

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

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

Teori behavistik menurut Edward Lee Thorndike (1911) dalam Kolis (2022:129) dan Lolos (2022:197) menekankan bahwa teori behavioristik menitikberatkan pada proses pembelajaran yang mampu mengubah sikap dan perilaku peserta didik dari hasil cara pandang terhadap suatu hal dalam pembelajaran sebagai respons terhadap stimulus yang diberikan. Perubahan sikap dan perilaku ini kemudian dapat ditemukan kesalahannya dan diperbaiki. Perubahan perilaku yang dimaksud dapat diamati secara nyata, diukur, dan dinilai secara objektif. Interaksi individu dengan lingkungan menjadi faktor utama yang memengaruhi perubahan tersebut, yang kemudian bisa diarahkan atau dibentuk melalui penggunaan penguatan maupun hukuman. Behaviorisme menggunakan pendekatan ilmiah dan terukur untuk memahami perilaku manusia sebagai hasil dari interaksi stimulus-respons (Hamruni, 2021:2).

Menurut pendekatan behavioristik, segala sesuatu yang diberikan oleh guru sebagai stimulus, dan tanggapan peserta didik sebagai respons, harus bisa diamati serta diukur secara konkret. Dalam pendekatan ini, pengukuran menjadi aspek penting guna menilai sejauh mana perilaku peserta didik berubah. Salah satu unsur penting dalam teori ini adalah penguatan. Penguatan merupakan segala sesuatu yang dapat meningkatkan munculnya respons. Penguatan positif akan memperkuat respons yang diharapkan, demikian pula penguatan negatif, yang meskipun berupa

pengurangan stimulus, tetapi dapat memperkuat perilaku tertentu (Nahar, 2016:64).

Oleh karena itu, teori ini dapat diartikan sebagai aliran dalam psikologi yang menitikberatkan pada perilaku yang tampak serta bagaimana perilaku tersebut dipengaruhi oleh rangsangan dari luar. Dalam ranah pendidikan, teori behavioristik menjadi dasar penting dalam menganalisis serta mengarahkan proses belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Educandy sebagai variabel bebas (X) diperkirakan memiliki korelasi positif terhadap minat belajar peserta didik sebagai variabel terikat (Y). Hal ini selaras dengan teori behaviorisme yang menyatakan bahwa belajar adalah hasil dari interaksi stimulus dan respons. Pemanfaatan media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik, yang selanjutnya dapat mendorong peningkatan minat belajar mereka.

### **2.1.2 Educandy**

Educandy merupakan platform berbasis web yang mengusung tagline "*"making learning sweeter"*", yang berarti membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Aplikasi ini dirancang untuk menciptakan permainan edukatif berbasis daring yang tetap berada dalam konteks pembelajaran namun dikemas secara menarik dan tidak membosankan (Lestari, 2020:12). Dengan antarmuka yang ramah pengguna, Educandy memungkinkan guru untuk menyusun kuis atau permainan edukatif interaktif hanya dalam beberapa menit, bahkan oleh pengguna yang baru pertama kali mencobanya.

Karena Educandy membutuhkan koneksi internet untuk digunakan, guru dapat dengan mudah merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan digemari peserta didik. Salah satu cara efektif yang bisa diterapkan pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang atraktif adalah melalui pemanfaatan teknologi dan akses internet (Agustinasari, 2020:273–280). Selain membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik, guru juga dapat menyusun kumpulan soal yang sesuai dengan topik pelajaran untuk digunakan dalam evaluasi seperti kuis atau latihan. Kegiatan evaluasi yang dibuat melalui Educandy cenderung lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat membangkitkan semangat serta minat peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka (Ita Fitriati, 2018:204–210).

Kelebihan lainnya, soal-soal dalam Educandy bisa diakses melalui smartphone, sebuah keuntungan karena sebagian besar peserta didik memiliki ponsel pintar, dibandingkan dengan perangkat seperti laptop atau komputer. Penggunaan Educandy dalam proses evaluasi juga menawarkan sejumlah efisiensi, antara lain:

1. Hemat kertas, karena soal langsung ditampilkan di layar perangkat dan tidak memerlukan lembar jawaban fisik.
2. Efisien waktu, baik dalam pelaksanaan ujian maupun koreksi, karena waktu penggerjaan tercatat otomatis dan hasil evaluasi langsung muncul setelah selesai.
3. Mengurangi potensi kebocoran soal, sebab soal hanya dapat diakses melalui akun guru.
4. Meminimalisasi kecurangan, karena fitur pengaturan waktu dan pengacakkan soal menjadikan setiap peserta didik mendapatkan soal yang berbeda.

5. Fleksibilitas soal yang diacak, sehingga peserta didik tidak mengerjakan soal yang identik.
6. Kemudahan penggunaan, fitur-fitur yang intuitif membantu peserta didik fokus dan memudahkan guru dalam menilai karena skor langsung ditampilkan.

Educandy, dengan fitur interaktif dan unsur permainan seperti kuis serta teka-teki, sangat potensial dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Desain yang atraktif dan menyenangkan membuat peserta didik lebih tertarik untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Penyajian materi yang tidak monoton dan dapat disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing individu berkontribusi terhadap peningkatan kepercayaan diri serta antusiasme dalam belajar. Dengan demikian, Educandy menjadi media pembelajaran yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan personal. Hal ini secara langsung berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik.

Penelitian terdahulu oleh Musholliatin (2023:61) juga mendukung efektivitas penggunaan media Educandy dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian ini akan menggali lebih lanjut apakah media interaktif seperti Educandy memberikan dampak yang serupa, khususnya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah di kelas X E 4 SMAN 1 Ciamis.

### **2.1.3 Minat Belajar**

Minat memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan akademik peserta didik karena berpengaruh signifikan terhadap sikap dan perilaku mereka selama proses belajar berlangsung. Peserta didik yang menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran umumnya akan memiliki semangat belajar yang

lebih tinggi dibandingkan mereka yang kurang berminat. Slameto (2021:180) menjelaskan bahwa minat merupakan kecenderungan seseorang yang terus-menerus dalam memperhatikan serta mengingat suatu aktivitas tertentu. Aktivitas yang sesuai dengan minat peserta didik akan mendapat perhatian lebih besar, disertai perasaan senang dan puas. Selain itu, minat dapat didefinisikan sebagai ketertarikan terhadap suatu hal atau kegiatan tanpa adanya paksaan dari luar.

Minat juga mencerminkan kecenderungan alami seseorang untuk tertarik pada objek tertentu. Fokus perhatian yang muncul secara spontan ini didasarkan pada kemauan pribadi dan dipengaruhi oleh faktor bakat serta lingkungan sekitar (Nisa, 2017:1–9). Berdasarkan berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan relatif stabil untuk menyukai sesuatu, yang tercermin dalam perhatian serta ingatan yang konsisten, disertai dengan rasa suka dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dari berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa minat adalah gejala psikologis yang ditandai dengan perasaan suka terhadap sesuatu sehingga mendorong individu untuk terlibat aktif dengan objek tersebut. Dengan adanya minat, seseorang akan merasa lebih nyaman dalam mengikuti proses belajar dan dapat belajar dalam waktu yang lama tanpa merasa jemu. Ketika peserta didik memiliki minat terhadap materi yang dipelajari, mereka akan lebih mudah memusatkan perhatian, emosi, dan pikiran selama kegiatan belajar berlangsung tanpa adanya tekanan eksternal.

Peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik. Oleh sebab itu, kondisi psikologis dan karakter peserta

didik merupakan aspek penting yang harus diperhatikan guru dalam proses pembelajaran. Peserta didik dengan minat yang tinggi akan lebih antusias dalam memperhatikan materi yang disampaikan dan berusaha memahami isinya secara mendalam. Minat yang kuat juga dapat menumbuhkan ketekunan dan menghindarkan peserta didik dari rasa putus asa ketika menghadapi kesulitan (Charli, 2019:52–60).

Minat memiliki kedudukan yang penting dalam proses pengajaran. Beberapa ahli berpendapat bahwa minat berperan dalam mendukung keberhasilan belajar. Ketika peserta didik menyukai suatu mata pelajaran, mereka cenderung mengikuti pembelajaran dengan semangat dan rasa ingin tahu yang tinggi (Kartika, 2019:113).

Minat juga berkaitan erat dengan sikap terhadap kebutuhan pribadi. Hidayat (dalam Pratiwi, 2017:31) menyebutkan bahwa minat memiliki beberapa fungsi penting:

1. Menjadi sumber motivasi belajar yang kuat. Anak yang berminat akan lebih giat dalam proses belajar dibandingkan mereka yang kurang tertarik.
2. Mempengaruhi intensitas dan cara anak mengapresiasi suatu hal. Anak yang mulai memikirkan masa depan mereka akan semakin tertarik pada aktivitas yang mendukung cita-cita tersebut.
3. Menambah semangat dan kesenangan dalam melaksanakan suatu kegiatan.

Anak yang tertarik pada aktivitas tertentu akan merasa lebih bersemangat dibandingkan mereka yang merasa bosan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa minat belajar berfungsi membantu peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di sekolah. Ketika peserta

didik memiliki ketertarikan terhadap pelajaran, mereka akan lebih bersemangat dan tidak cepat bosan dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini menelaah peran Educandy sebagai variabel bebas (independen) dalam mempengaruhi minat belajar sebagai variabel terikat (dependen). Berdasarkan teori behaviorisme, penggunaan media pembelajaran interaktif dan menarik seperti Educandy diyakini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena adanya hubungan langsung antara stimulus pembelajaran dan respon belajar peserta didik.

#### **2.1.4 Pembelajaran Sejarah**

Pembelajaran sejarah sebagaimana dijelaskan oleh Anis (2016:9), bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis, menumbuhkan rasa ingin tahu, membangkitkan inspirasi, serta membentuk kemampuan dalam mencari, mengolah, menyusun, dan menyampaikan informasi. Yang paling esensial, pembelajaran ini berfungsi dalam memperkuat semangat kebangsaan. Dalam hal ini, peran guru sejarah menjadi sangat strategis karena mereka berada di garis terdepan dalam proses pembelajaran sejarah di sekolah. Oleh karena itu, penting bagi guru sejarah untuk memiliki wawasan yang luas dan mendalam agar mampu memotivasi peserta didik dan menyampaikan nilai-nilai penting yang terkandung dalam mata pelajaran sejarah (Sirnayatin, 2017:3).

Mata pelajaran sejarah memiliki peran signifikan dalam membentuk karakter peserta didik. Sebagai alat pemersatu bangsa, sejarah sering kali dianggap tidak relevan oleh sebagian masyarakat, sehingga menurunkan semangat nasionalisme dan patriotisme. Presiden pertama Indonesia, Ir. Soekarno, pernah menegaskan

bahwa bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai sejarahnya. Bangsa tidak akan maju jika tidak belajar dari masa lalunya. Namun sayangnya, di tingkat sekolah menengah, sejarah kerap dipandang membosankan, sehingga banyak peserta didik yang kehilangan minat bahkan melupakan arti pentingnya sejarah (Sukardi, 2020:6–8).

Sebagai suatu disiplin ilmu, pembelajaran sejarah mempelajari asal-usul dan perkembangan masyarakat serta kontribusi mereka di masa lampau. Tujuan utamanya adalah untuk menanamkan nilai-nilai kebijaksanaan, meningkatkan kecerdasan, serta membentuk karakter. Selain itu, pembelajaran sejarah juga berperan dalam menumbuhkan sikap sosial, seperti menghargai perbedaan. Maka dari itu, penting bagi guru untuk menyajikan materi sejarah dengan cara yang menarik agar tidak membosankan dan lebih mudah dipahami (Muhtarom, 2020:30).

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu kajian tentang hasil penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti, di antaranya:

1. Fadilla Amara Zenobia dengan judul *Implementasi Media Pembelajaran Educandy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Peserta didik Kelas XI IPS 1 SMAN 9 Kota Jambi 2023*. Persamaan penelitian ini dengan riset adalah sama-sama menggunakan game Educandy. Perbedaan lainnya ialah peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sementara riset menggunakan metode *Quasi Eksperimental*.
2. Nanda Dwi Agustini dengan judul *Pengaruh Gramification Kahoot Terhadap Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Di Kelas XI*

MIPA SMAN 1 Singaparna Pada Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023.

Perbedaan peneliti dengan riset adalah media pembelajaranya. Peneliti menggunakan Educandy, sedangkan riset menggunakan Kahoot. Tetapi ada persamaan dari peneliti dengan riset yaitu sama-sama menggunakan varibel yaitu menganalisis minat belajar dari peserta didik SMA. Selain itu, metode yang digunakan sama yaitu *Quasi Eksperimental*.

3. Musholliatin dengan judul Efektivitas Media Pembelajaran Educandy Dalam Meningkatkan Minat Belajar Fiqih Kelas VIII Di Madrasah Tsanawiyah Al-Azhar Ajung Jember Tahun Pelajaran 2023/2024. Persamaan dari peneliti dengan riset adalah medianya sama-sama menggunakan educandy. Dan tujuan dari dari penelitiannya untuk mengathui pengaruh penggunaan educandy dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Perbedaan peneliti dengan riset adalah metode yang digunakan, peneliti menggunakan metode *Quasi Eksperimental* sedangkan riset menggunakan metode *One-Group Pretest-Posttest Design*. dan memilih tingkatan peserta didik berbeda, yaitu peniliti memilih kelas X E SMAN 1 Ciamis sedangkan riset memilih kelas VIII Di Madrasah Tsanawiyah Al-Azhar Ajung Jember.

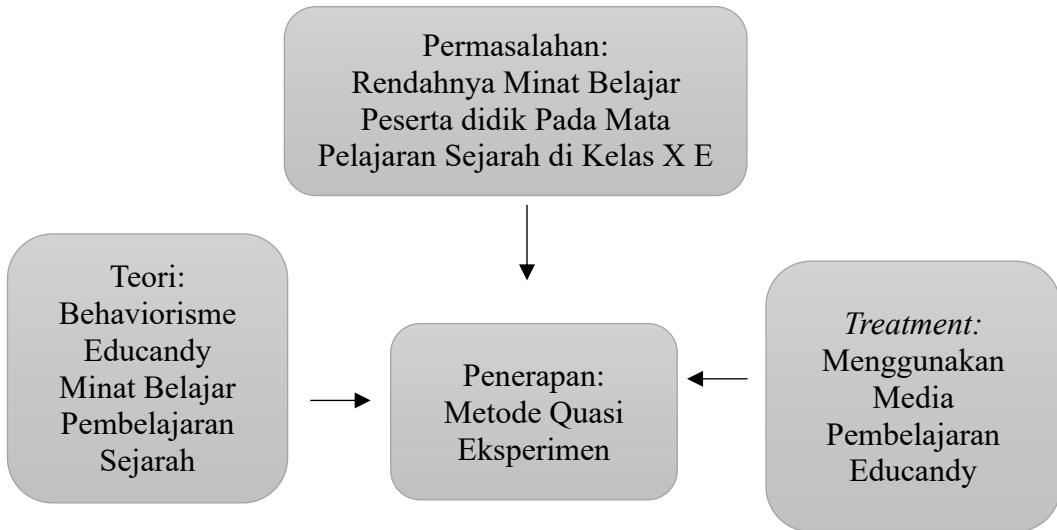
### **2.3 Kerangka Konseptual**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran berbasis game *Educandy* dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia dapat memberikan pengaruh terhadap penyelesaian permasalahan dalam proses pembelajaran. Salah satu isu utama dalam pembelajaran adalah metode pengajaran

yang masih dominan menggunakan pendekatan ceramah atau konvensional. Model pengajaran seperti ini cenderung membuat peserta didik kehilangan minat terhadap materi yang disampaikan, karena tidak menarik dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif, sehingga minat belajar mereka terhadap mata pelajaran Sejarah Indonesia menjadi rendah.

*Educandy* merupakan salah satu media interaktif yang bisa diterapkan dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, menarik perhatian peserta didik, serta mempermudah pemahaman materi. Media ini juga dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik karena menggabungkan unsur permainan dengan materi pelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti ingin mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan *Educandy* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen, jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang masih menggunakan metode konvensional. Melalui pengujian yang dilakukan, akan dianalisis apakah penggunaan media *Educandy* benar-benar berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar peserta didik kelas X E 4 SMAN 1 Ciamis. Maka dari itu, kerangka berpikir dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Kerangka konseptual**

## 2.4 Hipotesis Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

### 2.4.1 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan pada teori relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris (Jakni. 2016:41). Berdasarkan dari definisi di atas maka dapat dipilih hipotesis penelitiannya sebagai berikut:

1. (Ha): terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan media pembelajaran Educandy terhadap peningkatan minat belajar Sejarah kelas X E 4 SMAN 1 Ciamis.
2. (H0): Tidak terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan media pembelajaran Educandy terhadap peningkatan minat belajar sejarah kelas

X E 4 SMAN 1 Ciamis.

#### **2.4.2 Pertanyaan Penelitian**

Pertanyaan penelitian yang dijabarkan dari rumusan masalah yang diangkat dari penelitian ini yaitu ada dua pertanyaan di antaranya:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan Educandy terhadap minat belajar pada pembelajaran sejarah di kelas X E 4 di SMAN 1 Ciamis?
2. Apakah terdapat peningkatan minat belajar pada pembelajaran sejarah dengan menggunakan Educandy bagi peserta didik kelas X E 4 di SMAN 1 Ciamis?