

## BAB 2

### TINJAUAN TEORETIS

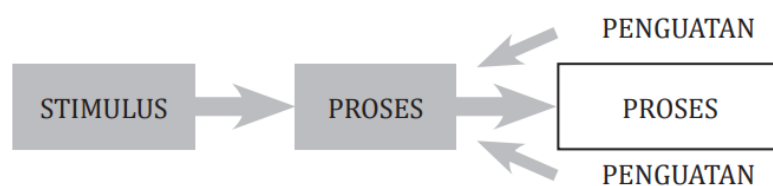
## 2.1 Kajian Teori

### 2.1.1 Teori Behavioristik

Teori behavioristik pada dasarnya adalah teori yang mempelajari bagaimana manusia belajar dan berperilaku. Teori ini berfokus pada bagaimana seseorang merespons hal-hal yang terjadi di sekitar mereka, seperti ketika seorang guru memberikan hadiah kepada peserta didik yang mendapat nilai bagus ini akan membuat peserta didik tersebut lebih semangat belajar untuk mendapatkan nilai bagus lagi di kemudian hari.

Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya. Menurut teori ini yang terpenting adalah masukan atau input yang berupa stimulus dan keluaran atau output yang berupa respon (Atmowardoyo, 2023: 71).

Menurut Thorndike (2021: 28), belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan.



Gambar 2. 1 Teori Belajar Thorndike

Menurut Thorndike, belajar merupakan peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa-peristiwa yang disebut stimulus (S) dengan respon (R). Teori belajar Thorndike ini disebut teori “Connectionism”, karena belajar merupakan proses pembentukan koneksi-koneksi antara stimulus dan respon. Teori ini sering juga disebut teori “*Trial and Error*” menjelaskan bahwa manusia belajar dengan cara mencoba-coba. Ketika seseorang mencoba sesuatu dan mendapatkan hasil yang menyenangkan, mereka cenderung akan mengulangnya. Sebaliknya, jika hasilnya tidak menyenangkan, mereka akan menghindarinya (Hamruni et al., 2021: 29). Ini seperti ketika peserta didik mendapat pujian saat aktif di kelas, mereka akan cenderung lebih aktif di pertemuan berikutnya.

B.F. Skinner (2015: 8) mengembangkan ide ini lebih jauh. Dia menekankan pentingnya pemberian hadiah atau penghargaan untuk mendorong perilaku yang diinginkan. Teori belajar Skinner didasarkan atas gagasan bahwa belajar adalah fungsi perubahan perilaku individu secara jelas, Perubahan perilaku tersebut diperoleh sebagai hasil respon individu terhadap kejadian (stimulus) dari lingkungan. Dalam konteks pembelajaran, ini bisa berupa pujian, nilai bagus, atau bahkan hal-hal sederhana seperti tepuk tangan dari teman sekelas.

Suci Hanifah Nahampun et al., (2024) dalam penelitiannya menemukan bahwa ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk game, peserta didik menjadi lebih antusias untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, karena ada sistem pemberian hadiah yang langsung bisa mereka rasakan. Ini seperti ketika kita bermain game di handphone - ketika menang, kita mendapat bintang atau poin, yang membuat kita ingin terus bermain.

Teori belajar behavioristik khususnya menurut Thorndike sangat relevan dengan penggunaan Educandy sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran sejarah karena beberapa alasan: (1) Jenis game di Educandy memberikan tantangan yang menarik, membuat peserta didik penasaran dan ingin mencoba, (2) peserta didik bisa langsung berpartisipasi dan terlibat aktif dalam pembelajaran, (3) ada sistem penilaian dan hadiah yang membuat peserta didik semangat. (4) materi pelajaran diulang-ulang melalui berbagai jenis permainan yang berbeda, (5) peserta didik bisa langsung tahu hasil usaha mereka, yang membuat mereka lebih termotivasi.

Bersasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian yang sedang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran educandy terhadap teori behavioristik menurut Thorndike ini sangat relevan. Karena educandy menggunakan konsep permainan yang memberikan hadiah langsung kepada peserta didik ketika mereka berhasil menyelesaikan tantangan. Misalnya, ketika peserta didik berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, mereka akan mendapatkan poin atau badge. Hal ini membuat mereka lebih bersemangat untuk terus belajar dan berpartisipasi aktif.

### **2.1.2 Teori Gamifikasi**

Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengadaptasi elemen-elemen game ke dalam konteks non-game untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Teori ini menjadi semakin relevan di era digital, di mana teknologi dan permainan telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari peserta didik.

Menurut Kapp dalam Aldalur & Perez (2023: 7-8) gamifikasi adalah pembelajaran yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika, dan pemikiran game untuk melibatkan orang-orang, memotivasi tindakan, mempromosikan pembelajaran, dan menyelesaikan masalah. Pendapat ini diperkuat oleh penelitian Alamanda & Anwar (2023: 14-15) yang berjudul “Enhancing Student Activity through Learning Gamification: A Quantitative Analysis”, penelitian ini dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan atau aktivitas peserta didik hal itu dibuktikan terdapat kontribusi sebesar 85.3% pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap keaktifan peserta didik kelas VI di MI Muhammadiyah 2 Kedung banteng.

Julpa (2023: 1-7) dalam penelitiannya tentang implementasi gamifikasi dalam pembelajaran sejarah menemukan beberapa manfaat penting: (1) pemanfaatan game edukasi sejarah dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran sejarah, (2) memberi motivasi kepada pengguna serta meningkatkan daya tarik belajar pengguna, (3) proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, yaitu dapat meningkatkan minat belajar pengguna, (4) game lebih mudah untuk mempertahankan perhatian peserta didik untuk jangka panjang, (5) game dapat menyediakan cara yang inovatif dalam pembelajaran, (6) game dapat memberikan unsur interaktivitas yang dapat merangsang pembelajaran, (7) game memungkinkan peserta untuk mendapatkan hal yang baru meningkatkan rasa ingin tahu, dan tantangan yang dapat merangsang keaktifan dalam pembelajaran.

Menurut Sesmiarni et al., (2023: 3394) penerapan teori gamifikasi melalui media pembelajaran educandy dalam pembelajaran meliputi beberapa aspek:

1. Mekanisme Permainan:

- Quiz interaktif dengan sistem scoring
- Puzzle sejarah yang menantang
- Word matching untuk konsep-konsep penting
- Time challenge untuk meningkatkan fokus

2. Element Reward:

- Poin untuk setiap jawaban benar
- Badge untuk pencapaian tertentu
- Leaderboard untuk memotivasi kompetisi positif
- Progress bar untuk visualisasi kemajuan

3. Aspek Sosial:

- Kompetisi team dalam kelas
- Kolaborasi dalam memecahkan tantangan
- Sharing pencapaian dengan teman sekelas

Pembelajaran yang efektif dapat dicapai dengan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Tugas belajar yang dirancang menjadi tantangan menarik dapat mengurangi tekanan dan kecemasan, sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Selain itu, pembelajaran yang memberikan umpan balik langsung melalui sistem poin dan level yang terukur, penghargaan instan untuk setiap pencapaian, serta visualisasi kemajuan belajar dapat membantu siswa memahami perkembangan mereka secara nyata. Lebih jauh, media pembelajaran

seperti ini juga mampu mendorong motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa, seperti melalui rasa pencapaian personal, kompetisi positif antar siswa, dan pengakuan sosial melalui papan peringkat. Kombinasi strategi ini menciptakan suasana belajar yang mendukung partisipasi aktif dan motivasi siswa.

### **2.1.3 Platform Edukasi Educandy**

Educandy merupakan platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai tools untuk membuat aktivitas pembelajaran interaktif berbasis permainan. Platform ini dikembangkan untuk memudahkan guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif melalui berbagai jenis permainan edukasi.

Menurut Rahman (2023: 45) Educandy adalah platform pembelajaran digital yang mengintegrasikan konsep gamifikasi dengan kemudahan penggunaan, memungkinkan guru untuk menciptakan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif tanpa memerlukan keahlian pemrograman. Definisi ini menunjukkan fleksibilitas Educandy sebagai media pembelajaran modern.

Pratama (2022: 128) dalam penelitiannya mengidentifikasi beberapa fitur utama Educandy yang mendukung proses pembelajaran:

#### **1. Variasi Bentuk Permainan**

- *Word Search* (Pencarian Kata)
- *Matching Pairs* (Mencocokkan Pasangan)
- *Crosswords* (Teka-teki Silang)
- *Memory Games* (Permainan Memori)
- *Multiple Choice Questions* (Pilihan Ganda)

- *Anagrams* (Menyusun Kata)
- *Nought & Crosses* (Mencocokkan Kata dan Gambar)
- *Spell it!* (Mengeja)

Dari delapan jenis permainan edukatif yang tersedia dalam platform Educandy, penelitian ini secara khusus menggunakan jenis permainan *Multiple Choice Questions* (Pilihan Ganda) sebagai media pembelajaran dalam proses treatment. Pemilihan format ini dilakukan karena dianggap paling sesuai untuk mengukur pemahaman konseptual peserta didik terhadap materi Sejarah Indonesia secara langsung. Selain itu, model soal pilihan ganda memudahkan peserta didik untuk lebih cepat merespons, serta memungkinkan guru untuk menilai keaktifan dan keterlibatan secara efisien. Penggunaan satu jenis permainan ini juga dimaksudkan untuk menjaga konsistensi perlakuan dalam kelompok eksperimen selama proses penelitian berlangsung.

Permainan *Multiple Choice Questions* pada platform Educandy digunakan dengan cara guru terlebih dahulu membuat daftar pertanyaan beserta pilihan jawabannya melalui akun Educandy. Setelah soal selesai disusun, sistem secara otomatis mengubahnya menjadi kuis interaktif yang dapat diakses oleh peserta didik melalui tautan atau kode yang diberikan. Peserta didik cukup membuka permainan melalui handphone masing-masing, kemudian memilih jawaban dari setiap pertanyaan yang muncul di layar. Skor akan langsung ditampilkan setelah setiap jawaban dipilih, sehingga peserta didik dapat mengetahui hasilnya secara *real-time*.

## 2. Kelebihan

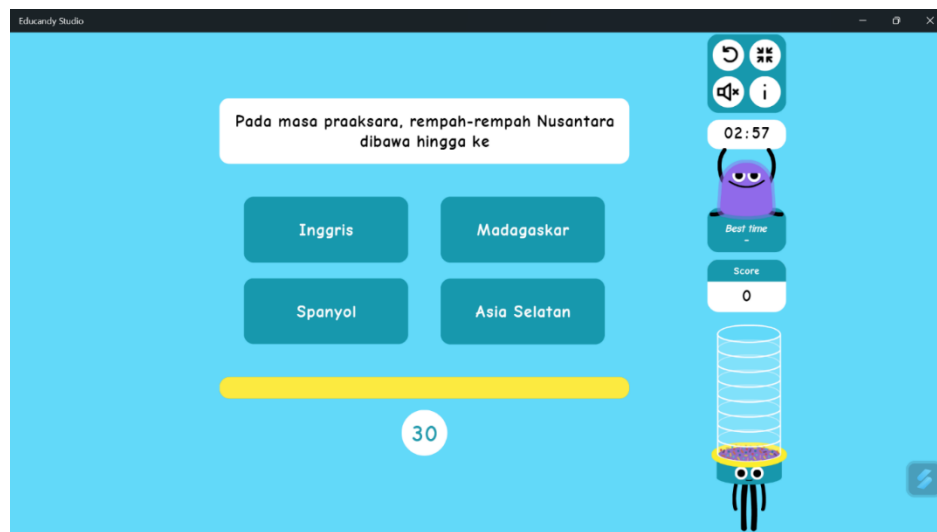
- Memiliki tampilan yang *user-friendly*, sehingga mudah dipahami dan digunakan oleh guru maupun peserta didik.
- Proses pembuatan game yang sederhana, memungkinkan guru untuk mendesain media pembelajaran interaktif tanpa perlu keahlian coding.
- Tidak memerlukan pengunduhan aplikasi tambahan, cukup melalui browser.
- Dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, maupun smartphone.
- Tidak membutuhkan proses *log in*, sehingga lebih praktis dan hemat waktu.

## 3. Kekurangan

- Peserta didik memerlukan koneksi internet untuk mengakses dan memainkan media pembelajaran.
- Fitur terbatas pada versi gratis, sehingga beberapa fungsi lanjutan hanya tersedia pada versi berbayar.
- Kurangnya fitur pelacakan hasil belajar secara detail, karena tidak semua aktivitas tersimpan jika tidak *log in*.







Gambar 2. 2 Tampilan Platform Edukasi Educandy

#### 2.1.4 Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar mengacu pada tingkat partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, yang mencakup keterlibatan secara fisik, mental, dan emosional. Keaktifan ini merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan suatu proses pendidikan, karena mencerminkan sejauh mana peserta didik memiliki motivasi, keterlibatan aktif, serta pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Keaktifan belajar peserta didik tidak muncul secara otomatis, melainkan perlu ditumbuhkan melalui peran aktif guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Terdapat berbagai faktor yang dapat mendukung terbentuknya keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Gagne dan Brings dalam Yamin, M (2007: 84) sebagai berikut:

- a. Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik
- b. Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik)
- c. Meningkatkan kompetensi belajar kepada peserta didik
- d. Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari)

- e. Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari
- f. Memunculkan aktifitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran
- g. Memberikan umpan balik (*feedback*)
- h. Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur
- i. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pembelajaran

Nabilah dalam Nana Sudjana (2018: 12) keaktifan peserta didik dapat terlihat dari keterlibatannya dalam melaksanakan tugas-tugas belajar, seperti berpartisipasi dalam pemecahan masalah, mengajukan pertanyaan kepada guru atau rekan sesama peserta didik ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi, serta melakukan penilaian terhadap kemampuan diri sendiri dan hasil belajar yang diperoleh.

Menurut Sardiman (2006: 100) menyatakan bahwa proses belajar mencakup aktivitas yang melibatkan unsur fisik maupun mental, di mana keduanya harus berjalan secara beriringan atau saling berkaitan. Aktivitas belajar yang dilakukan oleh peserta didik bersifat menyeluruh dan kompleks, mencerminkan keterlibatan berbagai aspek dalam diri individu. Paul B. Diedrich dalam (Sardiman, 2006: 101) mengklasifikasikan aktivitas peserta didik ke dalam beberapa kategori, yaitu:

- a. **Aktivitas Visual**, seperti membaca, mengamati gambar, menyaksikan demonstrasi, dan memperhatikan percobaan.
- b. **Aktivitas Lisan**, meliputi mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, memberikan saran, serta merumuskan gagasan.
- c. **Aktivitas Mendengarkan**, misalnya menyimak percakapan, mengikuti diskusi, dan mendengar pidato.
- d. **Aktivitas Menulis**, seperti membuat cerita, menyusun karangan, menulis laporan, serta menyalin teks.
- e. **Aktivitas Motorik**, mencakup melakukan eksperimen, membangun konstruksi, memperbaiki sesuatu, bermain, bercocok tanam, dan beternak.
- f. **Aktivitas Mental**, melibatkan proses berpikir seperti mengingat, menganalisis, memecahkan masalah, serta memberikan tanggapan.
- g. **Aktivitas Emosional**, meliputi menunjukkan minat, mengalami kebosanan, merasakan kegembiraan, bersemangat, berani, atau bahkan merasa gugup dan tenang.

Indikator yang digunakan dalam penelitian ini menurut Paul B. Diedrich yang meliputi: 1) Aktivitas visual, yang terdiri dari membaca buku paket dan memperhatikan gambar, 2) Aktivitas lisan, yang meliputi bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat, dan bertanya dengan teman lainnya, 3) Aktivitas mendengarkan, yang terdiri dari mendengarkan guru ketika sedang menjelaskan materi pembelajaran, 4) Aktivitas menulis, yaitu kemampuan mencatat serta menyalin catatan pembelajaran, 5) Aktivitas motorik, yaitu kegiatan bermain media pembelajaran yang disediakan oleh guru, 6) Aktivitas mental, kegiatan yang meliputi kemampuan mengingat materi dan memberikan tanggapan, 7) Aktivitas emosional, yang meliputi perasaan kegembiraan, bersemangat, dan berani.

### **2.1.5 Pembelajaran Sejarah**

Pembelajaran sejarah bukan hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan mengenai peristiwa masa lalu, tetapi juga berperan dalam membangun pemahaman kritis peserta didik terhadap keterkaitan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan. Di era modern, pembelajaran sejarah dihadapkan pada tantangan untuk tetap relevan dan mampu menarik minat generasi digital.

Menurut Muhtarom et al. (2020: 30) pembelajaran sejarah merupakan cabang disiplin ilmu yang mengkaji asal-usul, perkembangan, serta peran masyarakat pada masa lampau. Proses pembelajaran ini tidak hanya menyampaikan fakta-fakta historis, tetapi juga mengandung nilai-nilai kebijaksanaan yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kecerdasan, serta membentuk sikap, karakter, dan kepribadian peserta didik.

Dalam konteks pendidikan, pembelajaran sejarah memiliki peran yang sangat penting. Melalui pemahaman tentang peristiwa dan kondisi yang terjadi di masa lalu, peserta didik dapat belajar dari pengalaman generasi sebelumnya. Hal ini membantu mereka untuk mengembangkan pemikiran kritis dan analitis, serta memahami kompleksitas kehidupan sosial dan budaya. Selain itu, nilai-nilai kearifan yang terkandung dalam sejarah dapat menjadi pedoman bagi peserta didik dalam menghadapi tantangan di masa kini dan masa depan. Dengan demikian, pembelajaran sejarah tidak hanya berfungsi sebagai pengajaran tentang masa lalu, tetapi juga sebagai alat untuk membentuk individu yang berkarakter dan berwawasan luas.

Kuntowijoyo dalam Susanto (2021: 45) menjelaskan bahwa pembelajaran sejarah memiliki dua tujuan fundamental yang saling melengkapi. Tujuan edukatif mencakup upaya untuk mengembangkan kepribadian siswa, membentuk karakter nasional, memperkuat jati diri bangsa, dan menumbuhkan sikap kritis terhadap berbagai peristiwa sejarah. Di sisi lain, tujuan inspiratif bertujuan memberikan pembelajaran berharga dari pengalaman masa lalu, menjadi sumber inspirasi untuk masa depan, memotivasi siswa melakukan perubahan positif, dan memperkuat nilai-nilai perjuangan. Kedua tujuan ini menjadikan pembelajaran sejarah tidak hanya sebagai alat untuk memahami masa lalu, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk generasi yang lebih baik di masa depan.

Dalam konteks pembelajaran modern, Pratiwi (2023:78) mengidentifikasi berbagai tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah, yang terbagi menjadi tantangan internal dan eksternal. (1) Tantangan internal meliputi metode

pembelajaran yang cenderung monoton, materi yang terlalu padat, kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif, serta minimnya variasi dalam evaluasi pembelajaran. Sementara itu, (2) tantangan eksternal mencakup perkembangan teknologi yang pesat, perubahan karakteristik peserta didik, tuntutan keterampilan abad ke-21, dan kompetisi dengan mata pelajaran lain yang dianggap lebih relevan. Tantangan-tantangan ini menuntut pendekatan inovatif agar pembelajaran sejarah tetap menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

Untuk mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran sejarah, Wijaya (2022: 112) merekomendasikan sejumlah strategi yang efektif. (1) Dari segi pendekatan pembelajaran, disarankan penggunaan pembelajaran berbasis masalah, integrasi teknologi digital, media interaktif, dan pembelajaran kolaboratif untuk meningkatkan partisipasi dan minat siswa. (2) Sedangkan dari sisi metode penyampaian, strategi seperti storytelling digital, diskusi interaktif, proyek penelitian mini, dan games edukasi dapat digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini. Kombinasi pendekatan dan metode ini diharapkan mampu menjawab tantangan pembelajaran sejarah dalam konteks modern.

## **2.2 Hasil Penelitian yang Relevan**

1. Zenobia (2023) dalam penelitiannya dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Educandy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas XI IPS 1 SMA N 9 Kota Jambi” menunjukkan bahwa pemanfaatan media Educandy secara signifikan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran sejarah. Kesamaan utama

antara penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran Educandy sebagai bentuk intervensi untuk meningkatkan antusiasme dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah. Perbedaan utamanya terletak pada pendekatan dan variabel yang diukur, penelitian Zenobia menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengukur minat belajar, sedangkan penelitian ini menggunakan desain *Quasi Eksperimen* dengan fokus pada keaktifan belajar peserta didik sebagai variabel terikat. Selain itu, penelitian Zenobia dilakukan pada peserta didik kelas XI IPS di tingkat SMA, sedangkan penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas X TKJ di tingkat SMK. Hasil penelitian ini sangat relevan sebagai dasar penelitian ini karena menunjukkan efektivitas media Educandy dalam meningkatkan partisipasi peserta didik, yang berkaitan erat dengan keaktifan belajar.

2. Afifah (2023) dalam penelitiannya dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu Terhadap Keaktifan Belajar Peserta didik” dapat disimpulkan bahwa. Terdapat Pengaruh media pembelajaran Puzzle sejarah berbasis lempar dadu terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi Tokoh Proklamator dan tokoh sekitar proklamasi dikelas XI MIPA 7 SMA Negeri 1 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Keduanya menggunakan metode Quasi Eksperimen. Namun,

penelitian ini berbeda karena menggunakan media pembelajaran Educandy, sedangkan penelitian Afifah memakai puzzle fisik berbasis lempar dadu. Fokus pelajarannya juga berbeda, mata pelajaran penelitian ini Sejarah Indonesia untuk peserta didik kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Pebayuran, sementara penelitian Afifah membahas Sejarah Umum untuk peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tasikmalaya. Penelitian Afifah menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif efektif meningkatkan keaktifan belajar, sehingga mendukung penelitian ini sebagai inovasi baru dalam pembelajaran sejarah.

3. Putri & Trisnawati (2024) dalam penelitiannya dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Educandy Game terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik SMK” Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis educandy game berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Putri & Trisnawati dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis Educandy untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Keduanya menggunakan metode *Quasi Eksperimen* dan melibatkan pengumpulan data melalui angket, tes, dan observasi untuk mengukur efektivitas media pembelajaran. Namun, terdapat beberapa perbedaan utama. Penelitian ini berfokus pada keaktifan belajar peserta didik, sementara penelitian relevan meneliti motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, mata pelajaran yang diteliti berbeda; penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Sejarah Indonesia, sedangkan

penelitian Putri & Trisnawati ini berfokus pada mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB). Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas X jurusan Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi di SMK Negeri 1 Pebayuran, sementara penelitian Putri & Trisnawati ini dilakukan pada peserta didik kelas X Manajemen Perkantoran di SMK Ketintang Surabaya. Kebaharuan penelitian ini terletak pada penerapan Educandy guna meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran sejarah indonesia di SMK, yang jarang diteliti, sementara penelitian Putri & Trisnawati ini lebih berorientasi pada penggunaan teknologi pendidikan untuk aspek motivasi dan hasil belajar secara umum.

### **2.3 Kerangka Konseptual**

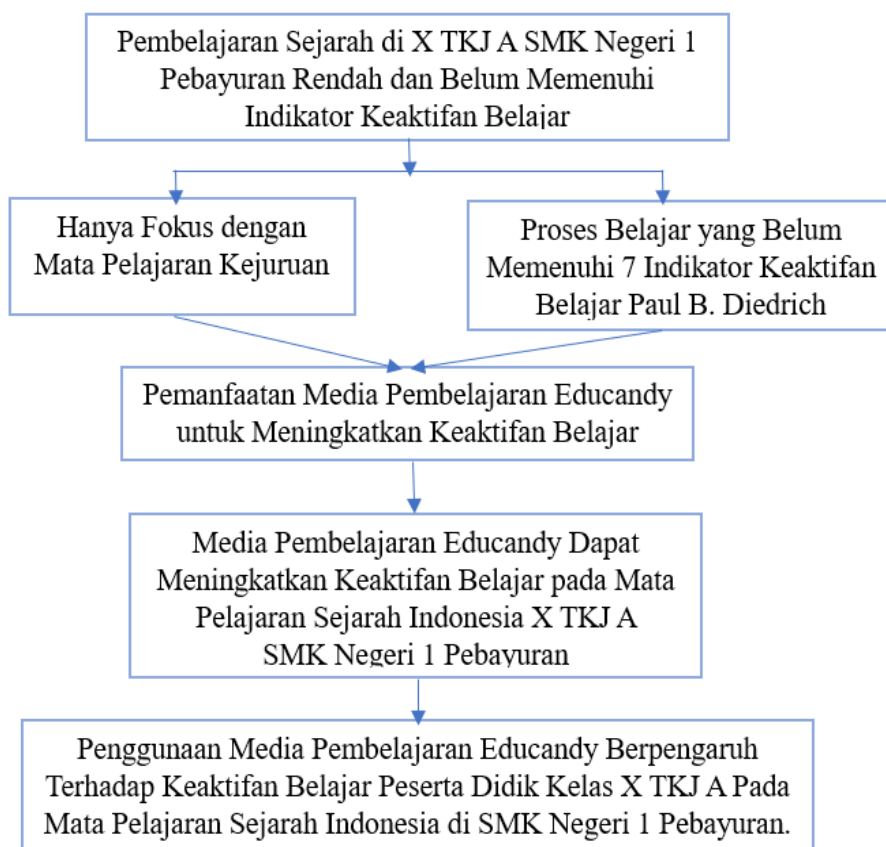
Kerangka penelitian ini dimulai berdasarkan observasi di lapangan, berupa permasalahan pembelajaran sejarah indonesia di jurusan Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi tepatnya di kelas X TKJ A SMK Negeri 1 Pebayuran belum menunjukkan tingkat keaktifan belajar yang optimal. Kondisi ini memerlukan intervensi media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengambil dua langkah strategis yang berjalan secara paralel. Pertama, guru melakukan treatment dengan mengimplementasikan media pembelajaran educandy yaitu sebuah platform pembelajaran interaktif. Educandy dipilih karena kemampuannya menciptakan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Kedua, untuk memastikan validitas penelitian,



digunakan metode *Quasi eksperimental Design* dengan bentuk *Non-Equivalent Control Group Design*. Pemilihan desain penelitian ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan efektivitas treatment antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, meskipun penempatan subjek tidak dilakukan secara random.

Melalui langkah penerapan dari kedua langkah tersebut, penelitian ini diharapkan mencapai kesimpulan bahwa treatment menggunakan media pembelajaran educandy dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital, khususnya dalam konteks pendidikan kejuruan di SMK Negeri 1 Pebayuran.



Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir

## **2.4 Hipotesis Penelitian**

### **2.4.1 Hipotesis Alternatif (Ha)**

Pemanfaatan media pembelajaran Educandy memberikan pengaruh terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas X Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi A dalam pembelajaran mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Negeri 1 Pebayuran.

### **2.4.2 Hipotesis Nol (H0)**

Penggunaan media pembelajaran Educandy tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas X Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi A dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Negeri 1 Pebayuran.

Ha : Penggunaan media pembelajaran Educandy berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas X TKJ A pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Negeri 1 Pebayuran.

H0 : Penggunaan media pembelajaran Educandy tidak berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik X TKJ A pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Negeri 1 Pebayuran.