

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori Belajar Behavioristik

Istilah behavioristik berasal dari kata “behavior” yang berarti tingkah laku. Teori ini menitikberatkan pada perilaku yang dapat diamati dan diukur, yang muncul sebagai respons terhadap stimulus dari lingkungan. Gage dan Berliner menyatakan bahwa perubahan perilaku terjadi karena pengalaman yang dialami individu. Seiring waktu, pendekatan ini berkembang menjadi salah satu aliran utama dalam psikologi belajar yang memiliki pengaruh besar terhadap pembentukan teori dan praktik pendidikan. Aliran ini dikenal sebagai behavioristik, yang menekankan bahwa hasil dari proses belajar dapat terlihat melalui perubahan perilaku yang nyata (Wahab & Rosnawati, 2011: 21).

Teori belajar behavioristik memandang bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respons (Nahar, 2016: 65). Stimulus adalah rangsangan yang memicu respons, sedangkan respons adalah reaksi yang muncul akibat stimulus (Yuberti, 2014: 28). Teori ini menekankan pentingnya hubungan antara stimulus (input) dan respons (output) dalam proses belajar. Pembelajaran dianggap berhasil apabila stimulus yang diberikan mampu memunculkan respons yang diharapkan. Oleh karena itu, tujuan utama dari penerapan teori belajar behavioristik adalah untuk membentuk perilaku yang diinginkan melalui proses belajar.

Adapun ciri dari teori belajar behavioristik adalah adanya pemberian penguatan (reinforcement), yang didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat meningkatkan kemungkinan munculnya respons terhadap stimulus (Putra, dkk. 2023: 2). Skinner yang dikutip oleh Shahbana, dkk. (2020: 28) menyatakan bahwa salah satu komponen kunci dalam proses belajar adalah *reinforcement* atau penguatan. Pengetahuan yang terbentuk melalui keterkaitan antara stimulus dan respons akan menjadi lebih kokoh apabila diberikan penguatan secara berkesinambungan. Skinner mengelompokkan penguatan ke dalam dua kategori yaitu penguatan positif dan penguatan negatif. Penguatan positif biasanya diwujudkan dalam bentuk pemberian hadiah, pujian atau bentuk penghargaan lainnya yang diberikan setelah peserta didik menunjukkan perilaku belajar yang diharapkan. Sementara itu, penguatan negatif merujuk pada penghilangan stimulus yang tidak menyenangkan setelah perilaku yang diinginkan muncul. Contohnya adalah tidak lagi memberikan tugas tambahan atau mengurangi tekanan setelah peserta didik menunjukkan peningkatan dalam belajar.

Penguatan positif yang diberikan secara berulang dapat memperkuat respons peserta didik terhadap proses pembelajaran. Sebaliknya, penghilangan atau pengurangan penguatan negatif juga dapat meningkatkan kemungkinan terjadinya respons yang diinginkan. Lebih lanjut, Mukinan (1997: 23) menjelaskan bahwa prinsip dasar teori belajar behavioristik mencakup tiga aspek utama. Pertama, belajar dianggap terjadi ketika individu menunjukkan perubahan perilaku, kegiatan belajar yang tidak menghasilkan perubahan perilaku tidak diakui sebagai proses belajar. Kedua, teori ini menekankan pentingnya keterkaitan antara stimulus dan

respons yang dapat diamati secara objektif. Ketiga, adanya penguatan berfungsi sebagai elemen penguat terhadap respons yang diharapkan, baik dalam bentuk positif maupun negatif.

Teori belajar behavioristik sejalan dengan penelitian ini, sebab teori belajar behavioristik menekankan pentingnya hubungan antara stimulus dan respons yang diperkuat melalui penguatan (*reinforcement*). Dalam konteks penelitian ini, stimulus yang diberikan oleh guru adalah penggunaan media website Baamboozle, yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan dalam bentuk permainan kuis yang menarik. Media ini secara tidak langsung juga berfungsi sebagai *positive reinforcement* karena dapat memberikan penghargaan simbolik berupa skor atau keberhasilan menjawab pertanyaan yang mendorong peserta didik untuk lebih terlibat aktif. Adapun respons yang diharapkan adalah meningkatnya minat belajar peserta didik, yang dapat diamati melalui indikator seperti munculnya perasaan senang selama proses belajar, ketertarikan terhadap materi, perhatian yang ditunjukkan saat kegiatan berlangsung, serta keterlibatan aktif dalam aktivitas pembelajaran (Lestari & Yudhanegara. 2015: 93).

2.1.2 Pembelajaran Sejarah

Rusli (2023: 26) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan kombinasi terstruktur dari unsur manusia, materi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran di Indonesia mencakup berbagai bidang, salah satunya adalah sejarah. Roeslan Abdulgani yang dikutip oleh Sukarno & Setiawan (2014: 4) menyatakan bahwa sejarah adalah salah satu cabang ilmu yang secara sistematis meneliti dan

menyelidiki perkembangan masyarakat serta kehidupan manusia di masa lampau, bersama dengan segala peristiwa yang terjadi. Tujuannya adalah untuk menilai secara kritis seluruh hasil penelitian dan penyelidikan tersebut, sehingga dapat menjadi pedoman dalam menilai keadaan saat ini serta menentukan arah bagi perkembangan masa depan. Pembelajaran sejarah adalah proses belajar mengajar yang melibatkan pendidik dan peserta didik untuk memahami kehidupan masyarakat di masa lalu, yang mencakup peristiwa-peristiwa penting dan bermakna.

Pembelajaran sejarah memiliki peran penting terkait dengan tujuan dari mempelajari sejarah itu sendiri. Kartodirdjo dan Kuntowijoyo, menyatakan bahwa tujuan utama dari belajar sejarah adalah untuk menjadikan individu lebih bijaksana (Sayono, 2015: 12). Melalui sejarah seseorang dapat membuka wawasan dan memperoleh hikmah dari peristiwa-peristiwa masa lalu. Belajar sejarah berarti mempelajari sisi kemanusiaan dalam berbagai aspeknya. Pembelajaran sejarah berperan dalam menanamkan pemahaman mengenai proses perkembangan budaya serta peradaban manusia, yang pada akhirnya membentuk apa yang disebut sebagai kesadaran sejarah (*historical consciousness*). Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran sejarah di lingkungan sekolah perlu dirancang sedemikian rupa agar mampu menciptakan suasana yang mendukung tumbuhnya kesadaran sejarah pada diri peserta didik.

Tujuan dari pelajaran sejarah dalam kurikulum pendidikan nasional dijelaskan secara rinci untuk membentuk kompetensi peserta didik. Secara umum, mata pelajaran ini diarahkan untuk: 1) membangun kesadaran akan arti penting

waktu dan tempat sebagai satu kesatuan proses historis dari masa lampau, masa sekarang, hingga masa depan; 2) mengasah kemampuan berpikir kritis agar peserta didik dapat memahami fakta sejarah secara akurat melalui pendekatan ilmiah dan metode keilmuan; 3) menumbuhkan rasa kepedulian terhadap peninggalan sejarah sebagai warisan peradaban bangsa Indonesia; 4) memberikan pemahaman mendalam mengenai proses panjang pembentukan bangsa Indonesia yang berkelanjutan hingga kini dan masa mendatang; serta 5) menguatkan karakter kebangsaan dan rasa loyalitas terhadap tanah air yang tercermin dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, baik di tingkat nasional maupun global (Sayono, 2015: 12-13).

Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran sejarah, terdapat beberapa faktor pendukung yang sangat penting salah satunya yaitu guru. Guru memegang peran penting dalam pembelajaran sejarah karena sebagai pendidik, mereka diharapkan mampu menggerakkan berbagai elemen yang ada dalam proses belajar mengajar sejarah. Guru harus mampu menghadirkan berbagai inovasi, baik dalam hal model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, hingga penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi saat ini (Asmara, 2019: 107). Tujuannya yaitu untuk mengubah paradigma pembelajaran sejarah yang sering dianggap membosankan menjadi proses belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

2.1.3 Media Website Baamboozle

Baamboozle adalah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis web yang menggabungkan unsur pendidikan dan permainan untuk menciptakan pengalaman

belajar yang interaktif dan menyenangkan (Marwah & Ain, 2024: 71). Media website Baamboozle termasuk ke dalam salah satu jenis permainan edukatif yang menyerupai cerdas cermat (Sa'diyah, 2021: 201). Pembelajaran dengan menggunakan media ini sangat mudah, peserta didik tidak perlu memiliki akun untuk masuk dan ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Peserta didik cukup mengikuti arahan guru dan fokus pada tampilan layar yang telah disediakan, sehingga membantu menjaga konsentrasi mereka selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih sederhana dan efektif, karena peserta didik dapat langsung berpartisipasi tanpa mengalami hambatan teknis.

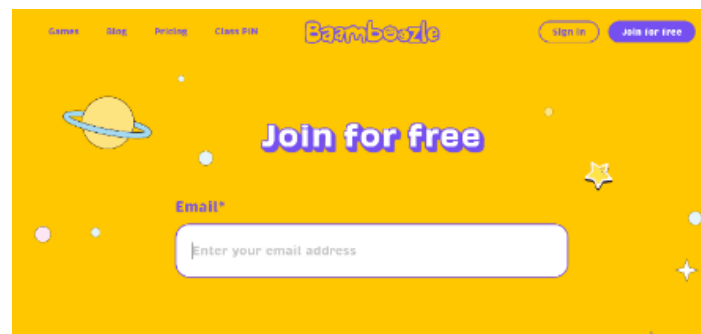
Baamboozle merupakan media pembelajaran berbasis website yang digunakan secara berkelompok. Dalam penggunaannya, setiap kelompok memilih salah satu kotak yang ditampilkan di layar yang berisi pertanyaan untuk dijawab. Beberapa kotak juga dapat menyertakan elemen tambahan seperti fitur *jackpot* atau *doorprize*. Kelompok yang menjawab dengan benar akan mendapatkan poin, sedangkan yang tidak mampu menjawab tidak akan dikenai pengurangan poin, karena sistem penalti tidak diterapkan. Adapun tahapan dalam mengakses dan memanfaatkan situs Baamboozle untuk kegiatan pembelajaran sejarah adalah sebagai berikut.

1. Pertama, buka situs web Baamboozle <https://www.baamboozle.com> melalui peramban (browser/chrome/sejenisnya) dan masuk ke halaman utamanya.



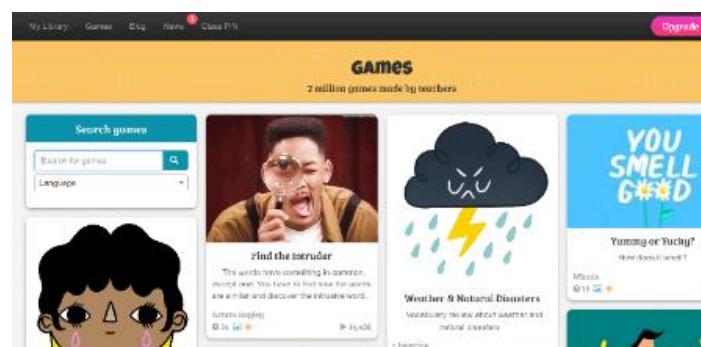
Gambar 1. Tampilan halaman utama website Baamboozle

2. Kemudian, buat akun dengan memilih "sign up" atau masuk menggunakan akun yang sudah ada dengan klik "log in."



Gambar 2. Tampilan *sign up* untuk *login*

3. Setelah itu, guru dapat memilih jenis soal yang sudah tersedia sesuai dengan topik pembelajaran yang akan disampaikan di kelas.



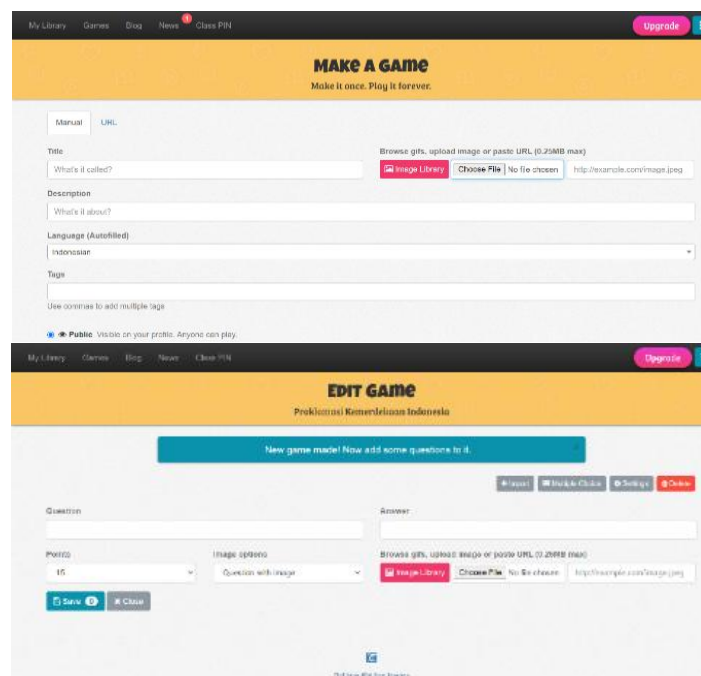
Gambar 3. Tampilan jenis-jenis soal yang tersedia

Selain menggunakan soal-soal yang sudah tersedia pada situs web Baamboozle, guru juga memiliki kesempatan untuk membuat soal secara

mandiri. Sehingga dapat disesuaikan dengan topik atau materi pembelajaran yang akan diajarkan di kelas selama proses belajar mengajar.

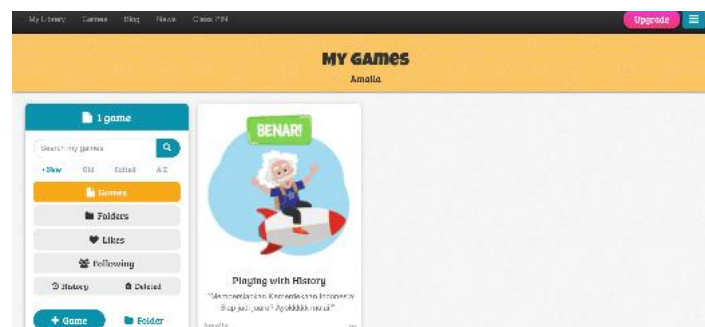
4. Membuat soal di dalam situs web Baamboozle

Guru atau pengajar dapat membuat soal secara mandiri di dalam situs web Baamboozle ini, menyesuaikan dengan materi atau topik yang akan disampaikan di kelas pada saat itu. Soal-soal tersebut juga dapat disesuaikan dengan kondisi, karakteristik, serta kebutuhan belajar peserta didik di kelas.



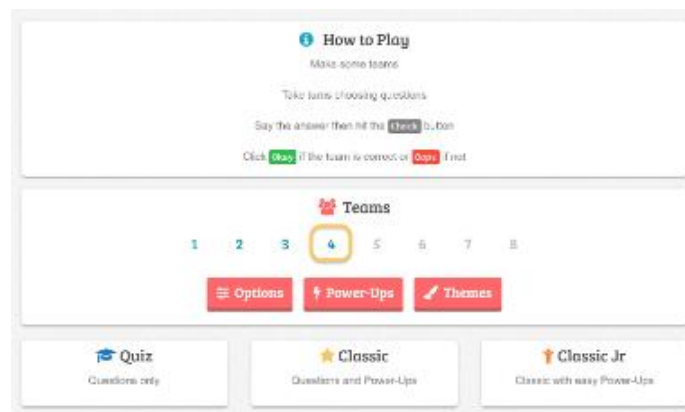
The image shows two screenshots of the Baamboozle website interface. The top screenshot is the 'MAKE A GAME' page, which has a yellow header with the text 'MAKE A GAME' and 'Make it once. Play it forever.' Below the header, there are tabs for 'Manual' and 'URL'. The 'Manual' tab is selected. The form includes fields for 'Title' (with a placeholder 'What's it called?'), 'Description' (with a placeholder 'What's it about?'), 'Language' (set to 'Indonesia'), and 'Tags'. There is also a 'Public' checkbox. The bottom screenshot is the 'EDIT GAME' page, which has a yellow header with the text 'EDIT GAME' and 'Proklamasi Kemerdekaan Indonesia'. Below the header, there is a blue button that says 'New game made! Now add some questions to it.' The form includes fields for 'Question' and 'Answer', a 'Points' dropdown (set to '15'), and a 'Question type' dropdown (set to 'Question with image'). There are also buttons for 'Save' and 'Close'.

Gambar 4. Tampilan untuk membuat soal baru



Gambar 5. Tampilan folder setelah membuat soal

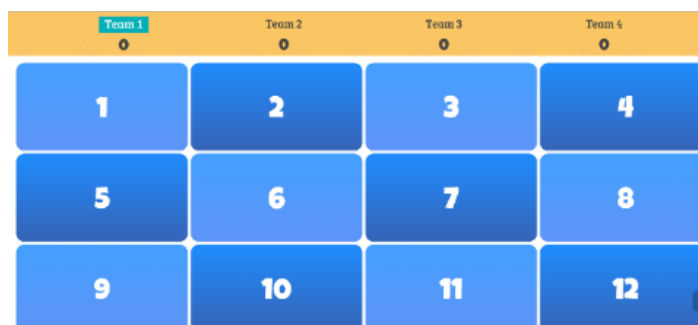
Setelah masuk ke halaman pembuatan soal baru, tampilan website Baamboozle akan terlihat seperti yang ditunjukkan pada gambar 4. Pada tahap ini, guru harus mengisi kolom-kolom yang tersedia seperti kolom untuk pertanyaan, jawaban, poin, dan gambar untuk memperindah tampilan saat permainan dimulai. Kolom "points" pada website Baamboozle berfungsi untuk menentukan nilai dari jawaban soal yang telah dibuat. Setelah semua soal selesai dibuat, kita dapat klik "save" dan memilih opsi "games" di bagian atas. Soal-soal yang telah dibuat otomatis akan tersimpan di website Baamboozle. Setelah soal-soal tersebut tersimpan, kita bisa menggunakannya dalam permainan selama proses pembelajaran dengan cara mengklik "my library" dan memilih permainan yang akan dimainkan. Setelah itu, tampilan soal akan muncul seperti yang terlihat pada gambar 5, dan kita bisa melanjutkan dengan mengklik "play" dan pilih Baamboozle untuk memulai permainan.



Gambar 6. Menentukan kelompok atau tim bermain

Setelah membuat soal, guru dapat menentukan jumlah kelompok yang akan bermain serta jumlah pertanyaan "grid size" atau soal yang akan dimainkan oleh kelompok tersebut, seperti yang terlihat pada gambar 6. Selanjutnya, tampilan website Baamboozle yang terlihat pada gambar 7 sudah

siap dimainkan sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan, dimulai dari tim 1 dan seterusnya. Setiap kelompok dapat memilih nomor dari beberapa soal yang tersedia. Penerapan media pembelajaran website Baamboozle pada mata pelajaran sejarah tentunya menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, sekaligus memicu semangat dan fokus peserta didik.



Gambar 7. Kolom pertanyaan yang akan dimainkan



Gambar 8. Contoh kolom pertanyaan dengan tema emoji

Tema tampilan kolom dapat disesuaikan dan dipilih melalui menu "themes", seperti yang terlihat pada gambar 8 yang menggunakan tema emoji sebagai contoh. Tema ini memberikan variasi visual yang menarik saat permainan berlangsung, sehingga menambah keseruan dan daya tarik bagi peserta didik. Meskipun website Baamboozle menyediakan banyak pilihan fitur didalamnya, tetapi tidak semuanya dapat diakses. Untuk menikmati semua fitur tanpa batasan diperlukan registrasi ke Baamboozle+, yaitu versi premium

yang berbayar. Pengguna dengan akun gratis hanya bisa mengakses beberapa fitur yang tersedia saja.

Media pembelajaran seperti website Baamboozle tentu memiliki kelebihan dan kekurangannya. Andriyani & Rizaldi (2021: 324–325) menyebutkan beberapa kelebihan media ini antara lain:

1. Memiliki tampilan yang menarik.
2. Memberikan keleluasaan bagi pendidik untuk menyusun soal secara mandiri sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.
3. Memudahkan pengguna dalam proses pembuatan akun.
4. Dapat dimanfaatkan sebagai *ice-breaking* guna menciptakan suasana belajar yang kondusif sebelum pembelajaran dimulai.
5. Mudah diakses serta tidak memerlukan banyak persiapan.
6. Memberikan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik melalui diskusi kelompok yang dikemas secara menyenangkan dengan menggunakan media Baamboozle.
7. Mendorong terciptanya kerja sama tim di antara peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain memiliki kelebihan, media website Baamboozle juga memiliki kekurangannya. Andriyani & Rizaldi (2021: 325) mengidentifikasi beberapa kekurangan dari media ini, antara lain:

1. Jika pengguna tidak menggunakan akun Baamboozle+, maka permainan yang telah dibuat bersifat publik (terbuka) dan dapat diakses serta dimainkan oleh pengguna lain.

2. Beberapa fitur tambahan hanya tersedia bagi pengguna yang berlangganan akun Baamboozle+ (akun premium), sehingga pengguna gratis memiliki keterbatasan seperti jumlah tim yang bisa bermain terbatas dan tidak dapat membuat soal pilihan ganda (multiple choice).
3. Untuk memainkan Baamboozle dalam pembelajaran daring, diperlukan dukungan aplikasi lain seperti Zoom atau Google Meet sebagai media interaksi antara guru dan peserta didik.
4. Baamboozle tidak menyediakan fitur instrumen musik, melainkan hanya efek suara (background) yang muncul saat peserta memilih jawaban.

Meskipun media website Baamboozle memiliki keterbatasan, pendidik tetap dapat mempertimbangkan dan mengelola penggunaannya agar media ini dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

2.1.4 Minat Belajar

Minat diartikan sebagai kecenderungan hati atau keinginan yang kuat terhadap sesuatu (Kompri, 2017: 137). Minat adalah perasaan suka, rasa ingin tahu, dan ketertarikan yang muncul dalam diri seseorang tanpa adanya paksaan atau dorongan dari luar untuk melakukan suatu aktivitas tertentu. Seseorang yang memiliki minat akan berusaha dengan sungguh-sungguh untuk mencapai tujuannya. Minat memainkan peran penting dalam proses belajar. Minat belajar adalah ketertarikan seseorang terhadap pembelajaran yang ditandai oleh kesungguhan dalam mengikuti aktivitas yang dapat memicu perubahan tingkah laku (Salsabilla, dkk., 2021: 278). Minat belajar berfungsi sebagai daya penggerak dari

dalam diri individu yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar guna meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman.

Dorongan untuk belajar akan semakin kuat ketika peserta didik memiliki minat. Peserta didik akan belajar dengan tekun, serius, dan senang hati karena minat berasal dari keinginan pribadi yang kuat. Selain itu, minat belajar tidak hanya membantu peserta didik agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih bermakna. Minat belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor yang secara umum dibagi menjadi 2, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik yang meliputi aspek jasmaniah, kondisi psikologis, dan tingkat kelelahan. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari luar diri peserta didik, dengan faktor lingkungan menjadi yang paling dominan dalam mempengaruhi minat belajar selama proses pembelajaran di sekolah. Faktor lingkungan ini mencakup tujuan pembelajaran, peran guru, bahan ajar, metode pengajaran, serta media pembelajaran yang digunakan (Kompri, 2017: 143).

Adapun indikator-indikator minat belajar menurut Djamarah (2002: 132), yaitu meliputi adanya rasa suka/senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, serta memberikan perhatian. Kemudian, indikator minat menurut Lestari dan Yudhanegara (2015: 93), yaitu meliputi adanya perasaan senang, ketertarikan untuk belajar, perhatian yang ditunjukkan saat belajar, serta keterlibatan dalam belajar. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar mencakup empat kriteria utama. Jika kriteria-kriteria ini terpenuhi, proses

pembelajaran akan berjalan dengan efektif. Peserta didik yang memiliki minat pada pembelajaran akan menunjukkan keaktifan, merasakan kesenangan, serta memberikan perhatian penuh terhadap pelajaran. Selain itu, peserta didik akan konsisten mengikuti jalannya pembelajaran dan terlibat secara aktif dalam setiap tahap proses pembelajaran.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

1. Hasil penelitian sebelumnya yang relevan dilakukan oleh Vicky Dilia Sagita Putri, Yudi Hartono, dan Siti Nurkholipah tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII di SMA Negeri 5 Madiun”. Penelitian tersebut menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Baamboozle dalam mata pelajaran sejarah di kelas XII SMA Negeri 5 Madiun telah terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian sebelumnya memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaannya ialah terletak pada penggunaan media Baamboozle dengan fokus kajian mata pelajaran sejarah di tingkat Sekolah Menengah Atas. Adapun perbedaannya terdapat pada metode penelitian dan variabel yang dikaji. Penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan dalam penelitian ini menggunakan *quasi experimental design*. Selain itu, variabel terikat (Y) dalam penelitian sebelumnya adalah hasil belajar, sedangkan dalam penelitian ini variabel Y yang dikaji adalah minat belajar.

2. Hasil penelitian sebelumnya yang relevan dilakukan oleh Sartika Dewi Mariani, Dian Ayu Larasati, Sukma Perdana Prasetya, dan Agung Stiawan tahun 2022 dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa SMP”. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian *pre-experimental design* dengan bentuk *one-group pretest-posttest design*. Hasilnya menunjukkan bahwa media Baamboozle berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar dan minat belajar peserta didik SMP Negeri 25 Surabaya pada materi IPS.

Penelitian sebelumnya memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaannya ialah terletak pada penggunaan media Baamboozle. Sementara itu, perbedaannya mencakup mata pelajaran, jenjang pendidikan, metode penelitian, dan variabel yang dikaji. Penelitian sebelumnya berfokus pada mata pelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama, sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas. Selanjutnya, penelitian tersebut menggunakan metode penelitian *pre-experimental design*, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan *quasi experimental design*. Perbedaan lainnya terletak pada variabel yang dikaji, penelitian sebelumnya menggunakan dua variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar dan minat belajar, sedangkan penelitian ini menggunakan satu variabel Y yaitu minat belajar.

3. Hasil penelitian sebelumnya yang relevan dilakukan oleh Andini, Iwan Hermawan dan Nur Aini Farida pada tahun 2024 dengan judul “Pengaruh

Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Di SMPIT Al-Ridwan Karawang”. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian *quasi experiment*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan media pembelajaran Baamboozle terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI di SMPIT Al-Ridwan Karawang.

Penelitian sebelumnya memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaannya ialah terletak pada penggunaan media pembelajaran Baamboozle, metode penelitian, dan minat belajar peserta didik. Sementara itu, perbedaannya terletak pada ruang lingkup mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Penelitian sebelumnya berfokus pada mata pelajaran SKI di tingkat Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu, sedangkan penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran sejarah di tingkat Sekolah Menengah Atas.

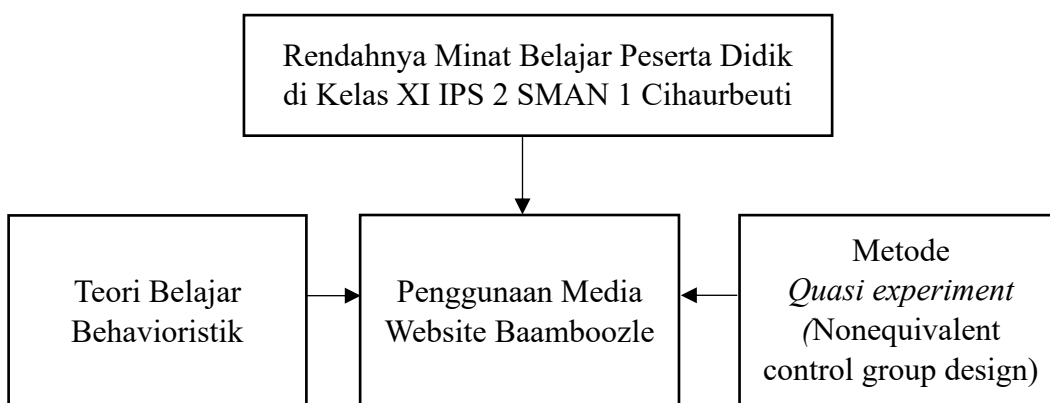
4. Hasil penelitian sebelumnya yang relevan dilakukan oleh Saffitri, Kurnisar dan Tyas pada tahun 2024 dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Baamboozle dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn Kelas XI SMA”. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Bamboozle pada mata pelajaran PPKn dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Penelitian sebelumnya memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaannya ialah terletak pada

penggunaan media Baamboozle dan minat belajar. Adapun perbedaannya mencakup fokus mata pelajaran dan metode penelitian. Penelitian sebelumnya berfokus pada mata pelajaran PPKn, sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran sejarah. Selain itu, penelitian sebelumnya menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental design*.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan pemahaman menyeluruh mengenai suatu hal atau masalah yang perlu dirumuskan secara jelas (Samsuri, 2003: 3). Kerangka konseptual membantu memperjelas fokus masalah dan tujuan dari penelitian yang umumnya disajikan dalam bentuk diagram atau bagan yang menunjukkan hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya. Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Bagan 2.1 Kerangka Konseptual

Makna dari kerangka konseptual di atas yakni menjelaskan bahwa permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya minat belajar peserta didik di

kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cihaurbeuti. Kemudian sebagai solusinya digunakan media website Baamboozle dalam pembelajaran sejarah. Pendekatannya berlandaskan pada teori behavioristik dan diimplementasikan melalui metode *quasi experiment* dengan desain penelitian nonequivalent kontrol grup.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan asumsi awal mengenai permasalahan penelitian yang diajukan, yang nantinya akan diuji dan dibuktikan melalui proses pengumpulan serta analisis data. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan prosedur statistik, sehingga peneliti dapat membuat kesimpulan tentang populasi secara menyeluruh berdasarkan analisis data dari sampel. Hipotesis ini biasanya digunakan dalam eksperimen, terutama ketika penelitian melibatkan perbandingan antara kelompok-kelompok tertentu (Creswell, 2012: 127). Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh media website Baamboozle terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cihaurbeuti. Adapun hipotesis uji atau hipotesis statistiknya yaitu:

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh media website Baamboozle terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cihaurbeuti.
2. H_a : Terdapat pengaruh media website Baamboozle terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cihaurbeuti.