

BAB 2 TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1. Teori Belajar Behavioristik

Teori Behavioristik merupakan perubahan tingkah laku seseorang sebagai sebuah hasil dari pengalaman. Hal penting dalam proses pembelajaran yaitu output atau hasil berupa respon yang artinya menurut teori ini seseorang yang dianggap sudah belajar mengenai suatu hal, itu dapat menunjukkan perubahan dalam perilakunya (Suyono & Hariyanto, 2011: 59). Menurut Edward Lee Thorndike, belajar adalah proses terbentuknya hubungan atau asosiasi antara suatu peristiwa, yang disebut stimulus, dengan tanggapan yang disebut respon. Stimulus merupakan perubahan dalam lingkungan luar yang berfungsi sebagai isyarat untuk mendorong seseorang melakukan tindakan tertentu. Sementara itu, respon adalah perilaku yang ditampilkan seseorang sebagai reaksi terhadap adanya rangsangan. Teori belajar behavioristik sendiri menekankan pada perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur, dan muncul sebagai hasil dari respon terhadap stimulus tertentu. Akibat dari perubahan tingkah laku yaitu adanya interaksi antar respon dan stimulus serta teori juga berorientasi pada perilaku yang jauh lebih baik.

Teori behavioristik lebih menekankan pada hasil belajar, yaitu terdapat perubahan perilaku yang dapat diukur, dinilai dan diamati secara kongkret. Menurut Maghfirah & Maemonah (2020: 98) dalam penelitiannya, aliran behavioristik merupakan aliran yang berkaitan dengan perubahan dan perkembangan tingkah laku yang dapat diukur dari hasil yang menjadi pengaruh dalam lingkungannya yang memberikan respon pada saat pembelajaran berlangsung. Penerapan teori behavioristik pada proses pembelajaran berpacu pada beberapa komponen, seperti tujuan, materi pembelajaran, media, fasilitas pembelajaran, karakteristik peserta didik, penguatan dan lingkungan. Teori behavioristik dalam pembelajaran menekankan bahwa proses belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur sebagai hasil dari interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respons (tanggapan). Dalam pandangan behavioristik, pembelajaran terjadi ketika seseorang memberikan respon yang tepat terhadap suatu stimulus yang diberikan secara berulang. Sagala (2017 : 65)

menyatakan bahwa teori behavioristik menekankan pentingnya pembiasaan atau latihan sebagai kunci pembelajaran, di mana penguatan (*reinforcement*) memainkan peran penting dalam mempertahankan respons yang diharapkan. Artinya, peserta didik akan belajar dengan baik jika mereka menerima penguatan positif setelah menunjukkan perilaku yang benar.

Teori belajar behavioristik ini digunakan untuk melakukan pengamatan dan mengukur perubahan tingkah laku pada peserta didik melalui interaksi dan respon hasil dari stimulus yang sudah dilakukan oleh peneliti yang diukur melalui kuisioner.

2.1.2. Teori Belajar Gamifikasi

Gamifikasi merupakan suatu proses dalam penggunaan elemen permainan yang dapat disesuaikan dalam bidang tertentu dengan tujuan untuk membuat ketertarikan, kreatif dan mudah dipahami. Gamifikasi digunakan dengan elemen, filosofi dan mekanika desain *game* di sekitar lingkungan *non-game* untuk mengidentifikasi suatu perilaku tertentu terhadap seseorang, untuk dapat meningkatkan motivasi dan juga keterlibatan dalam tugas tertentu (Pradana, dkk., 2018: 9). Gamifikasi merupakan suatu proses cara berpikir *game* dengan menyertakan pengguna untuk memecahkan suatu masalah.

Gamifikasi merupakan salah satu pendekatan instruksional yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Tujuan dibuatnya gamifikasi yaitu: (a) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik; (b) meningkatkan prestasi akademik dan prestasi belajar; (c) meningkatkan daya ingat; (d) memberikan saran mengenai aktivitas peserta didik; (e) melihat perubahan tingkah laku peserta didik ; (f) memeriksa kemajuan belajar peserta didik dan; (g) mempromosikan keterampilan kolaborasi peserta didik (Wijaya, 2020: 17).

Teori gamifikasi dalam pendidikan merujuk pada penerapan elemen-elemen permainan (*game*) ke dalam konteks non-permainan seperti pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi, minat, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Menurut Sari (2019: 44) menyatakan bahwa gamifikasi merupakan strategi inovatif yang dapat digunakan guru untuk mengubah pembelajaran

menjadi aktivitas yang lebih menarik dan kompetitif, sehingga peserta didik merasa lebih tertantang dan tidak mudah bosan. Gamifikasi memungkinkan adanya interaksi yang lebih tinggi antara peserta didik dan materi pelajaran melalui permainan edukatif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterlibatan belajar. Gamifikasi tidak hanya bertujuan untuk memotivasi, tetapi juga digunakan sebagai media yang membantu peserta didik menangkap hal-hal yang menarik minat mereka serta menginspirasi mereka untuk terlibat lebih lanjut dalam proses pembelajaran (Jusuf H, 2016: 5).

Teori gamifikasi ini digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu adanya penggunaan media pembelajaran menggunakan elemen permainan yang disesuaikan dengan mata pelajaran sejarah dengan tujuan untuk membuat ketertarikan, kreatif dan mudah dipahami oleh peserta didik.

2.1.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu elemen pendukung dalam kegiatan belajar mengajar yang berfungsi untuk membantu peserta didik memahami materi secara optimal. Penggunaan media pembelajaran bertujuan sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir analitis, logika, dan keterampilan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Peran media pembelajaran sangatlah penting dalam mendukung peserta didik dalam menguasai keterampilan, memahami konsep-konsep baru, dan mencapai kompetensi yang diharapkan. Sejalan dengan itu, Rusman (2018: 31) menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup segala bentuk sarana atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik. Menurut Rusman, media ini dapat memperluas pengalaman belajar karena mampu menyajikan informasi dalam berbagai format yang disesuaikan dengan karakter dan kebutuhan masing-masing peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran memungkinkan terjadinya proses pengajaran yang lebih beragam dan selaras dengan berbagai gaya belajar.

Menurut Slameto (2010: 74) pentingnya media dalam pembelajaran, terutama dalam mengatasi keterbatasan waktu dan tempat. Media yang tepat dapat mempercepat proses penyampaian informasi dan membuat pembelajaran lebih

menarik. Penggunaan media yang efektif memungkinkan peserta didik mengakses materi dengan cara yang lebih mudah, cepat, dan menarik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik secara maksimal. Keduanya menunjukkan bahwa media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai faktor yang memperkaya proses pembelajaran secara keseluruhan, menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien. System pembelajaran media berfungsi sebagai alat bantu alat penguatan (*reinforcement*), sebagai wakil guru, alat penyalur pesan untuk menyampaikan suatu informasi secara lebih jelas, menarik dan teliti.

Proses pembelajaran melalui media pembelajaran memiliki tujuan utama untuk meningkatkan motivasi, minat, pemahaman, dan semangat baru dalam kegiatan belajar mengajar. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana yang dapat menciptakan interaksi antara peserta didik dengan materi maupun lingkungan belajarnya. Mukhtar (2016: 91) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan. Media berperan sebagai jembatan komunikasi antara pendidik dan peserta didik, serta turut andil dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Di tengah perkembangan teknologi digital saat ini, guru dituntut untuk memanfaatkan media pembelajaran yang modern, interaktif, dan adaptif, sehingga tidak hanya terpaku pada penggunaan media pembelajaran yang bersifat tradisional.

Menurut Rusman (2013: 36) media pembelajaran yang dirancang dengan menarik akan memperkaya pengalaman belajar peserta didik dan memudahkan mereka dalam memahami materi. Selain itu, terdapat kelebihan media pembelajaran dari sisi teknis, yaitu: (a) aspek fiksi, yakni kemampuan menyimpan dan menampilkan kembali peristiwa, seperti animasi sejarah atau simulasi ilmiah; (b) aspek manipulasi, yaitu kemampuan menyesuaikan dan mengubah tampilan objek sesuai kebutuhan pembelajaran; dan (c) aspek distribusional, yaitu kemampuan menjangkau banyak peserta didik secara bersamaan dalam satu waktu, baik secara langsung maupun daring. Dengan demikian, penggunaan

media pembelajaran yang tepat akan sangat mendukung keberhasilan proses belajar mengajar di kelas.

Media pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah media Educandy. Penggunaan media ini bertujuan untuk mendukung jalannya proses pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran modern, sekaligus berperan sebagai alat bantu yang dapat mendorong kemampuan analisis, pola pikir, dan keterampilan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2.1.4 Minat Belajar

Minat belajar terdiri dari dua istilah, yakni minat dan belajar. Menurut Munandar dalam terjemahan Sukmadinata (2019: 104), minat mencakup beberapa aspek, antara lain: a) kemampuan untuk menyusun kombinasi baru berdasarkan informasi, data, atau elemen yang telah ada; b) kemampuan untuk menghasilkan berbagai alternatif jawaban dari informasi yang tersedia, dengan memperhatikan kualitas, relevansi, serta variasi jawaban; dan c) menggambarkan kelancaran, fleksibilitas, serta orisinalitas dalam berpikir, termasuk kemampuan untuk mengembangkan gagasan secara mendalam. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa minat belajar memiliki peran yang sangat krusial dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran peserta didik. Dalam konteks penelitian ini, semakin tinggi tingkat minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik, maka semakin besar pula kemampuan mereka dalam meraih hasil belajar secara ilmiah, yang mencerminkan tingginya pencapaian akademik mereka.

Minat belajar peserta didik adalah salah satu faktor kunci yang berperan dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran. Menurut pendapat Nurhayati dan Hadis (2014: 44), Minat belajar dapat diartikan sebagai bentuk ketertarikan atau perhatian yang dimiliki peserta didik dalam menjalani kegiatan pembelajaran, baik yang terjadi di lingkungan keluarga, di sekolah, maupun dalam kehidupan bermasyarakat. Sedangkan menurut Zakiyah Daradjat dkk (2014: 305), Minat belajar adalah suatu keadaan di mana individu menunjukkan ketertarikan terhadap sesuatu, disertai dengan motivasi untuk memahami, mempelajari, dan mengeksplorasi lebih dalam hal tersebut. Ketika peserta didik memiliki minat

yang kuat terhadap suatu mata pelajaran, mereka akan lebih tekun, aktif bertanya, dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan pendekatan dan media pembelajaran yang relevan dan menarik agar dapat menumbuhkan minat peserta didik terhadap materi pelajaran. Minat belajar memiliki peran penting sebagai tolak ukur keberhasilan dalam proses pendidikan, karena berpengaruh terhadap pencapaian akademik serta kelanjutan pendidikan peserta didik. Minat belajar dapat diartikan sebagai dorongan dalam diri peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas belajar, yang dipicu oleh keinginan untuk meraih tujuan pembelajaran. Dalam minat belajar memiliki beberapa ciri-ciri.

Menurut Elizabeth Hurlock (dalam Susanto, 2013: 62), terdapat tujuh ciri minat belajar yaitu:

- a. minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Minat disemua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental, misalnya perubahan minat dalam hubungannya dengan perubahan usia;
- b. minat tergantung pada kegiatan belajar. Kesiapan belajar merupakan salah satu penyebab meningkatnya minat seseorang;
- c. minat tergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar merupakan faktor yang sangat berharga, sebab tidak semua orang dapat menikmatinya;
- d. perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini mungkin dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan;
- e. minat dipengaruhi budaya. Budaya sangat memengaruhi, sebab jika budaya sudah mulai luntur mungkin minat juga ikut luntur;
- f. minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminatinya;
- g. minat berbobot egosentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Rendahnya minat belajar peserta didik merupakan salah satu kendala dalam proses pembelajaran. Minat belajar memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan karena secara langsung memengaruhi partisipasi aktif dan pencapaian hasil belajar peserta didik. Slameto (2010: 57) menyatakan bahwa minat belajar adalah suatu dorongan kuat dan kecenderungan yang besar dalam diri seseorang untuk terus terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Minat membuat peserta didik terdorong untuk memperhatikan, memahami, dan

mengingat materi yang disampaikan, karena proses belajar menjadi sesuatu yang menyenangkan dan bermakna.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan tahap informasi mengenai penelitian yang telah dilakukan oleh penulis sebelumnya ungkapkan. Dalam langkah ini, memiliki fungsi yaitu untuk mengidentifikasi perbedaan dan persamaan pada penelitian yang sudah dipelajari oleh peneliti sebelumnya untuk menghindari adanya pengulangan atau persamaan yang sama.

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan yaitu sebagai berikut.

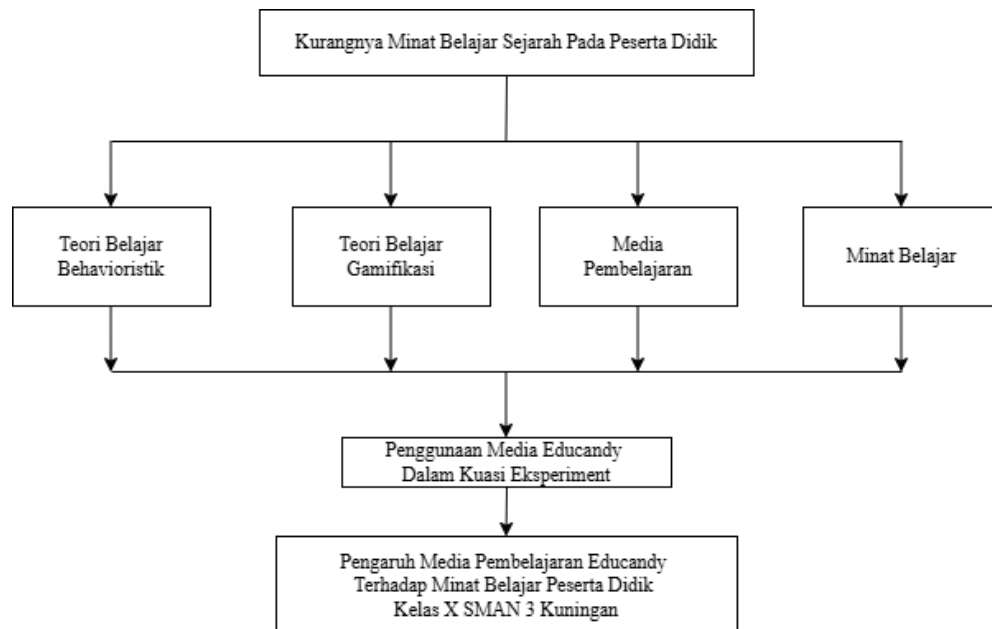
1. Penelitian berjudul Implementasi Media Pembelajaran Educandy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 9 Kota Jambi yang dilakukan oleh Fadilla Amara Zenobia dari Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi pada tahun 2023, menjelaskan bahwa penerapan media Educandy pada siswa kelas XI IPS 1 SMAN 9 Kota Jambi mampu meningkatkan minat belajar sejarah. Hal ini ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai minat belajar dari 73% menjadi 88,5% setelah penggunaan media tersebut. Berdasarkan hasil uji hipotesis, diketahui bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan Educandy dan peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan media Educandy dalam pembelajaran sejarah di tingkat SMA. Sementara itu, perbedaannya terdapat pada subjek penelitian, lokasi penelitian, dan jenjang kelas yang diteliti.
2. Penelitian berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Educandy Terhadap Hasil Belajar Kognitif Sejarah Siswa SMAN 3 Sidoarjo yang dilakukan oleh Hana Kireina Bentriska dan Agus Suprijono, mahasiswa Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2022, mengungkapkan bahwa penerapan media Educandy pada mata pelajaran sejarah di SMAN 3 Sidoarjo memberikan pengaruh terhadap hasil

belajar kognitif peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui uji normalitas yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,629. Hal itu dapat menandakan bahwa data tersebut nilainya $> 0,05$, determinan uji Kolmogorov-Smirnov dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi normal uji linearitas nilai Sig. adalah 0,603. Untuk nilai Sig. $0,603 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linier yang signifikan antara materi pembelajaran Educandy dengan hasil belajar kognitif siswa. Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti terletak pada penggunaan media pembelajaran Educandy dalam mata pelajaran sejarah di tingkat SMA kelas X. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu proses pembelajaran dilakukan dalam penelitian ini yaitu secara daring, sedangkan peneliti akan melaksanakan penelitian secara luring. Kemudian terdapat perbedaan pada variabel Y yaitu dalam penelitian ini menggunakan Hasil Belajar Kognitif sedangkan peneliti menggunakan Minat Belajar

3. Penelitian berjudul Penggunaan Aplikasi Educandy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah yang dilakukan oleh Shiska Sumawinata dari Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2022, menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung mengalami peningkatan signifikan setelah penerapan aplikasi Educandy, jika dibandingkan dengan sebelum aplikasi tersebut digunakan dalam pembelajaran sejarah. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan media pembelajaran Educandy dalam mata pelajaran sejarah di tingkat SMA. Sementara itu, perbedaannya terletak pada pendekatan penelitian; penelitian sebelumnya menggunakan metode kualitatif, sedangkan penelitian yang akan dilakukan akan menggunakan metode kuantitatif. Dalam perbedaan kedua metode tersebut akan memberikan hasil yang berbeda karena adanya teknik pengumpulan data dan teknis analisis yang berbeda.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu kerangka berpikir dalam menggambarkan hubungan antara beberapa variabel yang terlibat dengan konsep satu dan konsep lainnya dari suatu permasalahan yang akan diteliti, sesuai dengan uraian dan pemahaman yang sudah ditemukan pada kajian pustaka (Sampurna & Nindhina, 2018: 8). Pada penelitian ini peneliti menggunakan kerangka konseptual yang menjelaskan secara sistematis teori yang kemudian digunakan dalam penelitian. Berikut adalah kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 2.1. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual tersebut mengkaji terlebih dahulu mengenai berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Educandy di kelas X-2. Kemudian peneliti melihat adanya pengaruh dari penggunaan media tersebut di kelas X-2. Pengaruh tersebut kemudian difokuskan terhadap minat belajar peserta didik di kelas X SMAN 3 Kuningan.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan suatu perkiraan awal atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang dirumuskan dalam sebuah penelitian. Pada penelitian ini, hipotesis yang diajukan menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Educandy dalam pembelajaran mata pelajaran Sejarah Indonesia terhadap minat belajar peserta didik kelas X di SMAN 3 Kuningan. Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. H_0 : Media Educandy tidak berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik kelas X SMAN 3 Kuningan
2. H_a : Media Educandy berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik kelas X SMAN 3 Kuningan