

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme mempunyai arti membangun, sehingga dapat dikatakan bahwa belajar merupakan proses aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Suparlan (2019: 83) berpendapat bahwasannya konstruktivisme merupakan teori belajar yang menuntut siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang didapatnya dalam kehidupannya dan memberikan keluasaan berpikir pada siswa. Menurut Wahab & Rosnawati (2021: 30) dengan konstruktivisme, siswa dituntut untuk dapat menyelesaikan permasalahan, mencari ide, dan membuat keputusan sehingga siswa lebih memahami apa yang mereka pelajari sehingga siswa bisa terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran.

Trianto (2010:144) menyebutkan bahwa dalam teori konstruktivisme, guru berperan untuk menyediakan suasana dimana siswa dapat memahami dan menerapkan suatu pengetahuan, sehingga siswa bisa memecahkan masalah dan menemukan segala sesuatu untuk dirinya. Guru juga dapat menciptakan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan konsep yang dimilikinya dalam kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung.

Berdasarkan pengertian para ahli didapat peneliti simpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme adalah teori yang berpandangan bahwa pengetahuan siswa dapat berasal dari dirinya sendiri dan siswa harus mencarinya sendiri dan mentransformasikan informasinya sendiri. Peran guru adalah membimbing dan

memberikan fasilitas di dalam proses pembelajaran, agar nantinya bisa dipahami oleh siswa.

Menurut (Ariani, 2020: 16) Teori belajar konstruktivisme memiliki kelebihan. Berikut adalah kelebihan teori konstruktivisme. Kelebihan Teori Belajar Konstruktivisme Yaitu:

1. Siswa dapat mengingat materi pelajaran yang sudah diajarkan oleh guru, karena mengikuti proses pembelajaran secara aktif.
2. Pembelajaran yang dapat dilakukan secara terus berulang-ulang membuat siswa lebih mudah untuk berinteraksi serta memahami materi ajar.
3. Ketika dalam proses pembelajaran, siswa menjadi lebih mudah dalam mendapatkan pengetahuan baru dengan beradaptasi dari lingkungannya. Seperti berinteraksi dengan teman-temannya dan dengan guru.
4. Dalam proses pembelajaran, guru harus pintar dalam memberikan pengajaran kepada siswa agar mengeluarkan ide ataupun gagasannya dan juga melatih siswa agar dapat mengambil keputusan.

2.1.2 Metode Permainan Bowling

Permainan dapat digunakan sebagai sarana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaan permainan dalam pembelajaran juga memiliki keunggulan yaitu seperti yang dikemukakan oleh Afriyanti (2015:159) yang menjelaskan bahwa keunggulan menggunakan metode berbasis permainan dalam pembelajaran di antaranya yaitu:

1. Penggunaan permainan dalam pembelajaran bisa memberikan umpan balik secara langsung dari siswa.

2. Permainan adalah kegiatan yang menyenangkan, menarik dan juga menghibur
3. Penggunaan permainan sebagai metode pembelajaran bisa meningkatkan keterlibatan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran
4. Permainan bisa dibuat sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran
5. Penggunaan permainan pada proses pembelajaran akan membuat materi menjadi lebih mudah diingat.

Metode pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu Permainan bowling. Marchamah (2009:4) mengemukakan bahwa permainan bowling adalah suatu olahraga yang memerlukan ketangkasan menggelindingkan bola untuk merubuhkan sepuluh pin dengan cara melemparkan bola dengan menggunakan tangan ke arah bowling.

Strickhland mengemukakan (1999:5) bowling merupakan permainan bola yang dimainkan dengan menggelindingkan bola ke arah sepuluh pin bola yang telah dibentuk menjadi segitiga. Permainan ini dimodifikasi yang awalnya merupakan bola bowling, menjadi bola plastik agar lebih mudah menggelindingkannya dan juga pin bola akan diganti dengan botol plastik bekas yang didalamnya terdapat soal dan informasi yang harus dikerjakan oleh setiap kelompoknya.

Permainan bowling adalah suatu jenis olahraga atau permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan atau melepar bola menggunakan tangan (Nopita, 2019: 350). Bola bowling akan digelindingkan ke pin yang berjumlah sepuluh buah jika dilihat dari atas. Jika semua pin dijatuhkan sekaligus dalam kesempatan pertama, maka disebut strike. Jika pin tidak terjatuh sekaligus maka siswa diberikan satu kesempatan lagi. Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut

dapat disimpulkan bahwa permainan bowling merupakan permainan yang dilakukan dengan menggelindingkan bola dengan tujuan untuk menjatuhkan pin sebanyak mungkin dalam jumlah tertentu.

Kelebihan dari permainan bowling di antaranya adalah siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, permainan bowling dikemas secara menyenangkan sehingga siswa akan ikut serta dengan rasa sukarela dan gembira, permainan bowling juga bisa mengembangkan tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, dan juga permainan bowling akan mendorong kemampuan siswa untuk memecahkan masalah (Rodhiya, 2014:33).

Permainan bowling yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan alat yang akan digunakan untuk menyampaikan materi dengan permainan bowling yang telah dimodifikasi khusus untuk membantu proses pembelajaran. Permainan bowling disusun dengan cara menyelipkan soal dan informasi melalui kartu. Desain permainan bowling disesuaikan dengan materi sistem politik dan ekonomi Indonesia pada masa orde baru.

Perlengkapan yang dibutuhkan dalam permainan bowling adalah dengan memanfaatkan barang bekas yang ada di lingkungan sekitar. Cara pembuatannya yaitu menggunakan botol yang akan dilapisi dengan kertas berwarna, lalu print huruf akan ditempel pada botol. Alat dan bahan yang di gunakan dalam pembuatan permainan bowling ini antara lain Botol plastik bekas, Kertas manila, Kertas metalik, Lem dan Gunting, Kardus, Gambar print huruf dan Bola (Ramadhani, 2023:37). Permainan bowling yang dipakai dalam penelitian ini yaitu peneliti mencoba untuk memodifikasi permainan dan aturan mainnya sesuai dengan

kebutuhan guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, terutama untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Modifikasi permainan bowling ini terdapat pada bagian botol yang bertuliskan angka 1-10 dan bagian dalam botol dan juga aturan mainnya. Bagian dalam botol akan diisi oleh kertas informasi dan juga kertas soal yang harus dijawab oleh masing-masing kelompok. Kelompok yang mendapat soal informasi harus membacakan informasi tersebut di depan kelas agar bisa bermain dalam putaran berikutnya. Begitupun kelompok yang mendapat kertas soal harus bisa menjawab soal sesuai waktu yang diberikan untuk mendapatkan poin.



Gambar 2. 1 Desain Permainan Bowling

Jumlah kartu soal dan kartu informasi tersebar diseluruh botol yang dinomori angka 1-10, jumlah kartu soal berjumlah 10 soal yang berisikan pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Dan juga kartu informasi yang berjumlah 10 soal yang berisikan materi yang berkaitan dengan sistem politik dan ekonomi Indonesia pada masa orde baru yang harus dibacakan oleh siswa. Berikut merupakan contoh desain kartu soal dan kartu materi.



Gambar 2. 2 Desain Kartu Soal dan Kartu Materi

2.1.3 Minat Belajar

Minat belajar merupakan cara yang digunakan oleh siswa dalam menyerap sebuah informasi, berpikir, mengolah dan juga memahami suatu informasi berdasar pada pengetahuan dan juga keterampilan yang berasal dari stimulus yang diterima sehingga akan muncul suatu ketertarikan (Akrim, 2021:19).

Minat belajar seseorang bisa dilihat dari adanya rasa tertarik, perhatian, motivasi, dan juga pengetahuan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran, ada beberapa faktor yang akan mempengaruhi rendahnya minat belajar siswa yaitu adanya faktor lingkungan, emosi, sosiologi, fisik, dan juga Psikologis (Akrim, 2021:19).

Sudirman (2007: 76) mengemukakan bahwa minat belajar merupakan kondisi yang terjadi apabila seseorang yang melihat ciri-ciri yang berhubungan dengan keinginan atau kebutuhan pribadi, karena menganggap sesuatu itu penting. Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar dalam rangka menambah pengetahuan, keterampilan dan juga pengalaman. Minat belajar tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui, memahami, dan mendorong sesuatu (Iskandar, 2012: 181). dapat disimpulkan bahwasannya minat

belajar merupakan sikap atau perilaku yang muncul setelah adanya stimulus yang diterima, baik secara internal maupun eksternal yang menghasilkan ketertarikan dalam mempelajari materi tanpa adanya paksaan.

Adapun indikator minat belajar menurut (Safari, 2003: 30) di antaranya:

1. Perasaan senang, jika siswa memiliki perasaan senang dalam belajar, maka ia akan terus mempelajari ilmu tanpa paksaan
2. Ketertarikan, jika siswa memiliki ketertarikan terhadap belajar maka ia akan antusias terhadap pembelajaran yang dilakukan
3. Perhatian, merupakan konsentrasi dan aktivitas siswa terhadap perhatian dan pengamatan, kemudian mengesampingkan hal-hal yang lainnya.
4. Keterlibatan, dengan minat belajar yang baik maka siswa akan tergerak untuk melibatkan dirinya dalam proses pembelajaran seperti aktif bertanya, menjawab, maupun berdiskusi.

Ada beberapa faktor yang dapat menumbuhkan minat belajar. Agar siswa memiliki minat untuk belajar, guru harus selalu berusaha membangkitkan minat belajar siswa agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk membuat minat belajar lebih meningkat, yaitu yang pertama mengetahui kebutuhan masing-masing siswa sehingga dia akan belajar secara sukarela tanpa dipaksa, yang kedua adalah menyediakan kondisi belajar yang kreatif dan kondusif agar siswa memperoleh hasil belajar yang lebih maksimal, yang ketiga menghubungkan materi ajar yang diberikan dengan pengalaman yang pernah dimiliki siswa, sehingga nantinya siswa akan mudah memahami pelajaran, dan yang keempat menggunakan teknik mengajar yang

bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Simbolon, 2014:18). Dapat disimpulkan bahwasannya minat belajar bisa tumbuh apabila guru bisa mengetahui kebutuhan siswa sehingga siswa akan belajar dengan sendirinya dan tidak adanya paksaan.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan tahap pemaparan mengenai penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh penulis-penulis terdahulu. Hasil penelitian yang relevan dapat berupa publikasi jurnal, skripsi atau buku. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan, yakni:

1. Penelitian pertama yang dilakukan oleh Mayasari Nopita, Kusnafizal dan Nurasih tahun 2019 dengan judul penelitian “Pengaruh Strategi Pembelajaran Bowling Kampus Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 1 Ingin Jaya”. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kuantitatif dalam pengumpulan data guna mengetahui prestasi belajar siswa dengan subjek penelitian siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Ingin Jaya sebanyak 156 orang. Hasil dari penelitian tersebut yaitu diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,19$ sedangkan $> t_{tabel} = 2,02$. Berarti bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,19 > 2,02$. Dengan demikian sesuai dengan kriteria pengujian maka H_a diterima. H_a diterima, berarti prestasi belajar siswa meningkat sesudah diajarkan dengan menggunakan strategi belajar bowling kampus lebih baik dibandingkan dengan prestasi belajar siswa yang tanpa menggunakan strategi belajar bowling kampus.

Penelitian yang dilakukan oleh Nopita dkk berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama menggunakan permainan bowling. Pendekatan yang digunakannya yaitu pendekatan kuantitatif. Perbedaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah pada penelitian Nopita menggunakan materi Sejarah di kelas IPA sedangkan penulis menggunakan materi Sejarah Indonesia di kelas IPS, populasi yang digunakan pada penelitian Nopita adalah siswa kelas X IPA SMAN 1 Ingin Jaya dan kelas X MIPA 1 sebagai sampel, sedangkan penulis menggunakan siswa kelas XII IPS MAN 1 Kota Tasikmalaya dan kelas XII IPS 6 sebagai sampel.

2. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Aurilia Nikmatul Maula, Ikke Yuliami Dhian Puspitarini, dan Vivi Rahmawati pada tahun 2025 dengan judul “Media Bowling Paramibel: Upaya Peningkatan Minat Belajar Siswa melalui Pendekatan Bimbingan dan Konseling Interaktif”. Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif dengan subjek penelitian nya adalah Siswa SMK 4 PGRI Kediri. Hasil dari penelitian tersebut adalah media bowling dikembangkan untuk mengatasi minat belajar siswa siswa di SMK 4 PGRI Kediri. Melalui media permainan bowling, siswa memperoleh kesempatan untuk bergerak aktif dan berinteraksi sosial.

Penelitian yang dilakukan oleh Aurilia dkk berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama menggunakan permainan bowling. Perbedaan dengan penelitian

yang penulis lakukan adalah pada penelitian Aurilia dkk menggunakan pendekatan kualitatif sedangkan penulis menggunakan pendekatan kuantitatif.

3. Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Darajat Rangkuti dan Darmina Eka Sari Rangkuti pada tahun 2020 dengan judul “Penerapan Media Bowling Terhadap Kemampuan mengenal Konsep Angka pada anak ditingkat TK/PAUD Adetia Tembung”. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis *Quasi Eksperimen pretest-posttest one group sample design*. Subjek Penelitian nya adalah siswa PAUD Adetia Tembung yang berjumlah 15 orang. Hasil dari penelitian tersebut yaitu diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,74$ sedangkan $t_{tabel} = 1,74$. Berarti bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,74 > 1,74$. Dengan demikian sesuai dengan kriteria pengujian maka H_a diterima. H_a diterima, berarti terdapat pengaruh media bowling terhadap kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B di PAUD Adetia Tembung.

Penelitian yang dilakukan oleh Darajat dkk berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama menggunakan permainan bowling. Pendekatan yang digunakannya yaitu pendekatan kuantitatif. Perbedaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah pada penelitian Darajat subjek penelitian yang digunakan adalah siswa PAUD Adetia Tembung, sedangkan penulis menggunakan siswa kelas XII IPS MAN 1 Kota Tasikmalaya.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan keterkaitan antara teori dan konsep yang mendukung penelitian dan menjadi pedoman dalam penyusunan penelitian secara

sistematis dan terstruktur. Adapun kerangka konseptual pada penelitian ini akan dipaparkan pada gambar di bawah:



Gambar 2. 3 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara berdasarkan rumusan masalah yang disusun dalam penelitian. Jawaban yang dirumuskan dalam hipotesis penelitian bersifat belum pasti yang disebabkan jawaban tersebut belum berdasarkan fakta-fakta yang terjadi di lapangan dan hanya berdasarkan teori-teori dalam penelitian (Sugiyono, 2017:95). Hipotesis dalam penelitian yang disusun oleh peneliti ialah terdapat pengaruh metode permainan bowling terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah Indonesia materi sistem politik dan ekonomi Indonesia pada masa orde baru di kelas XII IPS 6 MAN 1 Kota Tasikmalaya.

Hipotesis uji pada penelitian ini adalah

1. Ha: terdapat pengaruh metode permainan bowling terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah Indonesia materi sistem politik dan ekonomi Indonesia pada masa orde baru di kelas XII IPS 6 MAN 1 Kota Tasikmalaya.

2. Ho: tidak terdapat pengaruh metode permainan bowling terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah Indonesia materi sistem politik dan ekonomi Indonesia pada masa orde baru di kelas XII IPS 6 MAN 1 Kota Tasikmalaya.