

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Teori Belajar Behaviorisme**

Teori Behaviorisme pertama kali dikenalkan oleh John Broadus Watson, seorang tokoh yang lahir di Greenvile tanggal 9 Januari 1878-1958. Teori behaviorisme merupakan pendekatan dalam psikologi yang menitikberatkan pada kajian perilaku manusia sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan. Dalam konteks pembelajaran, teori ini memandang belajar sebagai proses perubahan perilaku yang terjadi akibat pengalaman (Rachmayani, 2015:5).

Selaras dengan pendapat Abidin, (2022:3) Teori belajar behaviorisme didasarkan pada prinsip bahwa proses belajar terjadi melalui interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respons (tanggapan). Teori ini menekankan bahwa perilaku manusia merupakan hasil dari hubungan sebab-akibat antara rangsangan yang diberikan dan respons yang ditimbulkan, sehingga belajar dipahami sebagai perubahan perilaku akibat pengalaman yang bersifat reaktif terhadap lingkungan. Menurut Rachman, (2015: 3) aliran ini melibatkan sejumlah ahli, seperti Thorndike (1911), Watson (1963), Hull (1943), dan Skinner (1968).

Interaksi antara stimulus dan respons mengarah pada pembelajaran. Thorndike menegaskan bahwa belajar terjadi melalui asosiasi bahwa suatu stimulus akan menyebabkan reaksi tertentu. Juga, Cronbach juga mendefinisikan *learning is shown by a change in behaviour as a result of experience* dengan kata lain, pembelajaran adalah perubahan perilaku yang dipicu oleh pengalaman (Sardiman, 2011:20). Stimulus merupakan sesuatu yang merangsang terjadinya suatu aktivitas

atau proses belajar yang dapat diterima melalui alat indera. Dengan demikian, teori belajar behaviorisme memandang bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman. Respons merujuk pada reaksi yang ditunjukkan oleh peserta didik selama kegiatan belajar, yang dapat berupa perubahan dalam cara berpikir, perasaan, gerakan, maupun Tindakan (Wahab & Rosnawati, 2021:23).

Penerapan teori behaviorisme melibatkan sejumlah prinsip yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, sebagaimana telah diuraikan oleh (Rachmayani, 2015:23) yaitu: 1) pemberian tes atau ulangan yang bertujuan untuk melatih peserta didik dalam memahami materi 2) perlu adanya proses pengulangan materi 3) pemberian stimulus yang menyenangkan 4) pemberian punishment dan reward yang *variative* 5) proses pembelajaran yang efektif.

Empat komponen dianggap terlibat dalam pembelajaran behaviorisme yaitu, dorongan, rangsangan, respons, dan penguatan (Daryanto, 2015:65). Pendekatan behavioristik juga mempertimbangkan aspek penguatan sebagai hal yang signifikan. Respons akan semakin kuat ketika penguatan positif ditambahkan. Demikian pula, respons juga akan semakin kuat jika dikurangi atau dihilangkan (penguatan negatif) (Rusli & Kholik, 2013:63).

Teori behaviorisme dalam konteks pembelajaran berperan dalam membentuk respons refleks secara sistematis, sehingga pada akhirnya berkembang menjadi kebiasaan yang terinternalisasi dalam diri individu. Oleh karena itu, pembelajaran idealnya dirancang untuk membentuk respons peserta didik melalui rangsangan

(stimulus) yang terarah, sehingga hasil akhir dari proses tersebut menunjukkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

### **2.1.2 Pembelajaran Sejarah**

Pembelajaran Sejarah merupakan komponen esensial dalam membentuk karakter dan wawasan kebangsaan masyarakat Indonesia, khususnya dalam konteks Pendidikan formal. Oleh sebab itu, pengajaran Sejarah idealnya dimulai sejak jenjang Pendidikan dasar, yakni Sekolah Dasar (SD), kemudian berlanjut ke tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), hingga ke jenjang perguruan tinggi. Melalui pembelajaran Sejarah, peserta didik dapat memperoleh pemahaman mengenai berbagai peristiwa masa lalu yang bermanfaat untuk menyelesaikan beragam permasalahan di masa kini, serta membekali diri guna menghadapi masa depan yang lebih baik.

Kochhar (2008:33) mengungkapkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan suatu bentuk interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik dalam mata pelajaran sejarah, yang secara umum bertujuan untuk memperkokoh semangat kebangsaan serta menanamkan prinsip-prinsip moral dalam diri peserta didik. Hal tersebut selaras dengan pendapat (Hartono & Huda, 2019:5) Pembelajaran sejarah yaitu proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan dalam memahami peristiwa-peristiwa masa lalu. Kegiatan ini bertujuan membentuk pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia yang berlangsung secara historis dan berkelanjutan, serta menumbuhkan kesadaran akan identitas kebangsaan disertai rasa bangga dan cinta terhadap tanah air. Selaras dengan ungkapan Asmara, (2019:108) bahwa pembelajaran sejarah adalah

pembelajaran yang mampu menumbuhkan wawasan peserta didik untuk belajar dan menumbuhkan kesadaran dari sejarah bagi kehidupan sehari-hari sebagai individu maupun bangsa.

Pembelajaran sejarah ialah rangkaian kegiatan aktivitas belajar dan pembelajaran dalam mencari dan memahami makna Sejarah secara langsung maupun tidak langsung keseluruhan hasil pengalaman seseorang serta interaksinya dengan lingkungan sekitar yang direncanakan, kemudian dilaksanakan evaluasi secara sistematis agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang tercapai (Suyanti, 2017:49). Peran penting pembelajaran Sejarah mencakup pembentukan watak, sikap dan perkembangan bangsa yang bermakna dalam pembentukan bangsa Indonesia.

Kochhar (2008:27) mengemukakan bahwa pembelajaran sejarah memiliki sejumlah tujuan utama, antara lain: (1) mengembangkan pemahaman peserta didik terhadap jati dirinya; (2) memberikan pemahaman yang akurat mengenai konsep waktu, ruang, dan masyarakat; (3) mendorong kemampuan untuk mengevaluasi nilai-nilai serta pencapaian generasi sebelumnya; (4) menanamkan sikap toleransi dalam kehidupan sosial; (5) membentuk pola pikir yang bersifat intelektual; (6) memperluas cakrawala pengetahuan dan wawasan; (7) menanamkan prinsip-prinsip moral yang luhur; (8) mengarahkan peserta didik untuk memiliki orientasi masa depan; (9) membina moralitas yang baik; (10) melatih ketahanan mental; serta (11) membekali peserta didik dengan kemampuan dalam menghadapi dan menyikapi berbagai permasalahan aktual.

Berdasarkan pengertian para ahli, maka bisa ditarik kesimpulan Pembelajaran Sejarah adalah aktivitas yang dilakukan antara pendidik, peserta didik dan lingkungannya dalam proses pembelajaran sejarah pada mata Pelajaran Sejarah untuk mengetahui serangkaian peristiwa yang terjadi di masa lampau yang bertujuan untuk mengajarkan prinsip-prinsip mowal, mengembangkan pemahaman dalam diri peserta didik, serta memperkuat rasa nasionalisme.

### **2.1.3 Media Pembelajaran**

Dalam pandangan Rossie & Breidle dalam (Kristanto, 2016:5), media pembelajaran diartikan sebagai segala bentuk sarana dan sumber belajar yang dapat digunakan untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan, mencakup antara lain radio, televisi, buku, surat kabar, majalah, video, serta berbagai media lainnya yang relevan. Menurut Junaidi, (2019:472) media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk menarik perhatian serta meningkatkan minat belajar peserta didik. Ini mendukung pernyataan Arsyad (2014:3) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan informasi atau pesan selama proses pembelajaran, sehingga dapat menarik minat dan perhatian siswa.

Berdasarkan pemaparan para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang berperan sebagai perantara dalam mentransmisikan informasi atau pesan dari sumber belajar kepada penerima dalam konteks proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki kedudukan yang strategis dalam kegiatan belajar mengajar karena berfungsi sebagai penghubung

antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan materi secara efektif, serta mampu meningkatkan daya tarik dan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan sarana pendukung dalam proses belajar mengajar yang dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menarik.

Arsyad (2014:20) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama, yaitu:

1. Fungsi afektif, yaitu media yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui penyajian materi dalam bentuk teks bergambar, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.
2. Fungsi kompensatoris, yaitu media visual yang membantu peserta didik dengan kemampuan membaca yang rendah untuk memahami isi teks, mengorganisasi informasi, serta mengingat kembali materi yang telah dipelajari.
3. Fungsi kognitif, yaitu media yang mendukung proses pemahaman dan pengingatan informasi secara lebih efektif melalui tampilan visual yang terstruktur.

Menurut Arsyad, (2014:29), media pembelajaran memiliki berbagai manfaat dalam proses belajar mengajar, antara lain:

1. Memperjelas penyampaian informasi, sehingga materi dapat disampaikan secara lebih efektif dan mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.
2. Meningkatkan fokus dan perhatian siswa, serta mendorong interaksi yang lebih optimal antara peserta didik dan lingkungannya. Media juga berperan dalam menumbuhkan motivasi belajar serta memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan masing-masing.

3. Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, dengan menyediakan pengalaman belajar yang tidak selalu dapat diperoleh secara langsung.
4. Memberikan pengalaman belajar yang merata, terutama dalam memahami peristiwa-peristiwa di lingkungan sekitar, serta memfasilitasi terjadinya interaksi langsung antara peserta didik, pendidik, masyarakat, dan lingkungan melalui kegiatan seperti karya wisata atau kunjungan edukatif ke museum dan tempat lainnya.
5. Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan guru, masyarakat, serta lingkungan sekitarnya, misalnya melalui kegiatan karya wisata, kunjungan ke museum, atau ke kebun binatang.

Ciri-ciri media pembelajaran menurut Gerlach & Ely yang dikutip oleh Arsyad, (2014:3) media pembelajaran memiliki tiga karakteristik utama, yakni: (1) bersifat fiksatif, (2) bersifat manipulatif, dan (3) bersifat distributif. Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan karena berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga berkontribusi dalam menumbuhkan kemandirian belajar peserta didik sesuai dengan potensi, bakat, serta kemampuan visual, auditori, dan kinestetik yang dimilikinya.

Pengintegrasian media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan mutu proses belajar, sekaligus menjadikannya lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran mampu membangkitkan minat serta keinginan peserta didik untuk belajar, mendorong motivasi, menstimulasi

aktivitas belajar, dan memberikan dampak psikologis yang positif terhadap proses internalisasi materi.

#### **2.1.4 Media *Educaplay***

Educaplay merupakan sebuah media pembelajaran berbasis daring yang menyajikan berbagai bentuk aktivitas interaktif, antara lain kuis, permainan edukatif, dan tayangan video (Agdiyah & Mustopa, 2024:386). Selaras dengan pendapat Zain & Andriany, (2024:1235) Educaplay adalah suatu platform pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk menyediakan berbagai jenis latihan serta permainan interaktif guna mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik. Educaplay adalah pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan guru, pendidik dan Lembaga pendidikan, sebagai media evaluasi. Fitur khusus *educaplay* ini dan system manajemen pembelajaran (LMS) membantu pengguna mengikuti test atau pun kuis dan game yang ada di *educaplay* ini cukup beragam. Fernanda dkk, (2024:687) mengemukakan bahwa platform Educaplay menyediakan berbagai fitur interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Adapun fitur-fitur tersebut meliputi: (1) *Yes or No*, (2) *Froggy Jumps*, (3) *Riddle*, (4) *Map Quiz*, (5) *Matching Game*, (6) *Quiz*, (7) *Alphabet Game*, (8) *Memory Game*, (9) *Matching Pairs*, (10) *Word Search Puzzle*, (11) *Crossword Puzzle*, (12) *Fill in the Blanks Game*, (13) *Unscramble Letters Game*, (14) *Unscramble Words Game*, (15) *Video Quiz*, (16) *Slideshow*, (17) *Dictation Game*, dan (18) *Dialogue Game*.

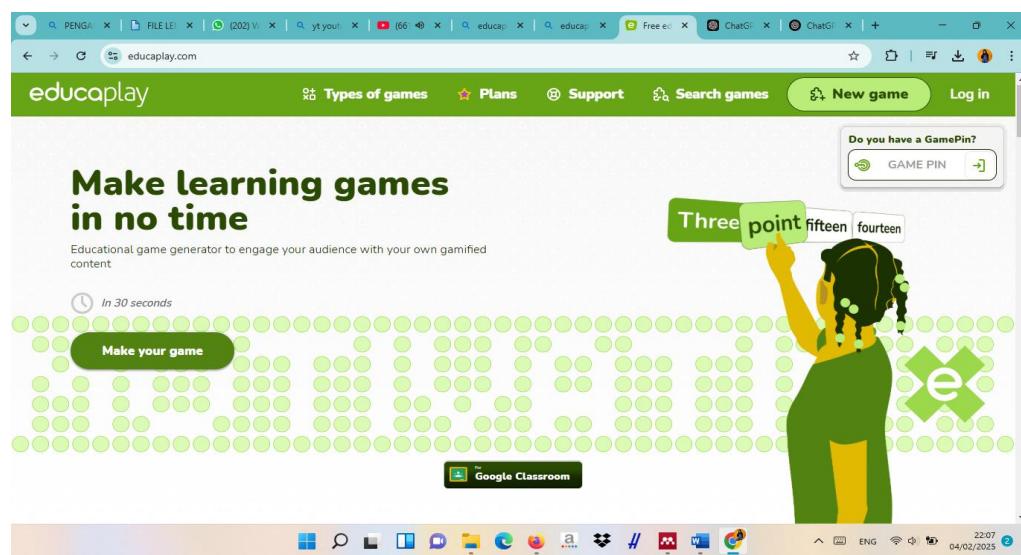
Educaplay yaitu salah satu jenis media yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran berbasis teknologi. Educaplay dapat digunakan melalui

beberapa langkah. Cara mengakses educaplay cukup mudah, dengan membuka browser dan akses situs resmi di link berikut: <https://www.educaplay.com/>. Berikut adalah langkah-langkah umum dalam menggunakan *platform Educaplay*:

1. Mendaftar dan masuk

Pendidik hanya perlu melakukan registrasi satu kali untuk memiliki akun pada platform Educaplay. Setelah proses registrasi selesai, pendidik dapat langsung melanjutkan dengan membuat berbagai aktivitas pembelajaran. Adapun tahapan pendaftaran pada platform Educaplay adalah sebagai berikut:

- a. Akses laman resmi Educaplay melalui alamat <https://www.educaplay.com/>, kemudian lakukan proses registrasi untuk membuat akun pengguna baru. Tersedia dua opsi akun yang dapat dipilih, yaitu akun gratis dengan fitur dasar atau akun berlangganan yang menawarkan akses ke fitur-fitur tambahan.

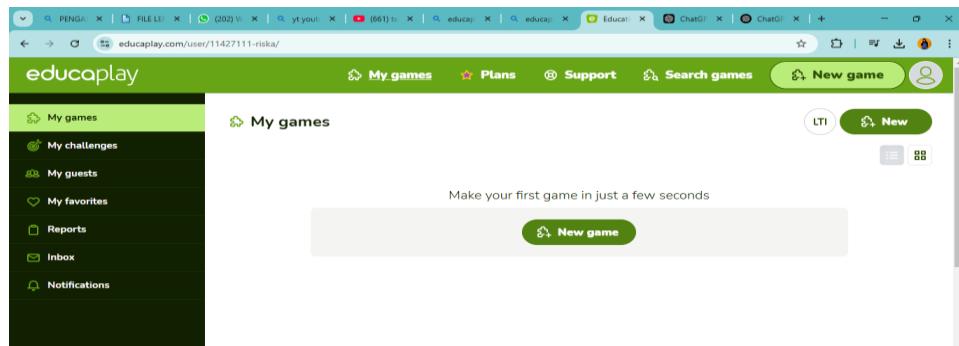


Gambar 2.1 Tampilan awal pada *platform educaplay*

- b. Klik *Log in*
- c. Klik *Sign up for free*
- d. Mengisi data pendaftaran

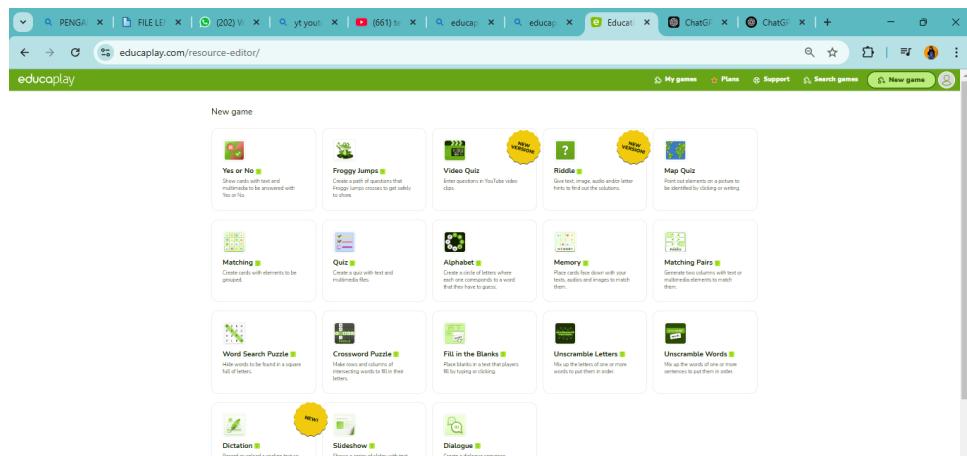
- e. Setelah mendaftar, masuk ke akun yang telah dibuat
2. Pilih jenis aktivitas

Setelah masuk ke akun, klik *new activity*.



Gambar 2.2 Klik *activity* pada *platform educaplay*

Kemudian pilih jenis aktivitas yang ingin dibuat. Misalnya, *Froggy Jumps*

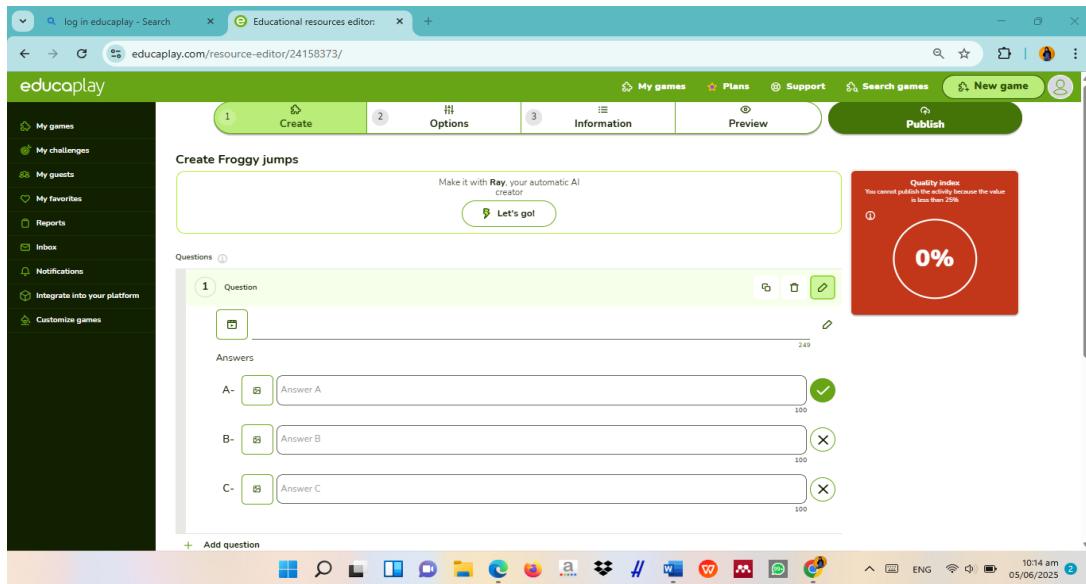


Gambar 2.3 Pilih salah satu jenis aktivitas pada *platform Educaplay*

3. Buat aktivitas

Ikuti instruksi yang tersedia untuk membuat aktivitas pembelajaran. Sebagai contoh, apabila memilih jenis aktivitas *kuis*, pengguna akan diminta untuk memasukkan pertanyaan beserta pilihan jawaban yang relevan. Selain itu, pengguna juga memiliki opsi untuk menambahkan media pendukung, seperti

gambar atau audio, guna memperkaya konten pembelajaran yang dibuat.



Gambar 2.4 Buat aktivitas pada *platform educaplay*

a. Sesuaikan pengaturan

Platform Educaplay menyediakan berbagai opsi pengaturan lanjutan yang dapat dikonfigurasi oleh pengguna, antara lain durasi penggerjaan, sistem penilaian, kunci jawaban, serta parameter lainnya. Penyesuaian pengaturan tersebut dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik kegiatan pembelajaran yang dirancang.

b. Simpan dan bagikan

Setelah proses pembuatan aktivitas selesai, pengguna perlu menyimpan hasilnya dan menetapkan judul yang relevan. Selanjutnya, pengguna dapat menentukan tingkat aksesibilitas aktivitas tersebut, apakah akan disetujui sebagai konten publik atau dibatasi sebagai konten pribadi. Aktivitas yang telah disimpan kemudian dapat dibagikan kepada pihak lain melalui tautan yang dihasilkan oleh platform Educaplay.

c. Gunakan aktivitas

Aktivitas yang telah dirancang dapat langsung dimanfaatkan oleh peserta didik atau pengguna lainnya. Tautan menuju aktivitas tersebut dapat didistribusikan kepada mereka, sehingga memungkinkan akses mandiri untuk mengerjakan soal atau menyelesaikan tugas yang telah disediakan.

d. Monitor kemajuan

Pendidik dapat memantau progres peserta didik dalam menyelesaikan aktivitas melalui fitur laporan (*Reports*) yang disediakan oleh platform Educaplay. Melalui fitur tersebut, pendidik dapat mengakses data terkait skor, ketepatan jawaban, serta informasi lainnya yang berguna sebagai dasar dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran secara objektif dan menyeluruh.

e. Jelajahi aktivitas lainnya

Selain merancang aktivitas secara mandiri, pengguna juga memiliki akses untuk menelusuri berbagai aktivitas yang telah dikembangkan oleh pengguna lain dalam platform Educaplay. Pencarian aktivitas tersebut dapat difasilitasi melalui pengelompokan berdasarkan topik, jenis aktivitas, maupun kata kunci tertentu. Aktivitas yang tersedia dapat dimanfaatkan sebagai referensi maupun sebagai sumber daya pelengkap guna mendukung proses pembelajaran yang lebih bervariasi dan efektif.

### **2.1.5 Minat Belajar**

Djaali ( 2013:121) Minat merupakan kecenderungan afektif yang timbul dalam diri individu berupa rasa tertarik atau kesenangan terhadap suatu objek, kegiatan, atau bidang tertentu yang dilakukan secara sukarela, tanpa adanya

tekanan, perintah, atau paksaan dari pihak lain. Hal tersebut senada dengan ungkapan menurut Susanto (2013:57) Minat dapat dipahami sebagai dorongan internal atau kondisi psikologis yang menumbuhkan perhatian dan ketertarikan seseorang secara afektif terhadap suatu objek, aktivitas, atau bidang tertentu yang dinilai memberikan manfaat, menimbulkan kesenangan, dan pada akhirnya menghasilkan kepuasan secara personal dalam jangka waktu yang berkelanjutan. Hal tersebut seiring sejalan dengan pendapat Nadeak, (2022:41). Minat merupakan kondisi dalam diri seseorang yang ditandai dengan perhatian terhadap suatu objek atau aktivitas, serta disertai dorongan untuk mengetahui, memahami, menguasai, dan membuktikan hal tersebut secara nyata. Minat sering kali diartikan sebagai respons emosi yang positif terhadap sesuatu yang merangsang perilaku dan membuat kita lebih antusias terhadap suatu aktivitas yang menarik. Minat dapat berasal dari pengalaman sebelumnya, kepribadian, dan pengaruh sosial dan budaya.

Menurut Ananda, & Hayati (2020: 142) mengemukakan Minat merupakan kecenderungan jiwa yang disertai dorongan internal untuk tertarik dan terarah pada suatu objek, aktivitas, atau bidang tertentu. (Slameto, 2015:180) minat belajar merupakan dorongan dalam diri individu untuk terlibat secara aktif dalam berbagai aktivitas mental dan fisik yang bertujuan menghasilkan perubahan perilaku. Perubahan ini terjadi melalui pengalaman yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungan, yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Minat juga dapat dipahami sebagai dorongan yang mengarahkan fokus perhatian individu terhadap objek yang dianggap menarik dan memberikan rasa menyenangkan. Keberadaan minat terhadap suatu objek tercermin melalui munculnya perhatian dan

ketertarikan yang konsisten terhadap objek tersebut. Minat belajar merupakan kecenderungan dalam diri seseorang untuk merasa tertarik dan menikmati keterlibatan dalam suatu mata pelajaran atau bidang tertentu (Soviani dkk, 2018:100). Minat belajar memiliki beberapa indikator, menurut Slameto (2015:180) mengemukakan terdapat beberapa indikator minat belajar yaitu:

1. Perasaan senang, siswa yang memiliki ketertarikan terhadap suatu mata pelajaran akan merasakan kesenangan dalam mempelajarinya dan cenderung terus mendalami materi tersebut. Ketertarikan ini mendorong siswa untuk belajar secara sukarela tanpa adanya rasa terpaksa.
2. Keterlibatan siswa, keterlibatan siswa menunjukkan partisipasi aktif terhadap suatu objek atau aktivitas pembelajaran. Ketika siswa merasa tertarik dan nyaman terhadap suatu kegiatan, mereka akan ter dorong untuk melaksanakannya secara sukarela dan berkelanjutan.
3. Ketertarikan siswa, Ketertarikan merupakan respons positif yang muncul ketika siswa memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran. Kondisi ini mendorong siswa untuk memusatkan perhatian dan menunjukkan antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Perhatian siswa, perhatian diartikan sebagai aktivitas mental yang difokuskan secara sadar pada suatu objek untuk memperoleh pemahaman. Siswa yang memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran akan cenderung memberikan perhatian lebih dalam proses pembelajaran, baik dalam pengamatan maupun penyerapan materi.

Minat belajar seseorang tidak terbentuk secara spontan, melainkan dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang berperan dalam menumbuhkan dan mengarahkan ketertarikannya terhadap aktivitas pembelajaran menurut Syah (2003:132) mengemukakan dalam (Sartika, 2022:30) membedakannya menjadi tiga macam yaitu pertama faktor internal meliputi aspek fisiologis dan aspek psikologis, kedua faktor eksternal siswa meliputi lingkungan lingkungan sekolah dan lingkungan nonsosial, ketiga adanya faktor pendekatan belajar. Selaras dengan pendapat (Achru, 2019:211) Minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain motivasi dan cita-cita, kondisi keluarga, peran pendidik, ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran, lingkungan pergaulan, serta pengaruh media massa. Dapat disimpulkan bahwa indicator minat belajar terdiri dari adanya keterlibatan siswa, perhatian, adanya perasaan senang dan ketertarikan. Apabila tidak adanya beberapa indicator tersebut menyatakan bahwa seseorang tersebut tidak memiliki minat dalam diri masing-masing dan faktor yang mempengaruhi minat terjadi karena adanya faktor internal dan eksternal.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat di atas minat belajar adalah adanya ketertarikan atau rasa suka dan perhatian yang mendorong seseorang untuk mempelajari, mengetahui suatu aktivitas atau kegiatan, objek, benda, pelajaran tanpa adanya suruhan ataupun paksaan sehingga memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu. Minat belajar merupakan salah satu bentuk dorongan yang terjadi dari faktor internal maupun eksternal dari dala individu untuk menambah pengalaman maupun keterampilannya.

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Riset terkait penerapan media Educaplay dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai landasan teoritis dan empiris, termasuk temuan dari penelitian-penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi dengan rancangan studi ini.

Pertama, penelitian yang relevan pertama dilakukan oleh Fadilla Amara Zenobia (2023) dengan judul *Implementasi Media Pembelajaran Educandy untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kelas XI IPS 1 SMA 9 Kota Jambi*. Penelitian ini merupakan bagian dari Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian sebanyak 33 siswa kelas XI IPS 1 di SMA 9 Kota Jambi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Educandy memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah. Pada siklus I, rata-rata persentase minat belajar siswa mencapai 73%, kemudian meningkat menjadi 88,5% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara siklus pertama dan kedua setelah penerapan media pembelajaran tersebut. Adapun relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada objek kajian yang sama, yaitu peningkatan minat belajar siswa di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Meskipun demikian, terdapat beberapa perbedaan mendasar. Penelitian ini menggunakan media Educandy, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan media Educaplay. Selain itu, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah tindakan kelas (PTK), sementara penelitian

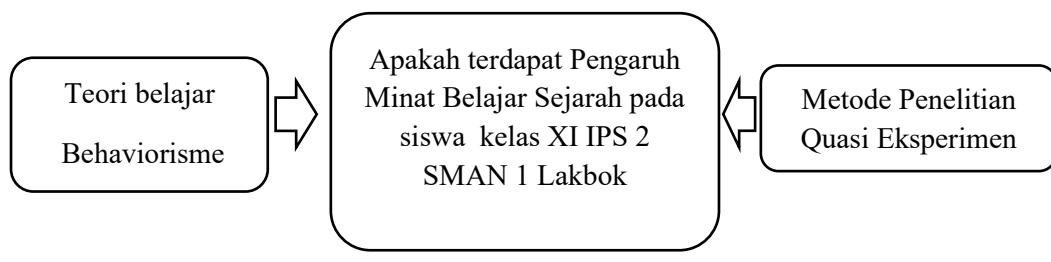
yang akan dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Meski demikian, keduanya memiliki kesamaan dalam penggunaan variabel utama, yaitu minat belajar siswa.

Penelitian kedua dilakukan oleh Hikmah Kabriati Amaliah K (2025) dengan judul *Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan Menggunakan Educaplay terhadap Pemahaman Membaca Siswa pada Teks Deskriptif dan Teks Prosedur*. Studi kuasi-eksperimen ini dilaksanakan di SMAN 4 Tangerang, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Nilai rata-rata postes kelompok eksperimen tercatat sebesar 71,89, sedangkan kelompok kontrol memperoleh 61,20. Uji *independent-samples t* menghasilkan nilai signifikansi 0,009 ( $< 0,05$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, penggunaan Educaplay berpengaruh positif terhadap pembelajaran berbasis permainan menggunakan Educaplay efektif dapat meningkatkan pemahaman membaca, terlihat dari kenaikan skor antara pretes dan postes. Kesamaan penelitian tersebut dengan studi yang akan dilakukan terletak pada penggunaan Educaplay sebagai variabel bebas dan pendekatan kuantitatif. Perbedaannya mencakup variabel terikat, Hikmah menitikberatkan pada domain hasil belajar (pemahaman membaca), sedangkan penelitian ini memfokuskan pada minat belajar serta mata pelajaran sejarah.

### 2.3 Kerangka Konseptual

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan media Educaplay sebagai sarana pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XI IPS 2 pada mata pelajaran Sejarah. Media Educaplay yang bersifat fleksibel dinilai

mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis serta menarik, sehingga berpotensi menumbuhkan minat belajar peserta didik. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Educaplay terhadap minat belajar siswa kelas XI IPS 2 di SMAN 1 Lakbok dalam mata pelajaran Sejarah. Adapun kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:



Gambar 2.5 Kerangka Konseptual

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang dirumuskan sebagai jawaban atas masalah penelitian. Pernyataan ini disusun berdasarkan landasan teori yang relevan dan penalaran logis, namun belum didukung oleh data empiris sehingga memerlukan pembuktian melalui proses penelitian (Abdullah, 2015:49). Hipotesis dalam penelitian yang disusun oleh peneliti ialah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Educaplay* terhadap minat belajar siswa pada mata Pelajaran Sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lakbok.

Hipotesis uji pada penelitian ini adalah:

1. Ha: Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Educaplay* terhadap minat belajar peserta didik pada mata Pelajaran Sejarah kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lakbok.

2. Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran educaplay terhadap minat belajar peserta didik pada mata Pelajaran kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lakbok.