

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme merupakan teori yang menekankan pembelajaran yang dilakukan peserta didik bukan hanya mendapatkan ilmu pengetahuan saja, tetapi dilatih untuk mencari pengalaman belajar dengan sendiri (Herliani, 2021: 114). Teori belajar konstruktivisme dipelopori atas dasar pemikiran Lev Semenovich Vygotsky mengenai cara manusia bisa berinteraksi dengan sosial dan manusia bisa mengubah lingkungannya berdasarkan tingkat kebutuhan (Suci, 2018: 235). Vygotsky mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran harus memiliki faktor sosial didalamnya, diperlukannya bahasa dan juga tindakan secara sosial sehingga tercipta teori belajar konstruktivisme sosial (Tohari & Rahman, 2024: 215).

Ada dua konsep penting dalam teori pembelajaran menurut Vygotsky yaitu Zone of Proximal Development (ZPD) dan Scaffolding. Zone of Proximal Development (ZPD) merupakan konsep pembelajaran dengan menilai kemampuan peserta didik dalam mengerjakan tugas sendiri tanpa melibatkan orang lain didalamnya. Sedangkan untuk konsep Scaffolding merupakan konsep yang dilakukan dengan cara memberikan bantuan pada tahap awal pembelajaran dan mengurangi bantuan sehingga menumbuhkan kesempatan dalam diri peserta didik untuk bertanggung jawab untuk mencari pemahaman belajarnya (Qori, 35: 2023). Menurut Vygotsky teori belajar konstruktivisme merupakan teori belajar yang memiliki konsep Scaffolding. Scaffolding merupakan usaha yang dilakukan dengan

cara memberikan bantuan dalam kegiatan awal pembelajaran namun ketika melewati tahap selanjutnya kegiatan membantu tersebut akan dikurangi. Tujuannya agar peserta didik bisa mengembangkan dirinya untuk mencari konsep belajar yang diinginkan dan mendapatkan pengalaman belajar (Muhibin & Hidayatullah, 2020: 128). Prinsip teori konstruktivisme menurut Vygotsky secara umum digunakan dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Pengetahuan yang diolah oleh peserta didik sendiri.
2. Pemberian materi atau pengetahuan tidak bisa dialihkan dari guru ke peserta didik tetapi dalam konteks pembelajaran dengan keaktifan, guru bisa memberikan peran dalam pembelajaran.
3. Peserta didik memiliki tugas untuk bisa membangun atau mengkonstruksi pemahamannya sendiri sehingga mampu membuat rancangan konsep pembelajaran.
4. Pembelajaran konstruktivisme peran guru hanya bertugas sebagai mediator saja, artinya hanya memberikan saran dan arahan yang bertujuan agar pembelajaran bisa mencapai tujuan pembelajaran.
5. Guru dan peserta didik memiliki tugas bersama yaitu menghadapi masalah secara relevan agar guru dan peserta didik bisa membina pembelajaran yang nyaman.
6. Pembelajaran juga membutuhkan konsep utama sehingga bisa terjalin pembelajaran aktif dengan konsep diskusi tanya jawab.
7. Pembelajaran konstruktivisme menekankan pembelajaran dengan mencari pengalamannya sendiri, sehingga peserta didik bisa menerima saran dan

pendapat dari rekannya yang lain. Adanya penyesuaian kurikulum untuk menaungi aspirasi peserta didik (Herliani, 2021: 114).

Teori belajar konstruktivisme sangat relevan dengan peneliti karena teori belajar konstruktivisme melatih peserta didik untuk merekonstruksi pemahamannya sehingga terbentuk konsep pembelajaran yang diinginkan. Merekonstruksi pemahamannya tersebut bisa dengan cara menggunakan metode permainan detektif yang diberikan oleh guru. Respon yang diharapkan dari penggunaan metode permainan detektif ini yaitu bisa meningkatkan minat peserta didik yang terlihat dari indikator minat belajar yaitu perasaan senang, perhatian, perasaan tertarik dan juga keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

2.1.2 Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Sedangkan pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran dengan peserta didik. Dapat diartikan bahwa metode pembelajaran merupakan metode cara yang dilakukan dalam menyajikan materi pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru sehingga tercipta proses pembelajaran dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sutikno, 2019: 30). Guru memiliki peranan penting dalam pemilihan metode pembelajaran karena guru akan melakukan usahanya dalam menyampaikan pembelajarannya yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik. Guru juga harus memahami kedudukan dan fungsi metode pembelajaran bahwa metode pembelajaran merupakan usaha penting dalam keseluruhan komponen pendidikan.

Metode pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran alat tersebut digunakan agar peserta didik secara cepat memahami penyampaian yang telah guru berikan (Maesaroh, 2013: 154). Terdapat berbagai macam metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi kegiatan pembelajaran berlangsung dan menyesuaikan dengan fasilitas yang ada. Jenis – jenis metode pembelajaran meliputi metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode diskusi kelompok, metode demonstrasi, metode permainan, metode cerita, metode karyawisata, metode tutorial, metode suri teladan, metode kerja kelompok, metode penugasan, brainstorming, metode latihan, metode eksperimen, metode pembelajaran dengan modul, metode praktek lapangan, micro teaching dan metode simposium (Sutikno, 2019: 35).

2.1.3 Metode Permainan

Belajar dapat diartikan sebagai suatu hal yang dikehendaki dan terjadinya perubahan yang ada dalam diri seseorang (Sudjana, 2001: 28). Perubahan yang terjadi dalam individu anak berupa perubahan sikap, pengetahuan, tingkah laku, keterampilan peserta didik seperti keterampilan kecakapan, kemampuan dan perubahan dalam aspek lainnya dalam diri seorang peserta didik. Sedangkan mengajar merupakan hal yang berbeda dengan belajar, mengajar ini lebih kepada proses mengatur dan juga mengelompokkan lingkungan yang berada di sekitar peserta didik yang memiliki tujuan untuk memotivasi peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran (Sudjana, 2001: 29).

Metode permainan merupakan metode yang digunakan untuk membangun suasana belajar secara optimal dan memberikan kesan pembelajaran akan santai namun serius. Karakteristik metode permainan dalam pembelajaran yaitu mengubah suasana dan kondisi kelas pada awalnya pasif menjadi aktif, kondisi jenuh menjadi semangat dan kondisi kaku menjadi kegiatan yang fleksibel (Sutikno, 2019: 40). Metode permainan akan menambah minat belajar peserta didik, variasi dan juga semangat apabila dimanfaatkan dengan bijaksana (Uliyah & Isnawati, 2019: 36). Metode permainan memiliki unsur mendidik dari hasil yang didapatkan jika memahami permainan dengan unsur pembelajaran.

2.1.4 Metode Permainan Detektif

Metode permainan detektif merupakan salah satu strategi yang dilakukan dalam proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan bermain layaknya seorang detektif untuk memecahkan permasalahan secara edukatif yang bertujuan agar meningkatkan motivasi dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Metode permainan detektif merupakan pendekatan dalam proses pembelajaran secara inovatif untuk mendorong keterlibatan secara kognitif dan emosional peserta didik pada pembelajaran. Peserta didik memiliki peran sebagai seorang detektif untuk menyelesaikan kasus atau permasalahan berdasarkan informasi yang telah disediakan. Metode ini sejalan dengan prinsip teori belajar konstruktivisme, peserta didik mendapatkan pengetahuan dari hasil pengalaman belajar yang dibangun oleh dirinya sendiri (Audy, 2019: 15).

Permainan detektif ini dipilih untuk menyempurnakan agar penelitian yang dilakukan bisa merangsang minat belajar agar meningkat. Permainan detektif

merupakan games yang mengajak peserta didik atau pemain bisa berpikir dan cocok untuk dipadukan dengan kegiatan pembelajaran (Agustin, 2015: 01). Permainan detektif masih tergolong sedikit dipermainkan bagi pembelajaran dibandingkan pembelajaran dengan menggunakan teknik lainnya karena guru akan secara aktif dan kreatif membuat konsep pembelajaran serta proses pembelajaran harus memerlukan pemikiran yang kreatif. Adapun langkah – langkah metode permainan detektif yaitu sebagai berikut:

1. Guru akan membagi peserta didik secara berkelompok dengan jumlah anggota terdiri dari 5 orang.
2. Setiap perwakilan kelompok akan memilih map yang telah disediakan, map tersebut berisi tentang peristiwa seputar sejarah masa kerajaan Islam
3. Peserta didik secara berkelompok akan melakukan permainan dengan cara menghubungkan petunjuk yang didapatkan.
4. Setelah berhasil menyusun petunjuk tersebut peserta didik akan menjelaskan hasil temuannya.
5. Hasil penemuan tersebut merupakan laporan akhir kelompok (Sari dkk., 2023: 86 – 89).

Keunggulan dari metode permainan detektif yaitu metode permainan dapat meningkatkan tingkat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, memberikan motivasi dalam pembelajaran, meningkatkan rasa kerjasama dan toleransi antar kelompok, cocok untuk gaya belajar kolaboratif dan adanya metode permainan dapat meningkatkan daya ingat peserta didik sehingga pembelajaran tidak sulit untuk dilupakan (Salibu dkk., 2012: 8). Keterbatasan dari metode

permainan detektif ini diantaranya pertama guru harus membagi kelompok dengan rata karena jika pembagian kelompok tidak rata maka sulit mengatur kegiatan pembelajaran. Kedua guru harus bisa membagi waktu antara belajar formal dengan belajar dengan metode permainan, karena peserta didik akan berleha – leha dan tidak mengerjakan tugas apabila waktu yang ditentukan tidak dibatasi. Dan yang ketiga yaitu tidak semua materi bisa dilakukan dengan metode permainan karena membutuhkan waktu yang cukup lama (Chan, 2017: 109).

Sekilas metode permainan detektif dan group investigations memiliki makna yang sama. Metode permainan detektif merupakan metode pembelajaran berbantuan permainan yang memiliki fokus tujuan untuk memecahkan kasus permasalahan melalui penyelidikan dan juga penalaran. Peserta didik memiliki tugas sebagai detektif untuk menyelesaikan kasus melalui petunjuk yang telah disediakan. Persamaan antara metode permainan detektif dengan group investigations yaitu bekerjasama secara kelompok, menggunakan masalah yang sesuai dengan fakta, menganalisis dan menyimpulkan informasi serta mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam tugas sehingga muncul rasa mandiri dalam kegiatan pembelajaran (Majid, 2013: 176 – 182).

Perbedaan antara metode permainan detektif dengan group investigations yaitu terbagi dalam beberapa aspek yaitu aspek aktivitas, aspek format penyajian, kondisi bermain dan kompetensi yang diasah. Pertama aspek aktivitas, metode permainan detektif menyelesaikan kasus dengan petunjuk yang terbatas sedangkan untuk group investigations menganalisis masalah secara terbuka dan memainkan peran sosial. Kedua aspek format penyajian, permasalahan atau kasus yang dibuat

berbentuk narasi sedangkan group investigations berupa skenario terbuka atau situasi buatan. Ketiga aspek kondisi bermain, mengandung unsur teka-teki secara interaktif sedangkan group investigations berbentuk eksperimen sosial. Keempat jenis kompetensi yang diasah, metode permainan detektif berbentuk penalaran kronologis sedangkan group investigations berbentuk komunikasi, keterampilan sosial dan penalaran (Hidayat & Wati, 2020: 105).

2.1.4 Minat Belajar

Menurut Bloom dalam (Ariani, 2022: 23) mengatakan bahwa minat belajar merupakan yang didalamnya terdapat subject related affect, artinya dalam komponen tersebut terdapat minat dan sikap terhadap pembelajaran. Namun pada kenyataannya dua hal tersebut yaitu minat dan sikap tidak dapat dipisahkan, tidak ada yang bisa memisahkannya. Namun peserta didik harus biasa terhindar dari pandangan negatif terhadap suatu pembelajaran dengan cara menanyakan peserta didik mempelajari pelajaran dengan baik atau tidak di kelas dan melakukan beberapa pendekatan yang bertujuan untuk meningkatkan preferensi dan terhindar dari pandangan negatif pembelajaran.

Minat merupakan salah satu aspek psikis yang memiliki manfaat untuk meningkatkan tujuan dalam mencapai apapun. Siapapun yang memiliki minat terhadap suatu objek maka fokusnya tidak akan pernah teralihkan dan menimbulkan rasa senang yang ada dalam dirinya. Pencapaian indikator dalam keberhasilan belajar, bukan hanya dilihat dari prestasi yang peserta didik miliki, namun adanya minat memberikan pengetahuan, bahwa setiap peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi, maka pembelajaran akan mencapai tujuan pembelajaran. Minat

merupakan suatu gejala psikologis yang ditandai dengan pemusatan suatu objek dikarenakan perasaan senang yang timbul di dalam dirinya (Aritonang, 2018: 07).

Indikator minat belajar yaitu perasaan senang, perhatian, perasaan tertarik dan keterlibatan siswa (Rahmawati, 2024: 27-31). Pertama yaitu perasaan senang. Perasaan senang adalah perasaan yang muncul dalam diri peserta didik tanpa adanya paksaan dari pihak manapun, perasaan senang ini juga biasanya rasa ketertarikan dengan apa yang sedang peserta didik lihat atau pelajari hingga tercapai rasa kepuasan. Indikator kedua yaitu perhatian. Perhatian merupakan aktivitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran berupa kegiatan yang memiliki tujuan untuk memfokuskan perhatian pada waktu pembelajaran secara langsung. Ketiga yaitu perasaan ketertarikan, ketertarikan hampir mirip dengan perasaan senang. Namun yang membedakan ketertarikan ini diartikan sebagai perasaan ingin mengetahui dan mempelajari lebih apa yang peserta didik suka. Keempat yaitu keterlibatan peserta didik, artinya dalam pembelajaran keterlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran seperti diskusi, presentasi, tugas, pembagian kelompok dan mengikuti ujian-ujian baik ujian harian atau ujian semester.

2.1.5 Pembelajaran Sejarah

Menurut Gagne dalam (Magdalena, 2021: 167) menjelaskan bahwa definisi dari pembelajaran yaitu pembelajaran yang didalamnya terdapat serangkaian sumber belajar dan prosedur yang digunakan untuk dijadikan fasilitas dalam pembelajaran. Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang sesuai dengan karakter yang dimiliki peserta didik dan karakteristik tersebut bisa diimplementasikan dalam kehidupannya secara optimal. Pembelajaran sejarah

merupakan pembelajaran yang memiliki arti penting karena berkaitan dengan pembentukan karakter bangsa dan cita – cita bangsa serta nilai nasionalisme (Hasan, 2012: 57). Meskipun pembelajaran sejarah termasuk ke dalam pendidikan karakter, tetapi pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang paling berpotensi untuk meningkatkan nilai nasionalisme dan perjuangan para pahlawan dari masa lampau dan bisa dipertahankan untuk kehidupan pada masa kini serta bisa dikembangkan untuk kehidupan yang akan datang.

Pembelajaran sejarah memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk identitas nasional meliputi kesadaran akan adanya keseragaman dan perkembangan bangsa. Pembelajaran menjadi jantung dalam proses pembelajaran karena terdapat proses interaksi antara guru sebagai pembawa ide dengan peserta didik sebagai penerima ide. Makna tersebut diartikan bahwa pembelajaran tidak bisa dianggap remeh karena berperan untuk kemajuan bangsa. Secara spesifik, pembelajaran sejarah tidak terlepas dari nilai – nilai ketakwaan karena mempelajari sejarah berarti berusaha juga menerima segala sesuatu dalam kehidupan manusia terdapat kodrat secara langsung yang mempengaruhi segala pergerakan. Pembelajaran sejarah juga cara membentuk sosial seseorang seperti saling menghormati, saling menghargai, kesediaan hidup dengan manusia multikultural dan toleransi (Suardi, 2018: 62).

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan informasi yang digunakan sebagai rujukan atau sumber acuan penulis dalam melakukan suatu penelitian. Tujuan dari adanya penelitian yang relevan ini yaitu agar terhindar dari plagiarisme atau sebagai dasar pembeda dan persamaan dari penelitian - penelitian yang sebelumnya. Dari

penelitian ini, dengan judul skripsi "Pengaruh Metode Permainan Detektif Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X - 2 di SMAN 2 Singaparna", penulis setidaknya menggunakan tiga penelitian yang menjadi penelitian yang relevan, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Suriata pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan Permainan Edukatif (Permainan Detektif) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di SMK Negeri 2 Tarakan”. Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa permainan edukatif (permainan detektif) dikatakan sangat layak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik di SMK 2 Tarakan. Penelitian tersebut memiliki kesamaan yaitu menggunakan permainan detektif dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Suriata menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) sedangkan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. Selanjutnya variabel Y yang digunakan oleh Suriata yaitu kemampuan berpikir kritis sedangkan dalam penelitian ini yang menjadi variabel Y yaitu minat belajar.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Yusfa Meiriandra Audy dengan judul “Penggunaan Teknik Permainan Detektif Berbasis Media Kartu dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Perancis Niveau Ai Junior”. Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa teknik bermain detektif ini dapat meningkatkan rasa ketertarikan dalam pembelajaran. Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu menggunakan permainan detektif dalam pembelajaran. Sedangkan

perbedaannya yaitu komponen yang digunakannya yaitu teknik dan peneliti menggunakan komponen metode dalam penelitiannya. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Yusfa digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran bahasa Perancis sedangkan peneliti menggunakannya dalam mata pelajaran sejarah.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Renika Arisinta, Bayu Hendro Wicaksono dan Ima Wahyu Putri Utami pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Group Investigations dengan Permainan Aku Seorang Detektif Kelas IV SD Muhammadiyah 1 Malang”. Hasilnya bahwa penelitian tersebut dikatakan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Persamaan dari penelitian ini yaitu menggunakan model pembelajaran group investigations sebagai sintak atau rancangan dalam pembelajarannya. Sedangkan untuk perbedaannya terletak dalam jenjang pendidikannya, mereka memilih jenjang SD sedangkan penelitian ini memilih jenjang SMA. Selanjutnya dalam penelitian tersebut tidak dijelaskan secara spesifik terkait indikator yang dipilih untuk menjadi acuan aspek yang akan dinilai, sedangkan penelitian ini menggunakan indikator minat belajar yang disesuaikan dengan permasalahan hasil temuan.

2.3 Kerangka Konseptual

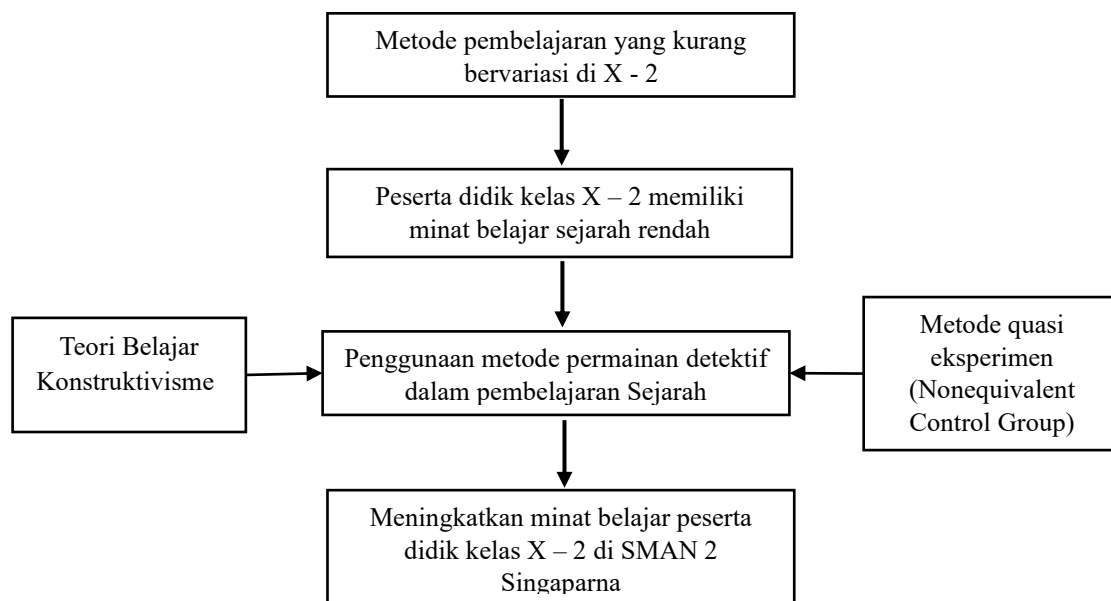
Kerangka konseptual dapat diartikan sebagai alur pemikiran dalam penelitian dan adanya konsep yang saling berurutan untuk memberikan gambaran dalam melakukan penelitian dengan variabel yang akan diteliti. Kerangka konseptual merupakan konsep yang memberikan adanya hubungan kausal hipotesis antara dua

variabel lebih dengan tujuan untuk memberikan jawaban sementara terhadap suatu penelitian (Kusnadi, 2008: 57).

Seluruh pembelajaran yang dilakukan di sekolah pasti memiliki permasalahan dalam menghambat tujuan pembelajaran, tentu pembelajaran sejarah merupakan salah satu pembelajaran yang mengalami permasalahan tersebut. Permasalahan pembelajaran dapat dilihat dari situasi pada saat pembelajaran berlangsung. Guru sedang mempresentasikan atau membahas materi pembelajaran, banyak peserta didik yang kurang bersemangat, lebih asik mengobrol dengan rekannya atau juga ada beberapa peserta didik yang lebih memilih bermain handphone dibandingkan mencatat pembelajaran yang sedang guru jelaskan. Disatu sisi ketika pembelajaran berlangsung, malah ada peserta didik yang mengerjakan tugas lain, padahal jam menunjukkan pembelajaran sejarah berlangsung. Guru juga masih menggunakan metode pembelajaran yang masih sederhana yang disesuaikan dengan sarana prasarana untuk ingin menggunakan metode pembelajaran berbasis teknologi dan guru hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran yang digunakan. Permasalahan tersebut menyebabkan peserta didik kurang memiliki minat yang tinggi dalam belajar sejarah dan kelas X masih kelas baru menginjak jenjang SMA, sehingga sikap mandiri belum terbentuk sepenuhnya.

Permasalahan ini bisa diselesaikan dengan cara guru mengubah metode pembelajaran yang tidak hanya menggunakan ceramah saja tapi bisa dikolaborasikan dengan metode lain seperti metode permainan. Guru harus bisa memiliki sikap berpikir kreatif apalagi dalam tantangan mengajar pelajaran sejarah sehingga termotivasi peserta didik untuk lebih memperhatikan guru dan memiliki

minat tinggi dalam pembelajaran sejarah. Salah satu metode pembelajaran yang kreatif yaitu metode permainan detektif. Tujuannya yaitu untuk melihat apakah Pengaruh Metode Permainan Detektif Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X - 2 di SMAN 2 Singaparna.



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

2. 4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis sebagai jawaban sementara dari permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya atau berupa praduga dari pertanyaan penelitian yang telah dijelaskan dalam rumusan masalah (Sugiyono, 2020: 96). Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu “Terdapat Pengaruh Metode Permainan Detektif Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X – 2 di SMAN 2 Singaparna”. Dalam penelitian ini dibagi menjadi dua hipotesis uji, yaitu sebagai berikut:

- H_0 = Tidak terdapat pengaruh metode permainan detektif terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X – 2 di SMAN 2 Singaparna.
- H_a = Terdapat pengaruh metode permainan detektif terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X – 2 di SMAN 2 Singaparna.