

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan analisis beberapa teori dari berbagai sumber yang dikembangkan dalam suatu bidang studi. Kajian pustaka menjadi landasan untuk memperkuat teori-teori yang ada. Penelitian ini dilandasi beberapa teori.

2.1.1 Minat Belajar

Minat merupakan perasaan tertarik terhadap sesuatu atau suatu kegiatan tanpa perintah dari siapapun. Minat merupakan sikap menerima sesuatu dan dapat terjadi ketika seseorang berhubungan dengan suatu hal yang bersumber dari luar, semakin intens hubungan tersebut terjadi maka akan memunculkan minat yang semakin besar (Ananda Rusydi & Hayati, 2020: 144).

Minat merupakan kecenderungan seseorang dalam memberikan perhatian dan fokus secara terus-menerus atau intens terhadap suatu objek dan timbul rasa ingin selalu terlibat dalam kegiatan tersebut dibarengi perasaan senang dan tertarik akan hal tersebut. Minat adalah karakteristik yang cukup konsisten dalam diri individu dan secara signifikan berdampak pada upaya belajar seseorang (Hurlock, 2010: 114).

Minat belajar dipengaruhi oleh kemampuan pedagogik guru atau kemampuan mutlak guru dalam mengolah pembelajaran, mulai dari pemahaman peserta didik, mengaktualisasikan potensi maupun keinginan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, dan penguasaan terhadap IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) yang berkaitan dengan

pengajaran. Pemanfaatan IPTEK dapat menumbuhkan minat serta motivasi pada kegiatan pembelajaran dan meningkatkan gairah belajar sehingga ada potensi untuk belajar tanpa bergantung pada orang lain sesuai kemampuan yang dimiliki peserta didik (Musfah, 2011: 109).

Implementasi penggunaan IPTEK untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dapat disalurkan lewat penggunaan media pembelajaran. Penggunaan konten pengetahuan teknologi memiliki peran dalam peningkatan minat peserta didik untuk mengeksplorasi beragam konsep yang diberikan oleh guru yang pada akhirnya memudahkan peserta didik menafsirkan materi. Selama proses pembelajaran, penggunaan media belajar yang menarik dapat menarik perhatian peserta didik untuk tetap fokus pada pelajaran sehingga berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik (Nurfadhillah & Ramadhania, 2021: 255).

Berdasarkan penjelasan di atas, minat belajar sangat memberikan pengaruh terhadap konsentrasi dan perhatian peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung, semakin tinggi minat dan rasa ingin tahu maka semakin banyak perhatian yang diberikan peserta didik pada kegiatan pembelajaran atau objek yang diminatinya. Kemampuan pedagogik guru dan pemanfaatan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dalam pembelajaran dapat disalurkan melalui media pembelajaran sehingga memberikan stimulasi terhadap peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga dapat memenuhi indikator minat belajar yang terdiri dari perasaan senang, ketertarikan peserta didik, perhatian peserta didik, dan aktivitas peserta didik (Slameto, 2010: 180).

2.1.2 TPACK dalam Pembelajaran

Pendekatan TPACK (*Technological Pedagogic and Content Knowledge*) merupakan pendekatan yang menggabungkan pengetahuan dalam konten pembelajaran (*Content Knowledge/CK*), pengetahuan pedagogik (*Pedagogical Knowledge/PK*), dan pengetahuan tentang penggunaan teknologi (*Technological Knowledge/TK*) untuk meningkatkan minat belajar dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Prinsip *Technological Pedagogic and Content Knowledge* (TPACK) yaitu kolaborasi antara pengetahuan teknologi, pedagogik, dan isi yang disesuaikan dengan materi pelajaran tertentu. Pengajaran yang efektif memerlukan pemahaman yang memiliki keterkaitan dari tiga pengetahuan utama yaitu teknologi, pedagogik, dan konten, kemudian bagaimana ketiganya diterapkan sesuai konteksnya (Yumita dkk., 2021: 1095).

TPACK merujuk pada gagasan untuk memanfaatkan teknologi guna memaparkan materi atau konten kepada peserta didik secara efektif dan dengan cara yang membangun. Guru harus memiliki pengetahuan konten pedagogik teknologi untuk mengembangkan TCK, PCK, dan TPACK. Pembelajaran yang menggabungkan teknologi dapat membantu guru dalam menciptakan ketiga komponen tersebut, dan salah satu cara untuk menghubungkan elemen-elemen ini adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai (Syamdianita & Cahyono, 2021: 565).

2.1.3 Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin “*medius*” yang secara harfiah berarti tengah atau perantara. Media berfungsi sebagai sarana atau alat untuk menyalurkan

informasi dari pengirim ke penerima (Susanto, 2014: 14). Dalam konteks pendidikan, media secara khusus berfungsi sebagai alat bantu untuk mentransfer atau mengkomunikasikan informasi, menumbuhkan relasi yang efektif antara dua komponen utama dalam proses pembelajaran yaitu peserta didik dan konten pembelajaran. Oleh karena itu, media dapat dipahami sebagai alat untuk menyampaikan informasi yang berhubungan dengan pengajaran (Arsyad, 2010: 3).

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk mengkomunikasikan informasi dari pengirim ke penerima, yang bertujuan untuk melibatkan pikiran, perhatian, emosi, keterampilan, dan minat peserta didik guna menggapai tujuan belajar yang efektif (Abi Hamid, 2020: 3). Kesimpulannya, media pembelajaran bertindak sebagai mekanisme untuk menyampaikan konten pembelajaran dari guru, yang memberikan informasi, kepada peserta didik, yang menyerapnya untuk menggapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat melibatkan pikiran dan emosi peserta didik dan menawarkan pengalaman berharga, terutama bagi mereka yang kesulitan dalam berpikir abstrak, menumbuhkan keinginan untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Kriteria pemilihan media menurut Sudjana (2011: 4) diantaranya ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, berkualitas baik, dukungan terhadap isi pengajaran, kemudahan memperoleh media, dan kegunaannya sesuai dengan taraf berpikir peserta didik. Penggunaan media selama proses pembelajaran berpeluang besar membangun minat dan motivasi belajar peserta didik di sekolah, meminimalisir verbalisme, dan menumbuhkan nalar yang bersifat teratur dan sistematis. Hal tersebut karena media merupakan alat bantu dalam kegiatan belajar

yang digunakan untuk menstimulasi perhatian, pikiran, perasaan, keterampilan, dan keterampilan peserta didik yang apabila digunakan secara intens dengan konten yang dapat menarik perhatian sehingga peserta didik menikmati proses pembelajaran, maka berpotensi meningkatkan minat peserta didik mengikuti kegiatan belajar (Arief, 2003: 28).

2.1.4 Histomagz (Majalah Digital Sejarah)

Histomagz dalam bahasa Indonesia merujuk pada majalah elektronik (*e-magazine*) yang berfokus pada sejarah (*history*) atau majalah berisi pembahasan sejarah yang telah mengalami proses digitalisasi hingga akhirnya menjadi *platform online* yang berfungsi sebagai media komunikasi dan dapat diakses melalui internet (Wanda, 2023: 16). Berbeda dengan majalah cetak, majalah elektronik menyajikan artikelnya dalam format digital dan bukan di atas kertas sehingga dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop, gawai, komputer, dan perangkat teknologi lainnya (Tarihoran dkk., 2022: 3). Ada berbagai jenis penyajian untuk majalah elektronik:

- 1) Edisi Replika, yaitu edisi salinan yang menyerupai seluruh isi artikel dan bahkan menampilkan replika dari majalah cetak, dengan satu-satunya perbedaan adalah format file. Penggandaan ini dimaksudkan untuk menciptakan pengalaman membaca majalah cetak di atas kertas dengan menggunakan versi digital melalui perangkat elektronik.
- 2) Edisi *Online*, edisi majalah yang bentuk artikelnya dapat diatur dan disesuaikan sendiri oleh penulisnya. Fitur atau konten edisi ini bervariasi seperti tambahan infografis, fakta unik, *barcode* dan konten lainnya yang tidak ada dalam majalah

cetak maupun replika, hal tersebut memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik dan beragam. Isi artikelnya fokus terhadap satu tema sehingga memudahkan pembaca dalam menerima informasi (Yusrizal dkk., 2024: 33).

Majalah Elektronik berfungsi sebagai media pembelajaran yang menyajikan materi dengan cara yang menarik, disertai dengan elemen-elemen seperti gambar, informasi unik, infografis, dan kuis. Keunggulan visualisasi majalah elektronik berpotensi menarik perhatian peserta didik (Fuad, 2020: 39). Pemanfaatan majalah elektronik sebagai media pembelajaran merupakan sebuah kemajuan teknologi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas belajar di kelas. Peran media dalam kegiatan belajar sangat penting sehingga perlu dikembangkan secara sistematis. Penggabungan media pembelajaran yang inovatif dapat memicu minat dan motivasi peserta didik dan memudahkan penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik (Cornelia dkk., 2024: 15).

Berdasarkan pernyataan tersebut, disimpulkan bahwa majalah sejarah yang akan dirancang dalam penelitian ini adalah Histomagz yang fleksibel dan berlandaskan keterampilan guru juga peserta didik dalam beradaptasi dengan gambaran produk berbasis teknologi. Penggunaan Histomagz dalam kegiatan pembelajaran dapat mengurangi biaya distribusi dan produksi sehingga memiliki kesan yang lebih efisien. Histomagz juga memudahkan penyaluran informasi karena berisi gambar dan aksesnya cukup menggunakan *barcode* sehingga materi pembelajaran yang diperlihatkan dapat menambah motivasi serta minat belajar peserta didik (Falahudin, 2014: 112).

2.1.5 Pembelajaran Sejarah

Sejarah merupakan pengalaman manusia dari masa lalu yang terus mempengaruhi kehidupan (Madjid & Wahyudi, 2014: 11). Sementara itu, pendidikan sejarah merupakan disiplin ilmu yang mengkaji asal-usul, evolusi, dan signifikansi masyarakat sepanjang waktu, yang mengandung nilai-nilai yang mengembangkan kecerdasan, karakter, dan sikap peserta didik (Sumardi dkk., 2017: 4). Mempelajari pendidikan sejarah sangat penting untuk membentuk sikap dan perkembangan masyarakat Indonesia, menanamkan rasa identitas nasional, intelektualisme, rasa hormat terhadap perjuangan bangsa, dan patriotisme.

Mempelajari sejarah berpotensi meningkatkan kehidupan masa depan individu, meningkatkan kesadaran, pengetahuan, dan nilai-nilai mengenai lingkungan sekitar dan bangsa. Terlibat dalam pembelajaran sejarah menunjukkan pertanggungjawaban manusia atas tindakan di masa lalu dan berfungsi sebagai refleksi untuk berjuang menuju kehidupan yang lebih memuaskan. Pembelajaran sejarah dapat membuka potensi peserta didik untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang nilai-nilai yang diperjuangkan, dipupuk, dan disesuaikan dengan zaman sekarang (Susanto, 2014: 55).

2.1.6 Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah teori belajar yang menekankan pada pemahaman, pengembangan keterampilan, dan proses belajar itu sendiri. Aspek konstruktif ini berpotensi meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Melalui interaksi dengan guru dan sesama peserta didik, maka peserta didik dapat menciptakan ide-ide baru dan memperkaya intelektual mereka (Meilani, 2017:

142). Teori ini membangkitkan keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan informasi yang telah mereka miliki selama proses pembelajaran dan dapat mengembangkan pemikirannya masing-masing karena adanya waktu berpikir (*think time*) yang dapat mempengaruhi kualitas jawaban lebih meningkat (Budiningsih, 2005: 19). Pembelajaran yang dipandu oleh konstruktivisme adalah strategi yang mengutamakan peserta didik (*student centered learning*), mengharuskan mereka untuk bersikap aktif dalam mengintegrasikan pengetahuan dan pengalaman mereka yang akan berdampak pada proses belajar menjadi lebih bermakna karena dalam prosesnya peserta didik berhadapan dengan pengalaman secara langsung. Pembelajaran yang efektif akan melalui proses interaksi dengan guru dan sesama peserta didik sehingga berpotensi meningkatkan keterlibatan dan minat peserta didik dalam pembelajaran (Tabrani, 2024: 147).

Tujuan pembelajaran melalui konstruktivisme adalah untuk menumbuhkan peserta didik yang peka terhadap pemikiran logis, bertanggung jawab terhadap keputusan mereka, mampu menilai diri sendiri, mengembangkan potensi melalui proses “*learning to be*” dan dapat berkolaborasi untuk mengatasi tantangan yang kompleks (Baharuddin & Esa, 2008: 130).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka disimpulkan bahwa teori konstruktivisme berpusat pada ide membangun untuk memfasilitasi pengembangan pengetahuan. Terdapat beberapa prinsip belajar berdasarkan teori konstruktivisme menurut Nurhidayati (2017: 11) yaitu:

- a) *Learning is a social process* (pembelajaran merupakan proses sosial).

- b) *Learning is a conditioned process* (pembelajaran merupakan proses yang telah dikondisikan).
- c) *Learning is a metacognitive process* (pembelajaran merupakan proses metakognitif).

Berdasarkan prinsip tersebut, beberapa contoh implementasi teori konstruktivisme sebagai berikut:

- 1) Peserta didik berperan aktif dalam mengolah informasi yang diberikan.
- 2) Proses pembelajaran berlangsung secara berkelanjutan dan terus-menerus memperluas pengetahuan yang ada.
- 3) Peserta didik melakukan elaborasi atau tindak lanjut dari kombinasi pengetahuan yang diterima dengan melaporkan hasil pembelajaran (tes) maupun membahasnya dalam diskusi bersama rekan lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme karena mengutamakan proses belajar untuk mengkonstruksi pengalaman. Pembelajaran melibatkan konstruktivisme memperluas kesempatan peserta didik untuk mengutarakan gagasan secara eksplisit memakai bahasa sendiri, membagikan gagasan dengan rekannya dan mendukung peserta didik menyampaikan gagasannya, selain itu hal tersebut dapat mengatasi rasa bosan yang dialami peserta didik sehingga muncul ketertarikan atau minat mengikuti kegiatan pembelajaran (Nurhidayati, 2017: 10).

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian mengenai pengaruh media Histomagz melibatkan beberapa pertimbangan, termasuk temuan-temuan dari penelitian terdahulu yang relevan dengan kerangka penelitian ini.

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Wanda Oksaprillia dari program studi Pendidikan Sejarah Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia yang berjudul, “E-Magazine Berbasis Aplikasi Book Creator terhadap Kemampuan Literasi Digital Siswa.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan E-Magazine dalam pembelajaran memiliki kategori valid atau baik sekali dengan nilai rata-rata 78,00. Penelitian ini memiliki perbedaan pada variabel dependen yaitu kemampuan literasi digital, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan variabel dependen minat belajar. Persamaan kedua penelitian ini terdapat pada media pembelajaran yang digunakan yaitu media *E-Magazine*, metode penelitian jenis Quasi-Eksperimen, penelitian ini juga dilakukan pada tingkat SMA.

Kedua, Penelitian yang dilakukan Laudyra Hakiki dari program studi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang dengan judul, “Pengembangan Media Pembelajaran *Masehie* (Majalah Sejarah Indonesia berbentuk Elektronik) berbasis fliphtml5 dengan Materi Pembebasan Irian Barat kelas XII SMAN 1 Pronojiwo Lumajang.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan majalah elektronik dalam pembelajaran sejarah memiliki hasil validasi sangat baik dengan nilai rata-rata 86,50. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yang terdapat pada jenis penelitian,

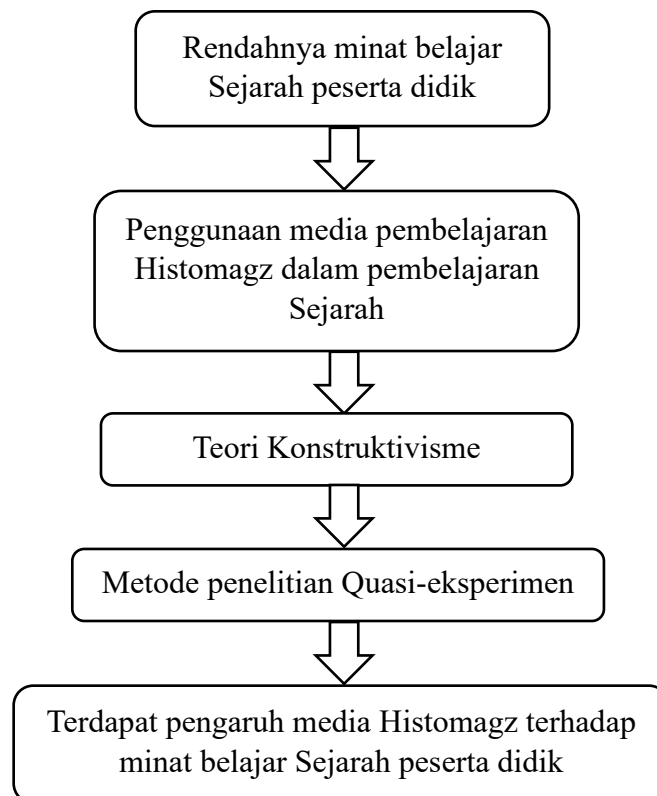
peneliti menggunakan penelitian jenis Quasi-Eksperimen sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian ADDIE. Persamaannya terdapat pada variabel bebas yang menggunakan majalah digital, penelitian ini juga dilakukan pada tingkat SMA.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Fitriawati Mararosa dari program studi Pendidikan Geografi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia yang berjudul, “Pengaruh Media Pembelajaran E-Magazine terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Geografi di SMAN 2 Kota Sukabumi.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan E-Magazine dalam pembelajaran memiliki kategori baik dengan nilai rata-rata 64,80. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yang terdapat pada model pembelajaran yang diterapkan. Peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TPS sedangkan penelitian ini menggunakan model pembelajaran PBL. Persamaan kedua penelitian ini terdapat pada media pembelajaran yang digunakan yaitu media *E-Magazine*, penelitian ini juga dilakukan pada tingkat SMA, selain itu penelitian ini menggunakan metode penelitian jenis Quasi-Eksperimen.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan hubungan teoritis yang menghubungkan antara berbagai variabel penelitian, khususnya antara variabel independen dan dependen yang akan dinilai melalui sebuah penelitian (Sugiyono, 2019: 60). Berdasarkan kajian teoritis, permasalahan terkait minat belajar peserta didik muncul karena penggunaan media pembelajaran yang tidak menarik dan tidak memenuhi beberapa indikator minat.

Alternatif solusi untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik adalah membangun lingkungan belajar yang teratur dan menyenangkan lewat media belajar yang menarik dan inovatif, seperti Histomagz, yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar.



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual Penelitian

Kerangka pemikiran pada penelitian ini yaitu minat belajar peserta didik yang rendah dan bisa diamati dari perilaku peserta didik saat kegiatan belajar di kelas tidak memenuhi beberapa indikator minat belajar seperti rasa senang terhadap pembelajaran sejarah belum terlihat dan dibuktikan dengan peserta didik yang tidak fokus pada pembelajaran, ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran sejarah belum begitu terlihat yang didasari sikap acuh atau kurangnya perhatian peserta

didik saat proses pembelajaran, dan aktivitas peserta didik yang seringkali memainkan gawai, atau izin meninggalkan kelas.

Minat peserta didik dalam belajar dapat terpengaruh ketika guru merancang pengalaman belajar yang menarik dengan menggunakan media yang menarik, dengan harapan upaya tersebut dapat memberikan pengaruh terhadap minat belajar peserta didik.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban dari rumusan masalah yang sifatnya tidak tetap atau sementara dalam sebuah penelitian (Sugiyono, 2019: 63). Hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh media Histomagz terhadap minat belajar peserta didik di Kelas XI-2 SMAN 4 Tasikmalaya. Jawaban sementara ini baru berdasarkan teori dan hasil penelitian relevan, berikut uji hipotesis dari penelitian ini:

H_a : Terdapat pengaruh media Histomagz terhadap minat belajar peserta didik di Kelas XI-2 SMAN 4 Tasikmalaya.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media Histomagz terhadap minat belajar peserta didik di Kelas XI-2 SMAN 4 Tasikmalaya.