

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme secara harfiah berarti membangun. Dalam ranah filsafat pendidikan, konstruktivisme dipahami sebagai suatu pendekatan dalam membentuk tatanan kehidupan yang berbudaya modern. Berdasarkan pemahaman tersebut, konstruktivisme merupakan teori yang menekankan pada proses pembangunan, baik dari aspek kemampuan maupun pemahaman peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, karena bersifat membangun. Pendekatan ini diyakini dapat meningkatkan keaktifan siswa yang pada akhirnya turut mendorong perkembangan kecerdasannya (Mulyadi, 2022 : 176).

Menurut Jean Piaget dalam Ulfah dkk, (2025: 538) Proses belajar tidak semata-mata terjadi karena guru menyampaikan materi, melainkan disebabkan oleh adanya faktor internal dalam diri individu yang belajar. Belajar bukan merupakan hasil dari pemberian lingkungan secara langsung, tetapi merupakan hasil konstruksi dari dalam diri. Menurut Piaget, pembelajaran berlangsung ketika peserta didik secara aktif membentuk pengetahuannya sendiri, dan proses ini akan lebih optimal apabila siswa memiliki kontrol serta kebebasan dalam menentukan apa yang mereka pelajari.

Menurut Hill dalam Suparlan, (2019: 82-83) menyatakan bahwa pembelajaran dalam perspektif konstruktivisme bersifat generatif, yakni merupakan proses menciptakan makna dari pengetahuan yang dipelajari. Dengan kata lain, konstruktivisme menekankan pentingnya menghasilkan sesuatu berdasarkan

pengalaman belajar, di mana peserta didik diharapkan mampu mengintegrasikan pengetahuan tersebut ke dalam praktik kehidupan nyata sehingga memberikan manfaat yang lebih luas.

Trianto mengemukakan dalam Mulyadi, (2022: 18) Teori konstruktivisme menekankan pentingnya peran aktif siswa dalam menemukan dan mentransformasi informasi yang kompleks secara mandiri, serta melakukan verifikasi terhadap informasi baru apabila aturan atau pengetahuan sebelumnya dianggap tidak lagi relevan. Selain itu Shymansky juga mengemukakan dalam (Suparlan, 2019 : 83) Konstruktivisme merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada aktivitas aktif peserta didik, di mana mereka secara mandiri membangun pemahamannya, mencari makna dari materi yang dipelajari, serta mengaitkan konsep dan gagasan baru dengan struktur pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya.

Menurut Vygotsky dalam Tamrin dkk, (2011: 40-41) Teori konstruktivisme menekankan pentingnya pemanfaatan lingkungan sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Lingkungan yang dimaksud mencakup orang-orang di sekitar siswa, budaya, serta pengalaman yang diperoleh dari lingkungan tersebut. Dalam pandangan ini, terbentuknya pengetahuan sangat dipengaruhi oleh interaksi antara individu dengan lingkungan sosialnya. Interaksi sosial, khususnya hubungan individu dengan orang lain, dianggap sebagai faktor utama yang mendorong perkembangan kognitif seseorang. Vygotsky juga mengatakan bahwa proses belajar akan berlangsung secara lebih efisien dan efektif apabila anak terlibat dalam pembelajaran kooperatif bersama teman sebaya dalam suasana yang mendukung,

serta mendapatkan bimbingan dari individu yang lebih kompeten, seperti guru atau orang dewasa lainnya

Berdasarkan pengertian para ahli di atas peneliti lebih condong terhadap pandangan Vygotsky tentang teori ini karena pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial dan keterlibatan aktif peserta didik dengan lingkungan sekitar. Vygotsky menekankan pentingnya konsep *zone of proximal development* (ZPD), yaitu ruang antara kemampuan yang dapat dicapai oleh peserta didik dengan bantuan orang lain (seperti guru atau teman sebaya) dan kemampuan yang dapat dicapai secara mandiri. Dalam konteks pengaruh media Permainan Pencarian Kotak Harta Karun terhadap keaktifan belajar peserta didik, teori ini sangat relevan karena Games ini dapat berfungsi sebagai alat yang memfasilitasi interaksi sosial dan kolaborasi antar peserta didik, serta mendukung mereka dalam menjelajahi dan memecahkan masalah secara aktif dalam lingkungan yang mendukung pembelajaran.

2.1.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang dimanfaatkan untuk menunjang proses belajar mengajar, dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik. Media ini dapat berbentuk objek tidak hidup seperti buku, presentasi slide, video, dan audio, serta media interaktif seperti simulasi, permainan edukatif, dan teknologi berbasis realitas virtual (Kusuma, 2023 : 24).

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang mengandung pesan atau informasi instruksional dan berfungsi dalam mendukung proses pembelajaran. Media ini berperan dalam menyampaikan materi pembelajaran yang

mengandung tujuan tertentu. Keberadaan media pembelajaran sangat penting karena dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep baru, mengembangkan keterampilan, serta meningkatkan kompetensi mereka (Hasan dkk, 2021 : 4).

Media pembelajaran adalah segala jenis alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran dengan tujuan untuk membangkitkan perhatian, minat, pemikiran, serta emosi peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dapat lebih optimal. Media ini berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi, yang dapat berasal dari berbagai sumber seperti internet, buku, film, televisi, dan media lainnya, yang dapat disampaikan atau dikomunikasikan kepada peserta didik (Kristanto, 2016 : 6).

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala jenis alat, bahan, atau perangkat yang dimanfaatkan dalam penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik, dengan tujuan untuk mempermudah pemahaman serta meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran. Media ini bisa berupa bahan fisik, seperti buku, gambar, atau poster, maupun berbentuk elektronik, seperti video, perangkat lunak, dan aplikasi pembelajaran.

2.1.3 Permainan Pencarian Kotak Harta Karun

Pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan membutuhkan penerapan berbagai metode yang bervariasi. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah

permainan. Sebagai pendekatan yang mendukung suasana belajar yang positif, metode permainan memiliki beragam bentuk dan teknik. Keberagaman teknik dalam metode ini memberikan keleluasaan bagi pendidik untuk memilih strategi pembelajaran yang paling sesuai dengan karakteristik kompetensi serta indikator pembelajaran yang ingin dicapai (Mardiah, 2020 : 61).

Menurut Bell dan Kahrhoff dalam Asyfiyati dkk, (2024: 33) *Treasures hunt* merupakan kegiatan pembelajaran yang menuntut siswa menelusuri serangkaian petunjuk guna memperoleh informasi baru. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok dengan tujuan menemukan objek tersembunyi di lokasi tertentu berdasarkan petunjuk yang diberikan. Melalui aktivitas berburu harta karun, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, karena siswa belajar sambil bermain.

Menurut Auliani dalam Asyfiyati dkk, (2024: 33) bahwa *Treasures hunt* merupakan salah satu pendekatan yang menggabungkan aktivitas dalam dan luar ruangan. Jadi, permainan berburu harta karun merupakan permainan yang bisa dilakukan di dalam kelas atau luar kelas dengan tujuan mencari informasi baru dengan menggunakan petunjuk. Dalam permainan ini, siswa ditantang untuk mengidentifikasi petunjuk untuk mencapai harta karun.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa pengertian Permainan Pencarian Kotak Harta Karun adalah permainan berbasis eksplorasi yang dirancang untuk menggabungkan edukasi sejarah dengan permainan yang menyenangkan. *Games* ini melibatkan aktivitas mencari “harta” atau objek tertentu yang telah disembunyikan di suatu lokasi atau tempat. Tujuan permainan ini adalah

untuk menemukan “harta karun” tersebut dengan memanfaatkan kemampuan berfikir logis, kerja sama, serta kejelian peserta didik. Selain itu tujuan dari permainan ini yaitu meningkatkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok, melatih dan meningkatkan kemampuan fisik dan mental anak, mempelajari dikap hati-hati dalam bertindak dan berlatih patuh terhadap aturan. Manfaat dari permainan ini yaitu menumbuhkan sikap kerja sama, menimbulkan antusias untuk memecahkan petunjuk, dan menumbuhkan semangat siswa dalam mencari informasi dengan menggunakan petunjuk.

Adapun langkah-langkah dari permainan tersebut yaitu :

1. Guru menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang akan dijawab oleh siswa melalui Google Form kemudian Tautan Google Form tersebut kemudian diubah ke dalam bentuk QR Code. Selanjutnya guru mencetak QR Code dan menempatkannya ke dalam sebuah kotak.
2. Setiap kelompok siswa menerima satu kotak berisi QR Code. Salah satu anggota dari setiap kelompok ditugaskan untuk menyembunyikan kotak milik kelompoknya di area yang telah ditentukan.
3. Siswa yang menyembunyikan kotak juga diminta untuk menuliskan petunjuk atau clue mengenai lokasi persembunyian kotaknya.
4. Setelah seluruh kelompok selesai menyembunyikan kotak dan membuat petunjuk, anggota kelompok lainnya mulai mencari kotak milik kelompok lain berdasarkan petunjuk yang tersedia.
5. Kotak yang berhasil ditemukan kemudian dibawa kembali ke kelas oleh kelompok penemu.

6. Di dalam kelas, siswa memindai QR Code yang terdapat dalam kotak dan mulai mengerjakan soal yang ada dalam Google Form.
7. Kelompok yang berhasil menjawab soal dengan benar paling banyak akan dinyatakan sebagai pemenang permainan.



Gambar 2. 1 Kotak Harta Karun

2.1.4 Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar pada dasarnya memiliki keterkaitan erat dengan adanya aktivitas. Tanpa adanya aktivitas, maka keaktifan dalam pembelajaran tidak dapat terjadi. Hal ini juga berlaku bagi peserta didik, di mana siswa yang tidak menunjukkan keterlibatan atau tidak melakukan aktivitas selama proses pembelajaran dianggap tidak aktif. Keaktifan sendiri merupakan suatu bentuk keterlibatan fisik maupun mental yang dilakukan secara sadar oleh individu selama berlangsungnya pembelajaran, yang pada akhirnya dapat membawa

perubahan positif dalam dirinya dan mendukung terciptanya suasana belajar yang kondusif (Putri, 2024 : 11).

Keaktifan belajar siswa merujuk pada keterlibatan aktif peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan dalam dirinya sendiri, mencakup aspek kognitif, psikomotor, dan afektif, guna mencapai hasil belajar yang optimal (Ummah, 2019: 11). Keaktifan belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal memiliki peran yang signifikan dalam menentukan tingkat keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Faktor ini mencakup kondisi fisiologis dan psikologis siswa, yang dapat berperan sebagai pendukung atau justru menjadi hambatan dalam kegiatan belajar di kelas. Sementara itu, faktor eksternal juga turut berkontribusi terhadap keaktifan belajar, terutama jika dikelola secara optimal. Contoh dari faktor eksternal meliputi ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai. Selain itu, lokasi sekolah turut memengaruhi konsentrasi belajar siswa; sekolah yang berada di lingkungan yang tenang dan jauh dari pusat keramaian cenderung memberikan suasana belajar yang lebih kondusif dibandingkan dengan sekolah yang dekat dengan sumber kebisingan (Farida dkk, 2021 : 57-58).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa keaktifan belajar siswa yaitu keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar, dimana mereka tidak hanya sebagai pendengar pasif, tetapi juga berperan aktif dalam berbagai aspek pembelajaran. Ini mencakup partisipasi dalam diskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, serta bekerja sama dengan teman-teman dalam kelompok. Keaktifan siswa juga terlihat dari inisiatif mereka untuk mencari tahu lebih banyak

tentang materi yang dipelajari, baik melalui penelitian mandiri maupun eksplorasi ide-ide baru. Selain itu, siswa yang aktif cenderung lebih reflektif, mampu mengevaluasi pemahaman mereka sendiri, dan mengaitkan pelajaran dengan pengalaman pribadi. Secara keseluruhan, keaktifan siswa menciptakan suasana belajar yang dinamis dan interaktif, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman akademis tetapi juga keterampilan sosial dan emosional mereka.

Keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari beberapa indikator yang bisa mempengaruhinya. Menurut Rikawati & Sitinjak, (2020: 43), untuk mengidentifikasi perilaku apa yang terjadi dalam proses belajar mengajar diantaranya :

1. Bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
2. Berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran.
3. Berani menjawab pertanyaan yang diberikan.
4. Berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas.

Menurut Sudjana dalam (Winarti, 2013: 126) keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat diidentifikasi dalam beberapa indikator yaitu:

1. keterlibatan siswa dalam menjalankan tugas-tugas belajarnya selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. kesediaan siswa untuk berpartisipasi dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul dalam proses belajar.
3. keberanian siswa untuk mengajukan pertanyaan kepada guru maupun teman ketika mengalami kesulitan atau tidak memahami materi.

4. inisiatif siswa dalam mencari informasi tambahan yang relevan guna menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.
5. keikutsertaan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok sesuai arahan dari guru.
6. kemampuan siswa dalam melakukan penilaian terhadap kompetensi diri dan hasil belajarnya.
7. latihan siswa dalam menyelesaikan soal-soal atau permasalahan yang diberikan.
8. Penerapan pengetahuan yang telah diperoleh siswa dalam menghadapi tugas atau persoalan secara langsung.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Istiharah (2020) dengan judul “Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Teknik Permainan Pencarian Harta Karun Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV”. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa penerapan teknik permainan pencarian harta karun dalam pembelajaran IPS kelas IV mampu meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan skor aktivitas dan capaian hasil belajar peserta didik. Pada siklus I, aktivitas siswa memperoleh skor sebesar 46 dengan persentase ketuntasan 63,88% yang tergolong dalam kategori cukup aktif. Sementara pada siklus II terjadi peningkatan, yaitu skor mencapai 65 dengan tingkat ketuntasan sebesar 90,27%, yang masuk dalam kategori sangat aktif. Peningkatan juga tampak pada hasil belajar siswa, di mana pada siklus I rata-rata nilai evaluasi sebesar 65,75 dengan persentase ketuntasan klasikal 66,66%. Pada

siklus II, rata-rata nilai meningkat menjadi 90,13 dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 91,66%, yang menunjukkan bahwa indikator keberhasilan telah tercapai. Adapun persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media permainan yang sama. Tetapi memiliki perbedaan yaitu metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian metode eksperimen sedangkan penelitian terdahulu menggunakan jenis metode penelitian tindakan kelas.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Ulfah (2025) dengan judul “Pengaruh Metode *Treasures Clue* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Materi Rantai Makanan Kelas IV SDK Sang Timur”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Treasures Clue* secara signifikan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS materi rantai makanan. Data observasi menunjukkan peningkatan keaktifan siswa dalam aspek bertanya, menjawab, diskusi kelompok, dan kerja sama dengan rata-rata peningkatan masing-masing sebesar 30%. Metode ini terbukti efektif dalam membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, yang berkontribusi pada pemahaman siswa terhadap konsep rantai makanan. Oleh karena itu, metode *Treasures Clue* dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa, terutama pada materi yang memerlukan pemahaman konsep secara visual dan praktis. Adapun persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode atau media yang sama yaitu mencari harta. Tetapi memiliki perbedaan juga yaitu metode

penelitian dan juga materi yang digunakan, waktu pelaksanaan, dan juga kelas yang akan digunakan.

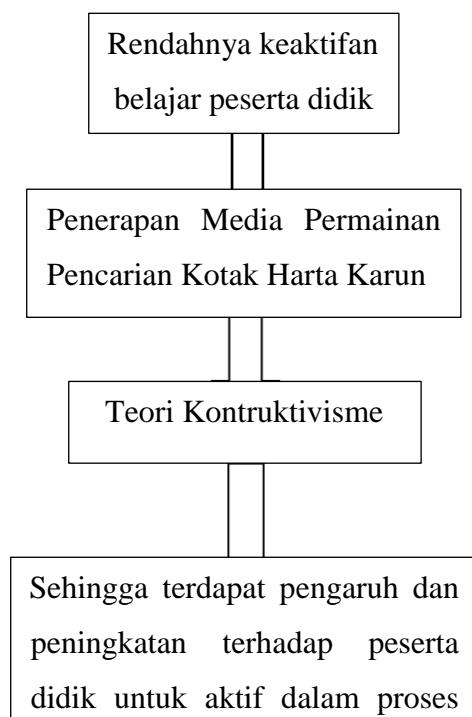
Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Raka Swandhita. (2016) dengan judul “Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode *Treasures Hunt* pada Siswa Kelas X PM 2 di SMKN 1 Pengasih”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Treasures Hunt* terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa. Peningkatan ini terlihat dari perkembangan pada tujuh indikator aktivitas belajar, yaitu: membaca materi pelajaran, memperhatikan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan kepada guru atau teman selama proses pembelajaran, menyimak penjelasan guru, mencatat materi yang disampaikan, berdiskusi dengan anggota kelompok, serta menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari 52,80% pada siklus I menjadi 83,58% pada siklus II. Adapun persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode atau media yang sama. Tetapi, memiliki perbedaan yaitu jenis pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis pendekatan kuantitatif sedangkan penelitian terdahulu menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka berpikir merupakan uraian sistematis yang menggambarkan alur pemikiran dalam merumuskan pemecahan masalah berdasarkan identifikasi dan perumusan masalah yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam penelitian kuantitatif, kerangka berpikir memiliki peranan penting karena sangat memengaruhi validitas

keseluruhan proses penelitian. Kerangka berpikir umumnya disusun ketika penelitian melibatkan dua variabel atau lebih. Oleh karena itu, untuk menyusun hipotesis penelitian yang bersifat hubungan ataupun komparatif, pengungkapan kerangka berpikir menjadi hal yang penting dan perlu disajikan secara jelas (Fitriani, 2023 : 30).

Berdasarkan hasil kajian teori dan penelitian sebelumnya, media pembelajaran *Permainan Pencarian Kotak Harta Karun* terbukti memiliki pengaruh terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Media ini mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran, sehingga mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama kegiatan belajar berlangsung.



Gambar 2. 2 Kerangka konseptual

2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas rumusan masalah penelitian yang telah dirumuskan dalam bentuk pertanyaan. Disebut sebagai jawaban sementara karena hipotesis tersebut masih didasarkan pada kajian teori yang relevan dan belum didukung oleh data empiris yang diperoleh melalui proses pengumpulan data di lapangan.

Berdasarkan uraian tersebut, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah bahwa penggunaan media Permainan Pencarian Kotak Harta Karun dalam pembelajaran sejarah memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik.

Sesuai dengan rumusan masalah dan penelitian terdahulu yang telah diuraikan, maka diperoleh hipotesis penelitiannya yaitu:

H_a : Terdapat pengaruh dari media Permainan Pencarian Kotak Harta Karun terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas XI di SMAN 1 Talaga.

H_o : Tidak terdapat pengaruh dari media Permainan Pencarian Kotak Harta Karun terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas XI di SMAN 1 Talaga.