 2.1 Tampilan Media Jumanlly

Berdasarkan penjelasan sebelumnya maka dapat penulis simpulkan bahwa media Jumanlly merupakan media game yang memiliki kemiripan dengan boardgame lainnya seperti ludo dan jumanji. Penggunaan media game tersebut dapat membantu guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan dapat mengasah kemampuan dan pengetahuan peserta didik.

2.1.3 Pembelajaran Sejarah

Mata pelajaran sejarah merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di institusi pendidikan dan menjadi kewajiban bagi peserta didik untuk mempelajarinya, khususnya pada jenjang SMA (Sekolah Menengah Atas) yang terbagi ke dalam dua kategori yakni mata pelajaran sejarah wajib dan peminatan, dimana pembelajaran sejarah bertujuan untuk mengembangkan pemahaman historis pada peserta didik melalui implementasi yang menekankan interaksi dinamis antara peserta didik dan pendidik sebagai kesatuan yang tidak terpisahkan dalam mempromosikan nilai-nilai kehidupan serta kemajuan bangsa. Pembelajaran sejarah berfungsi sebagai instrumen pendidikan kebangsaan yang bertujuan untuk

membentuk dan memperkuat karakter bangsa melalui pemahaman mendalam terhadap perjalanan sejarah dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Pembelajaran sejarah dalam konteks pembangunan karakter bangsa tidak hanya berperan sebagai sumber informasi historis bagi peserta didik, tetapi juga bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran sejarah yang mendalam, dimana untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan penyajian materi sejarah yang sarat dengan nilai-nilai kehidupan, bukan sekadar pembelajaran hafalan yang hanya menghadirkan aspek faktual seperti nama tokoh, lokasi, kronologi, dan peristiwa belaka. Meskipun elemen-elemen tersebut merupakan komponen yang tidak dapat diabaikan dalam pembelajaran sejarah, namun fokus pembelajaran yang terlalu terpusat pada aspek-aspek tersebut akan menghambat tercapainya makna substantif pembelajaran sejarah dan kesadaran individual yang diharapkan (Susanto, 2014 : 35).

Pelaksanaan pembelajaran sejarah yang optimal akan menumbuhkan pemahaman mendalam terhadap peristiwa-peristiwa historis yang telah terjadi. Pemahaman sejarah merupakan pola pikir yang mampu mengidentifikasi dan mengekstraksi nilai-nilai positif dari berbagai peristiwa sejarah dalam konteks kehidupan, sehingga individu dapat mengembangkan kebijaksanaan dalam menganalisis situasi dan memberikan respons yang tepat terhadap permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan. Melalui pemahaman sejarah yang komprehensif, seseorang dapat mengembangkan kemampuan reflektif dan analitis yang berguna untuk mengambil keputusan yang lebih bijak berdasarkan pembelajaran dari pengalaman masa lalu. Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan potensi

pembelajaran sejarah dalam mengembangkan kemampuan reflektif dan analitis peserta didik, materi pembelajaran harus dirancang dengan pendekatan yang komprehensif.

Materi sejarah memiliki potensi strategis dalam mengembangkan pendidikan karakter bangsa, dimana pendidikan sejarah harus memuat konten yang mencakup realitas kehidupan kontemporer, nilai-nilai tradisional, aspek moral, serta semangat perjuangan yang terdapat dalam masyarakat ketika peristiwa sejarah berlangsung dan masih dapat diwariskan hingga saat ini. Inovasi dalam pembelajaran sejarah menjadi kebutuhan mendesak untuk menjadikan mata pelajaran ini sebagai sarana efektif dalam pembentukan karakter peserta didik, dimana inovasi tersebut harus diimplementasikan secara holistik dan terintegrasi mulai dari tahap perencanaan, pengembangan strategi pembelajaran, hingga proses evaluasi pembelajaran (Susanto, 2014 : 37).

Pembelajaran sejarah yang atraktif dan bermakna dapat diimplementasikan melalui berbagai pendekatan, salah satunya dengan melibatkan peserta didik dalam eksplorasi peristiwa-peristiwa historis yang terjadi di lingkungan sekitar mereka, mengingat dalam konteks lokal tersebut kemungkinan terdapat jejak-jejak sejarah yang dapat dimanfaatkan guru untuk memperkaya pemahaman dan wawasan peserta didik tentang dinamika peristiwa masa lampau. Pada umumnya peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi terhadap mata pelajaran yang memiliki relevansi langsung dengan kondisi lingkungan di sekitarnya, sehingga pemahaman terhadap peristiwa-peristiwa sejarah akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Asmara, 2019 : 109).

Berdasarkan penjelasan sebelumnya maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran sejarah memiliki banyak manfaat bagi peserta didik dalam berbagai aspek seperti aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Inovasi yang diciptakan oleh guru dalam pembelajaran sejarah dapat berdampak positif bagi peserta didik dan makna yang terkandung dapat tersampaikan dengan baik sehingga peserta didik mampu menerapkan pengetahuan yang telah di dapat ke dalam kehidupannya. Guru perlu merubah pola pembelajaran agar dapat disukai oleh peserta didik serta tidak ada lagi stigma pembelajaran sejarah yang membosankan.

2.1.5 Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan suatu kondisi yang ada pada diri seorang individu yang di dalamnya ada suatu hasrat untuk melakukan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan (Emda, 2017:175). Menurut Sardiman dalam Elvira (2022 : 353) motivasi belajar adalah seluruh kekuatan pendorong internal dalam diri seseorang yang membangkitkan aktivitas pembelajaran, mempertahankan kontinuitas proses pembelajaran, serta mengarahkan jalannya aktivitas pembelajaran agar sasaran yang diinginkan oleh pelaku belajar dapat diwujudkan.

Motivasi belajar peserta didik dapat dievaluasi berdasarkan tingkat partisipasi mereka dalam aktivitas pembelajaran, dimana peserta didik yang menunjukkan sikap pasif dapat diidentifikasi melalui beberapa indikator seperti rendahnya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, sikap apatis, serta kecenderungan untuk meninggalkan kelas dengan berbagai alasan, sehingga guru perlu mengembangkan strategi yang tepat untuk membangkitkan motivasi belajar pada peserta didik.

Motivasi belajar merupakan elemen fundamental dalam proses pembelajaran yang berperan krusial dalam menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan. Menurut Dimiyati dalam Mayarsari (2023 : 58) munculnya motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni :

1) Cita-cita atau Aspirasi Peserta Didik

Pencapaian keinginan mampu meningkatkan tekad dan antusiasme dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, penerapan sistem *reward* dan *punishment* terhadap peserta didik berperan dalam mentransformasi keinginan menjadi tekad yang kuat, kemudian berkembang menjadi aspirasi yang pada akhirnya memperkuat dorongan motivasi dan semangat belajar peserta didik serta mengarahkan mereka pada perilaku pembelajaran yang positif.

2) Kemampuan Peserta Didik

Keinginan peserta didik harus perlu dibarengi dengan kemampuan untuk mencapainya. Peserta didik dapat meningkatkan kemampuannya dengan cara melakukan latihan.

3) Kondisi Siswa

Keadaan fisik dan psikis peserta didik memberikan pengaruh signifikan terhadap timbulnya dorongan belajar, dimana peserta didik dengan kondisi yang kurang prima akan mengalami gangguan dalam fokus pembelajaran, sedangkan siswa yang memiliki kondisi fisik dan psikis yang optimal akan lebih mudah dalam memusatkan konsentrasi belajar.

4) Kondisi Lingkungan Peserta Didik

Lingkungan peserta didik mencakup kondisi alam, tempat hunian, relasi pertemanan dan pergaulan, serta dinamika kehidupan sosial masyarakat, dimana sebagai anggota masyarakat peserta didik memiliki kemampuan untuk mempengaruhi lingkungan di sekitarnya, dan lingkungan yang kondusif, teratur, serta nyaman akan meningkatkan dorongan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan stimulus internal yang mendorong terjadinya aktivitas pembelajaran, dimana konsep ini berkaitan erat dengan upaya menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memiliki kesiapan dan keinginan untuk terlibat dalam kegiatan belajar, serta berfungsi untuk meningkatkan minat dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran sehingga mereka tidak hanya berperan sebagai penerima informasi pasif tetapi juga menjadi pencari pengetahuan yang proaktif. Motivasi belajar yang optimal dapat memfasilitasi peserta didik dalam menghadapi tantangan dan hambatan pembelajaran, meningkatkan ketahanan mental dan kemampuan *problem solving*, serta mendorong mereka untuk menetapkan tujuan personal, merancang strategi pencapaian, dan mengapresiasi capaian yang diperoleh, yang pada akhirnya akan membangun kepercayaan diri dan kemandirian belajar (Elvira & Neni, 2022 : 355-356).

Berdasarkan uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan stimulus internal dan eksternal yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam aktivitas pembelajaran. Stimulus tersebut dapat bersumber dari dalam diri peserta didik ketika memiliki ketertarikan terhadap

materi yang dipelajari atau memiliki rasa ingin tahu yang tinggi mengenai topik tertentu, serta dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti apresiasi dari guru atau pemberian reward atas pencapaian yang diraih peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong untuk meningkatkan minat dan keikutsertaan peserta didik. Selain itu, fungsi dari motivasi belajar adalah penggerak, artinya motivasi belajar dapat merangsang peserta didik untuk melakukan suatu perbuatan atau tingkah laku dalam pembelajaran.

b. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Motivasi belajar peserta didik dapat tumbuh, namun tumbuhnya motivasi belajar tersebut merupakan hal yang sulit, oleh karena itu guru harus mengetahui karakteristik peserta didik, dan memiliki kemampuan kreatif untuk merangkai pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menurut Sardiman dalam Mayasari (2023 : 73-74) ada beberapa bentuk atau cara yang dapat meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran di sekolah diantaranya: Pertama, pemberian angka atau nilai sebagai simbol yang memiliki makna nilai dari kegiatan belajar yang dilaksanakan. Nilai yang dihasilkan dari ulangan atau raport yang baik merupakan motivasi yang kuat bagi peserta didik. Guru juga perlu memperhatikan cara pemberian nilai yang memiliki kaitan dengan *values* yang terkandung dalam pengetahuan yang telah diajarkan kepada peserta didik sehingga tidak hanya sekedar pengetahuan kognitif saja tetapi mencakup juga keterampilan dan afeksinya. Kedua, pemberian hadiah yang dapat membuat peserta didik menjadi semangat dalam belajar. Selain itu, hadiah juga dapat dikategorikan sebagai

motivasi. Ketiga, kompetisi dapat dijadikan alat oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sistem kompetisi yang baik akan menciptakan persaingan yang sehat dan dapat menggugah semangat dan motivasi belajar peserta didik. Keempat, Kesadaran peserta didik terhadap pentingnya tugas serta dapat dijadikan tantangan yang mampu membakar semangat peserta didik agar dapat belajar lebih giat, adalah satu bentuk motivasi belajar yang penting. Kelima, pemberian hukuman yang pada dasarnya merupakan bentuk *reinforcement* yang bersifat negatif namun bisa jadi alat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik apabila diberikan secara tepat dan bijak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat penulis simpulkan bahwa banyak upaya yang bisa dilakukan oleh guru untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Guru dapat menentukan cara-cara yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar motivasi belajar dalam diri dapat tumbuh. Motivasi belajar yang tumbuh pada peserta didik bukanlah hal yang mudah, guru harus senantiasa berusaha agar motivasi belajar tersebut menciptakan suasana belajar yang nyaman dan kondusif.

c. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar peserta didik dapat diidentifikasi melalui indikator motivasi yang berfungsi sebagai parameter untuk mengobservasi motivasi belajar siswa, dimana indikator tersebut memiliki fungsi vital dalam pengembangan instrumen kuesioner guna mengeksplorasi permasalahan dalam kajian penelitian. Menurut Palupi (2014:48) motivasi belajar memiliki lima indikator yaitu:

1. Rasa senang dan Ketertarikan
2. Minat dan Perhatian
3. Keaktifan
4. Semangat belajar
5. Keinginan kuat untuk memahami

Berdasarkan indikator motivasi belajar yang sudah dijabarkan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator motivasi belajar dapat dilihat dari rasa senang dan ketertarikan, minat dan perhatian, keaktifan, semangat belajar, dan keinginan kuat untuk memahami materi pembelajaran. Indikator motivasi belajar tersebut memiliki pengaruh masing-masing dalam mengukur motivasi belajar peserta didik.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Mega, dkk, Indonesia dalam Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora, Volume 8 (2024) yang berjudul *The Effect Of Genially Website-Based Gamification Media On History Learning Motivasi*. Tujuan penelitian ini yaitu meneliti tentang pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis game dari platform Genially terhadap motivasi belajar peserta didik. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan platform Genially sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Perbedaan dalam penelitian ini adalah dalam penelitian tersebut peneliti menggunakan platform Genially secara keseluruhan dan tidak spesifik pada satu game tertentu dalam platform tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurjannah, dkk, Indonesia dalam Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (2024) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui efektivitas media pembelajaran genially dalam pembelajaran di kelas dan mengetahui efektivitas dan dampak yang dihasilkan dari penggunaan media pembelajaran tersebut terhadap minat belajar sejarah peserta didik. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran genially sangat efektif untuk digunakan di dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Perbedaan dalam penelitian ini adalah dalam penelitian tersebut tidak spesifik pada satu game tertentu yang terdapat di dalam platform genially.

Penelitian yang dilakukan Sesillia Mutiara Jesan, dkk, Indonesia dalam Jurnal Educatio, Volume 10 (2024) yang berjudul Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SMA pada Mata Pelajaran PPKn Melalui Media Genially. Tujuan penelitian ini yaitu meneliti tentang pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis game dari platform Genially terhadap minat belajar peserta didik. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan platform Genially sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Perbedaan dalam penelitian ini adalah dalam penelitian tersebut peneliti menggunakan platform Genially secara keseluruhan dan tidak spesifik pada satu game tertentu dalam platform tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Aprianti, dkk, Indonesia dalam Jurnal Pendidikan Universitas Garut, Volume 18 (2024) yang berjudul Pengaruh Digital Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kelas X di SMAN 1

Pabuaran. Tujuan penelitian ini yaitu meneliti tentang pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis Digital Game Based Learning terhadap motivasi belajar sejarah peserta didik di SMA. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis Digital Game Based Learning sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar sejarah peserta didik. Perbedaan dalam penelitian ini adalah dalam penelitian tersebut tidak berfokus pada media game secara khusus, tetapi berfokus pada model game-based learning.

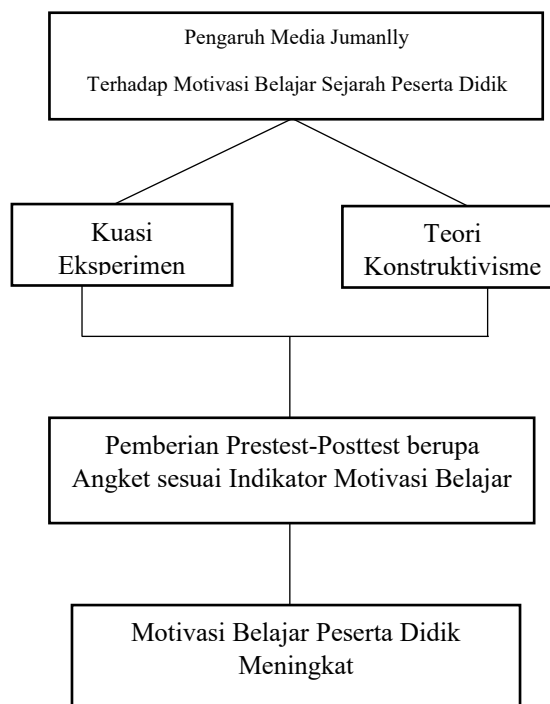
2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka merupakan alur pemikiran penelitian yang menunjukkan hubungan antara berbagai konsep dan bertujuan memberikan gambaran penelitian serta mengarahkan praduga mengenai variabel yang akan diteliti. Implementasi penelitian membutuhkan langkah-langkah yang tepat dan terstruktur untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam kajian penelitian. Langkah-langkah yang akurat dalam penelitian dapat menghasilkan findings penelitian yang bermutu dan terarah dengan optimal, oleh karena itu dibutuhkan studi konseptual yang memadai untuk mendukung penelitian agar lebih terfokus dan maksimal sehingga penelitian yang dilakukan dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya.

Implementasi pembelajaran Sejarah dalam praktiknya sering menghadapi permasalahan faktor internal dan eksternal yang ditemukan berupa rendahnya dorongan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas, yang terlihat dari kurangnya respons peserta didik terhadap pertanyaan guru, minimnya inisiatif peserta didik dalam mengajukan pertanyaan serta menanggapi argumen atau pernyataan yang disampaikan guru. Selain itu, pendidik masih

menerapkan model dan media pembelajaran yang bersifat tradisional, dengan penggunaan media pembelajaran yang dikemas secara konvensional melalui media presentasi *PowerPoint* dengan slide yang berlebihan dan penggunaan ukuran *font* yang terlalu kecil. Sehingga membuat peserta didik kurang memiliki minat dan motivasi untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran sejarah Indonesia.

Permasalahan tersebut dapat diatasi melalui pemanfaatan materi ajar dan media pembelajaran sejarah yang atraktif bagi siswa yang diintegrasikan dengan keterampilan inovatif pendidik dalam menyampaikan pembelajaran sejarah sehingga dapat memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dan dominan dalam aktivitas pembelajaran sejarah. Salah satu opsi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa adalah media pembelajaran yang bersifat edukatif dan menghibur seperti media *Jumanly*.



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan asumsi sementara yang dikemukakan peneliti yang belum diverifikasi, namun umumnya menghasilkan temuan yang positif dan berfungsi sebagai jawaban terhadap seluruh rumusan permasalahan penelitian. Adapun hipotesis penelitian dalam penelitian ini yaitu “Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peserta didik kelas XI setelah diterapkannya media Jumanlly terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Hipotesis dalam kajian ini terbagi ke dalam hipotesis pengujian yang terdiri dari dua kategori yaitu Hipotesis Nol (H_0) dan Hipotesis Alternatif (H_a). Adapun dalam penelitian ini:

a. Hipotesis (H_0)

Hipotesis yang menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), sehingga dalam perumusan hipotesis ini yang diuji adalah ketidakvalidan variabel (X) dalam mempengaruhi variabel (Y). Hipotesis Nol (H_0) dalam penelitian ini yaitu : “Tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar sejarah peserta didik di kelas XI setelah diterapkannya media Jumanlly.

b. Hipotesis (H_a)

Hipotesis yang dapat didefinisikan sebagai hipotesis yang menunjukkan adanya korelasi (pengaruh) antara variabel (X) sebagai variabel bebas dan variabel (Y) sebagai variabel terikat yang dikaji, dimana hasil kalkulasi H_a nantinya akan digunakan sebagai landasan dalam pengumpulan data penelitian. Hipotesis Alternatif (H_a) dalam penelitian ini yaitu : “Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar sejarah peserta didik di kelas XI setelah diterapkannya media Jumanlly.