

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori Belajar Behaviorisme

Behaviorisme berasal dari kata *behavior* bermakna tingkah laku dan *isme* yang mengacu pada paham atau aliran. Sementara itu, behaviorisme secara terminologi merupakan salah satu aliran psikologi yang menekankan pandangan terhadap individu berdasarkan fenomena jasmaniah atau perilaku nyata yang ditampilkan. Teori behaviorisme menyatakan bahwa perilaku bisa dijelaskan berdasarkan hal-hal yang dapat diamati, bukan melalui proses mental yang tidak kelihatan. Slavin menjelaskan bahwa belajar menurut teori behaviorisme merupakan perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Gage dan Berliner menjelaskan belajar merupakan hasil dari pengalaman (Nurhayani & Salistina, 2022: 139-140).

Sudirman, dkk (2024: 101) menjelaskan bahwa teori belajar behaviorisme menekankan pada tiga unsur terpenting yaitu *stimulus*, *respon* dan *reinforcement*. Stimulus adalah segala hal yang diberikan oleh pendidik untuk merangsang keinginan dan kreativitas peserta didik dalam belajar, seperti peralatan visual, lembar kerja, atau alat tertentu yang memfasilitasi peserta didik dalam belajar. Sementara itu, respon merupakan reaksi yang ditimbulkan baik berupa penerimaan atau penolakan, respon dapat dibedakan menjadi pendapat dan sikap. Pendapat berkaitan dengan respon terbuka terhadap suatu masalah, kemudian sikap adalah reaksi tertutup yang bersifat emosional dan pribadi, mencerminkan kecenderungan

untuk memberikan respon yang positif atau negatif terhadap situasi tertentu. *Reinforcement* adalah suatu bentuk penguatan yang diberikan kepada subyek belajar untuk mendorong peserta didik pentingnya memberikan respon secara berkelanjutan (Fatmawati & Anjarsari, 2021 :17).

Pendapat sudirman terkait teori behaviorisme diperkuat oleh pendapat ahli yaitu B.F Skinne yang menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu fungsi dari perubahan perilaku individu yang dapat diamati secara nyata. Perubahan perilaku tersebut terjadi sebagai hasil dari respon individu terhadap stimulus atau kejadian yang berasal dari lingkungan. Dengan demikian, perilaku individu dipengaruhi oleh stimulus kemudian menghasilkan respon dan penguatan menjadi unsur penting dari stimulus respon (Hamruni, dkk., 2021:61).

Teori behaviorisme diterapkan dalam pembelajaran berfokus pada aktivitas yang mengharuskan peserta didik untuk menyampaikan kembali pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Dengan demikian, akan terbentuk perilaku yang muncul sebagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran yang berlandaskan pada teori behaviorisme dipandang sebagai kegiatan mentransfer pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Pada perspektif tersebut guru dianggap sebagai satu-satunya sumber pengetahuan dan peserta didik sebagai individu yang belum mengetahui apa-apa sehingga membutuhkan arahan dari guru. Peserta didik diharapkan dapat memahami pengetahuan yang diajarkan secara seragam. Oleh sebab itu, perubahan perilaku peserta didik harus sejalan dengan apa yang diinginkan oleh pendidik. Kelemahan teori belajar behaviorisme tidak memberikan peluang kepada peserta didik untuk mengeksperikan menurut potensi diri peserta didik.

Peneliti meyakini bahwa teori belajar behaviorisme relevan dalam mendukung variabel yang diteliti, sebab teori ini menjadi asumsi dasar bahwa variabel X akan berpengaruh terhadap variabel Y dan menjadi jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian. Teori belajar behaviorisme yang menekankan pada tiga unsur terpenting yaitu *stimulus*, *respon* dan *reinforcement* memiliki korelasi dengan variabel penelitian. Variabel penelitian tersebut berkaitan dengan pemberian stimulus dari guru melalui penggunaan media pembelajaran Crossword Puzzle Online yang akan menimbulkan respon positif berupa peningkatan minat belajar peserta didik yang dapat diamati dari perubahan tingkah laku seperti terlibat aktif pada proses pembelajaran dengan memperlihatkan perasaan senang, ketertarikan untuk mengerjakan permainan. Respon peserta didik yang telah timbul terhadap stimulus, selanjutnya akan diberi penguatan oleh pendidik seperti bentuk apresiasi.

2.1.2 Pembelajaran Sejarah

Perpaduan antara kegiatan belajar dan mengajar yang menitikberatkan pada mempelajari peristiwa masa lampau yang berhubungan dengan kehidupan masa kini disebut sebagai pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah diibaratkan sebagai upaya membawa peserta didik melihat kembali peristiwa masa lampau untuk dijadikan pelajaran dalam kehidupan ini. Selain itu, pembelajaran sejarah berfungsi sebagai sarana dalam membangun karakter bangsa. Dengan demikian, agar fungsinya dapat berjalan secara optimal, pembelajaran perlu bersifat adaptif dan mengutamakan nilai-nilai karakter bangsa. Sapriya dalam Santosa & Hidayat (2020: 94) mengungkapkan pembelajaran sejarah merupakan rumpun keilmuan yang mempelajari awal mula, perkembangan dan peranan masyarakat pada masa

lampau yang sarat dengan nilai-nilai kearifan lokal dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, membina watak serta mengembangkan kepribadian peserta didik.

Pembelajaran sejarah di tingkat Sekolah Menengah Atas berorientasi untuk mendapatkan pemahaman ilmu serta mengembangkan kemampuan berfikir sejarah. Pembelajaran sejarah diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan kesadaran historis, sehingga makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa-peristiwa sejarah dapat diwujudkan dalam perilaku sehari-hari. Selain itu, pembelajaran sejarah bertujuan untuk menanamkan pemahaman mengenai pentingnya masa lalu sebagai bekal untuk masa depan. Aspek penting dalam pembelajaran sejarah adalah kesadaran sejarah itu sendiri yang menjadi aspek dalam pendidikan karakter. Sehingga, pembelajaran sejarah sebaiknya berpusat pada peserta didik agar mampu memahami dan menghayati nilai-nilai karakter yang terkandung dalam berbagai peristiwa sejarah (Sirnayatin, 2017: 315).

Materi pembelajaran sejarah merupakan konten yang disampaikan oleh pendidik yang berkaitan dengan tiga elemen yaitu ruang, waktu dan manusia untuk memahami berbagai peristiwa. Materi pendidikan sejarah begitu penting bagi pengembangan karakter bangsa yang diteruskan antar generasi. Materi sejarah seharusnya tidak hanya berisi fakta-fakta, tetapi juga sarat dengan nilai-nilai. Oleh sebab itu, diperlukan berbagai inovasi dalam pembelajaran sejarah yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi (Hartono & Huda, 2019: 11). Pembelajaran sejarah merupakan aktivitas penting untuk membentuk peserta didik yang memiliki kesadaran sejarah, sehingga mampu menelusuri dan memahami jati

diri bangsa dari waktu ke waktu ditengah tantangan perubahan dunia yang semakin kompleks.

2.1.3 Media Crossword Puzzle Online

Media pembelajaran merupakan semua jenis alat yang digunakan oleh guru guna menjadi sarana dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik dapat berupa *hardware* atau *software* yang dirasa lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran menjadi unsur vital dalam mendukung proses belajar. selain itu, media pembelajaran dapat digunakan dalam membantu merangsang minat siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran bertujuan untuk memperoleh mutu yang baik dan tepat. Melalui media yang baik dan tepat akan berpengaruh terhadap kegiatan pembelajarannya sendiri. Sebaiknya media yang dipilih memiliki kriteria yang merujuk pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik (Pagarra, dkk., 2022: 6).

Crossword Puzzle online adalah permainan untuk memasukkan huruf-huruf kedalam kotak-kotak yang tersedia sehingga akan membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan. Petunjuk atau pertanyaan terbagi menjadi dua kategori, yakni mendatar dan menurun, sesuai dengan arah kata-kata yang harus diisi dan dimainkan secara *online* (Sababalat, dkk., 2021: 208). Penggunaan media Crossword Puzzle bertujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik, tanpa mengurangi esensi belajar yang berlangsung serta mengurangi kemonotonan. Crossword Puzzle Online menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan santai namun tetap fokus pada pembelajaran.

Media Crossword Puzzle Online dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, mudah dibuat dan tidak membutuhkan kapasitas penyimpanan yang besar, ringan digunakan di perangkat gawai dan tidak menyulitkan peserta didik untuk mengaksesnya. Pembuatan Crossword Puzzle Online dapat menggunakan *Web Wordwall* untuk memberikan keefektifan dan efisien. *Wordwall* merupakan *web* interaktif dengan berbagai *template* yang tersedia dapat dijalankan secara mudah dan terdiri dari konten-konten menarik. *Wordwall* sudah menyediakan berbagai *template games* edukasi dan penskoran yang otomatis. Penskoran otomatis ini memudahkan peserta didik dan guru dalam melihat hasil pengerjaannya. Akan tetapi, kekurangan *Wordwall* hanya dapat digunakan secara *online* (Maryanti, dkk., 2022: 40).

Pembuatan Crossword Puzzle Online melalui *wordwall*; (1) *Login* ke *google* untuk mengakses *wordwall*, kemudian masukkan alamat *email* dan *password* untuk mendaftar. (2) Klik pada bagian buat aktivitas dihalaman utama atau dapat menggunakan *template* yang sudah tersedia untuk membuat crossword puzzle. (3) Masukkan kata petunjuk di kolom yang disediakan berupa pertanyaan dan jawaban. (4) Atur format dan tata letak berupa gaya dan warna tampilan Crossword Puzzle, kemudian, terdapat pengaturan saat konten dibuka seperti jenis huruf, waktu serta pengerjaan. Apabila telah selesai simpan lalu bagikan tautannya (Febrianti, dkk., 2023: 41). Selain itu, terdapat keunggulan dan kelemahan media pembelajaran Crossword Puzzle Online diantaranya:

1. Kelebihan media Crossword Puzzle Online
 - a. Pembelajaran melibatkan peserta didik

- b. Peserta didik dapat berfikir kritis
- c. Media pembelajaran yang bervariasi dan menarik
- d. Dapat diakses dimana saja

2. Kekurangan media Crossword Puzzle Online

- a. Diakses menggunakan internet
- b. Huruf yang menjadi jawaban untuk satu pertanyaan saling berkesinambungan dengan jawaban dari pertanyaan lainnya. Jika jawaban pertama salah, hal ini dapat menyebabkan kebingungan dalam menjawab pertanyaan lain yang hurufnya terkait (Kuncara, dkk., 2021: 44).

Menurut Miftah (2013: 98) media pembelajaran memiliki posisi yang sangat penting, dalam memfasilitasi proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru perlu memberikan perhatian khusus terhadap penggunaan media pembelajaran sebagai saran untuk memfasilitasi pembelajaran dan mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi. Crossword Puzzle Online dapat membantu guru dalam memudahkan proses pembelajaran. Penggunaan Crossword Puzzle Online dalam pembelajaran akan membuat peserta didik memberikan perhatian, memunculkan rasa senang, dapat melatih ingatan serta aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

2.1.4 Minat Belajar

Minat belajar merupakan ketertarikan dan rasa suka terhadap aktivitas belajar yang bertujuan untuk mengadakan perubahan baik dalam bentuk menambah ilmu pengetahuan, keterampilan, pengalaman serta sikap dan nilai yang lebih positif. Minat menjadi faktor perangsang dalam melakukan belajar, sebab dengan adanya

minat akan melahirkan perhatian yang disertai unsur perasaan seperti senang, ketertarikan, dan dorongan alami untuk menerima sesuatu secara aktif. Dengan demikian, melalui minat belajar akan memperkecil kebosanan dalam diri peserta didik (Ariani, dkk., 2022: 28).

Peserta didik yang memiliki minat dalam dirinya tampak tekun dalam belajar. Sebab, terdapat dorongan yang muncul dalam diri peserta didik dengan penuh kesadaran, ketenangan, kesenangan dan kedisiplinan untuk ikut aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Sementara itu, peserta didik yang tidak memiliki minat belajar cenderung hanya menerima pelajaran namun sulit untuk konsisten tekun sebab tidak ada pendorongnya (Kompri, 2017: 141). Minat belajar peserta didik bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu: Faktor internal yang merupakan faktor dalam diri peserta didik meliputi aspek fisiologis dan psikologis; Faktor eksternal yaitu faktor luar yang dipengaruhi oleh aspek lingkungan sosial dan individu (Ariani, dkk., 2022: 30).

Slameto berpendapat bahwa peserta didik yang memiliki minat belajar memiliki ciri-ciri: Pertama, Mempunyai kecenderungan yang konsisten untuk fokus dan mengingat apa yang telah dipelajari. Kedua, memiliki perasaan senang dan rasa suka dan terhadap apa yang diminati. Ketiga, merasakan kebanggaan, kepuasan dan memiliki rasa tertarik pada berbagai hal yang diminati. Kelima, cenderung memberikan preferensi pada hal yang diminati dibandingkan dengan yang lain. Kelima, memanifestasikannya melalui partisipasi (Slameto, 2015 :58)

Indikator Minat belajar menurut salah satu ahli diantaranya sebagai berikut:

1. Perasaan senang

2. Ketertarikan untuk belajar
3. Perhatian dalam belajar
4. Keterlibatan dalam pembelajaran (Lestari & Yudhanegara, 2015: 93)

Berdasarkan indikator tersebut bahwa minat belajar menjadi penting tumbuh didalam diri peserta didik guna ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Tujuannya agar peserta didik memiliki minat belajar tinggi sehingga akan tekun mengikuti proses pembelajaran. Akan tetapi, jika minat belajar tidak dimiliki peserta didik maka akan menjadi faktor kurang berhasilnya tujuan pembelajaran dalam proses belajar.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

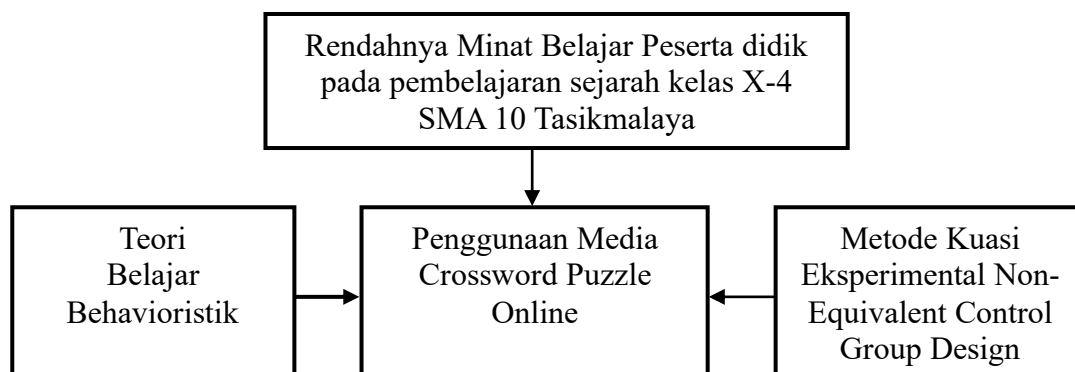
1. Penelitian Desmitha Fritha Sababalat, dkk., dengan judul "Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Online Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa". (Jurnal Edumatsains, Volume 6 Nomor 1 (2021)). Peneliti terdahulu menemukan permasalahan pembelajaran kimia yang masih berpusat pada guru dan kurangnya penggunaan media interaktif. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain *one group pre-test post-test* dan sampel kelas XI IPA melalui *purposive sampling*. Hasilnya, Teka-Teki Silang Online efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada variabel bebas dan terikat, sedangkan perbedaannya ada pada desain penelitian (penelitian ini menggunakan *non-equivalent control group design*), jumlah sampel (dua kelas), serta populasi dan materi ajar.

2. Penelitian Angela Della Dwi Cynrhia (2019) dengan judul "Pengaruh Metode Permainan Crossword Puzzle Terhadap Minat Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Xaverius Pringsewu". Permasalahannya terletak pada rendahnya keaktifan, perhatian, dan minat siswa dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen dengan desain *one group pre-test post-test* dan teknik *random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan *Crossword Puzzle* berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada variabel terikat, yaitu minat belajar. Sementara perbedaannya ada pada variabel bebas, dalam penelitian ini digunakan sebagai media, bukan metode serta pada desain penelitian, teknik pengambilan sampel, dan populasi.
3. Penelitian Kasino, dkk., dengan judul "Penerapan Media Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA N 1 Sungai Raya". (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK), Volume 10 Nomor 3 (2021)). Permasalahannya terletak pada dominasi metode ceramah dan rendahnya capaian KKM siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One-Group Pretest-Posttest* dan sampel kelas X IIS 5. Hasilnya menunjukkan media ini efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian terdahulu memiliki kesamaan dalam fokus mata pelajaran dan kelas, namun berbeda pada variabel bebas (Crossword Puzzle), variabel terikat (minat belajar), serta metode yang digunakan (*Quasi Experimental* dengan dua kelas sebagai sampel).

Berdasarkan penelitian relevan yang menjadi rujukan agar penelitian ini memiliki dasar yang kuat, maka penelitian ini memiliki perbedaan dengan ketiga penelitian sebelumnya. Perbedaan tersebut yang paling menonjol terletak pada penggunaan desain penelitian yang menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Sementara itu, penelitian ini menggunakan desain *non-equivalent control group desain* yang dinilai lebih kuat dalam mengukur efektivitas perlakuan karena melibatkan kelompok kontrol sebagai pembanding. Dengan adanya kelompok kontrol dan eksperimen yang keduanya diberikan pretest dan posttest, desain ini memungkinkan peneliti untuk lebih akurat mengidentifikasi pengaruh perlakuan secara lebih objektif dan valid.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan alur berfikir yang dilakukan melalui tahapan-tahapan dalam pemecahan masalah penelitian (Kurniawan & Puspitaningtyas, 2016: 47). Kerangka konseptual penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Jawaban sementara secara teoritis atau belum jawaban secara empiris disebut sebagai hipotesis (Sugiyono, 2024: 99). Hipotesis penelitian ini "Terdapat pengaruh

media Crossword Puzzle Online terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah Kelas X-4 SMA Negeri 10 Tasikmalaya”. Hipotesis uji dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak ada pengaruh media Crossword Puzzle Online terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X-4 SMA Negeri 10 Tasikmalaya
2. H_a : Ada pengaruh media Crossword Puzzle Online terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X-4 SMA Negeri 10 Tasikmalaya