

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

1. Teori Behavioristik

Teori Behavioristik merupakan salah satu pendekatan psikologi yang fokus utamanya pada pengamatan prilaku yang dapat dilihat dan diamati secara langsung (Jelita, dkk., 2023: 405). Artinya teori ini menilai proses belajar individu dilihat dari perubahan prilaku yang tampak bukan dari apa yang mereka pikirkan atau rasakan. Dalam teori ini, seseorang dianggap telah belajar ketika mereka telah menunjukkan perubahan prilaku sebagai hasil dari pengalaman atau apa yang telah mereka pelajari. Behavioristik berfokus pada hasil yang bisa diamati atau terlihat secara langsung. Seperti, tindakan, reaksi, atau respon yang muncul ketika seseorang dihadapkan dengan suatu stimulus (Shahbana, 2020: 24).

Salah satu tokoh utama dalam teori behavioristik ini adalah Burrhus Frederic Skinner (1904-1990). Menurut Skinner belajar adalah proses perubahan prilaku yang terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya melalui mekanisme stimulus-respon yang menimbulkan perubahan tingkah laku (Asfar, dkk., 2019: 7-8). Dalam konteks penggunaan blooket sebagai media pembelajaran, Blooket berfungsi sebagai sebuah stimulus yang diberikan oleh guru berupa kuis interaktif. Ketika peserta didik berpartisipasi dalam Blooket mereka menerima rangsangan dari guru melalui stimulus berupa kuis berbentuk permainan. Respon yang diharapkan muncul dari peserta didik adalah antusiasme dalam belajar,

partisipasi aktif. Dalam kata lain Blooket ini akan menciptakan siklus stimulus-respon dengan teori skinner.

Teori ini menekankan pentingnya penguatan dalam pembelajaran. ketika peserta didik diberikan penguatan positif seperti puji, nilai baik, atau hadiah setelah menunjukkan perilaku belajar yang diharapkan, kemungkinan besar mereka akan mengulangi perilaku tersebut di kemudian hari (Asfar, 2023: 15). Penguatan menjadi kunci agar perilaku yang diinginkan tidak hanya muncul sesekali, tapi bisa terbentuk menjadi kebiasaan belajar yang konsisten, dengan penguatan dapat memperkuat perilaku yang diinginkan sehingga, perilaku tersebut memungkinkan muncul kembali. Artinya teori behavioristik ini merupakan teori belajar yang menekankan pada perubahan perilaku sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya melalui stimulus dan juga respon, teori ini berfokus pada perilaku yang dapat diukur dan diamati secara langsung, teori ini juga menekankan penguatan dalam pembelajaran memiliki peran penting untuk membentuk dan mempertahankan prilaku yang diinginkan.

Penggunaan Blooket sebagai media pembelajaran dalam konteks teori behaviorisme Blooket merupakan stimulus yang diberikan pengajar berupa permainan interaktif dan kuis yang menarik, yang dirancang untuk merangsang minat belajar peserta didik dan respon yang diharapkan adalah peningkatan minat belajar dan partisipasi aktif peserta didik. Elemen penguatan positif dalam Blooket seperti, pemberian poin, peringkat, dan hadiah, sesuai dengan pandangan Skinner mengenai penguatan. Penghargaan langsung dapat memperkuat perilaku belajar yang diinginkan. Dengan demikian, penggunaan Blooket mencerminkan prinsip-

prinsip behavioristik yang menekankan pentingnya hubungan stimulus-respons dan penguatan untuk menciptakan perubahan perilaku yang positif, seperti meningkatnya minat belajar peserta didik.

2. Media Belajar

Media berasal dari bahasa latin yang memiliki arti perantara, media merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mengantarkan informasi ataupun pesan kepada penerima pesan (Tafonao, 2018: 104). Artinya media merupakan suatu sarana atau alat yang dapat memberikan informasi untuk menyampaikan pesan atau informasi, dengan tujuan agar informasi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan diterima dengan baik oleh penerima pesan. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif dan efisien. (Daniyati, dkk., 2023: 283).

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran. Bisa berupa benda langsung maupun digital tentunya dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi atau materi pada peserta didik agar materi lebih mudah dipahami dan meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa alat bantu baik fisik maupun non fisik yang digunakan dalam pembelajaran sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik agar materi pembelajaran yang diberikan lebih mudah dipahami sehingga pembelajaran akan berlangsung dengan efektif dan efisien (Daniyati, dkk., 2023: 284).

Saat ini sudah banyak media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pengajar sehingga media pembelajaran tidak hanya berpaku pada papan tulis dan buku saja. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual. Media visual merupakan media yang bisa di lihat seperti halnya gambar, media grafis (dua dimensi), media tiga dimensi dan media realita, media audio merupakan media yang bisa didengar sehingga dapat merangsang pemikiran untuk memahami pelajaran dan media audio-visual merupakan media yang bisa dilihat dan didengar seperti video atau film (Rohani, 2020: 90). Tujuan dari digunaknnya media pembelajaran adalah untuk menarik perhatian peserta didik, agar peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran dan peserta didik dapat lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Daniyati dkk., 2023: 285).

Salah satu media belajar berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah Blooket. Blooket termasuk dalam kategori media audio visual karena Blooket tidak hanya menyajikan materi secara visual, tetapi juga memanfaatkan aspek audio-visual untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik. Dalam konteks pembelajaran sejarah, Blooket dapat digunakan untuk mengajukan pertanyaan interaktif yang membuat peserta didik lebih aktif dan tertarik. Dengan adanya fitur penguatan positif, seperti poin dan hadiah virtual, Blooket dapat memotivasi peserta didik untuk lebih fokus dan bersemangat dalam mengikuti proses belajar, sesuai dengan tujuan penggunaan media pembelajaran yang efektif dan efisien (Daniyati, dkk., 2023: 284).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Dengan memanfaatkan berbagai jenis media, khususnya media audio visual seperti Blooket, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Blooket sebagai media digital juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui fitur-fitur kuis dan penghargaan, yang sangat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

3. Minat belajar

Minat merupakan suatu kecenderungan tertarik dan suka terhadap sesuatu tanpa adanya dorongan dari luar (Septiani, dkk., 2020:66). Minat merupakan keinginan yang berasal dari dalam diri individu dan bersifat alami. Dalam konteks pembelajaran, minat menjadi faktor penting karena ketika peserta didik memiliki ketertarikan yang tulus terhadap suatu mata pelajaran, mereka akan lebih aktif, antusias, dan termotivasi untuk terlibat dalam proses belajar. peserta didik yang memiliki minat tinggi cenderung akan belajar dengan kesadaran sendiri, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan pencapaian hasil belajar secara maksimal. Minat belajar merupakan suatu dorongan yang dimiliki seorang individu untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan perasaan senang tanpa paksaan dari luar (Rathomi, 2022: 83). Minat belajar adalah motivasi internal yang muncul dari dalam diri seseorang untuk mengikuti proses pembelajaran secara sukarela dan dengan perasaan senang.

Seseorang yang memiliki minat belajar tidak membutuhkan tekanan atau dorongan dari orang lain untuk belajar, karena kegiatan belajar itu sendiri sudah memberikan kepuasan dan kesenangan bagi dirinya. Minat belajar yang tinggi akan mendorong peserta didik untuk lebih aktif, fokus, dan konsisten dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar dan pencapaian akademiknya. Minat belajar merupakan kecenderungan menyukai atau merasa tertarik terhadap suatu hal atau aktivitas yang berkaitan dengan pembelajaran berdasarkan dari kesadaran sendiri (Hanipa, dkk., 2019: 318). Minat belajar juga dapat diartikan sebagai dorongan internal atau motivasi dari dalam diri individu yang membuat seseorang merasa senang, tertarik, dan rela melakukan kegiatan belajar tanpa adanya paksaan dari luar. Minat belajar bersifat alami dan tumbuh dari ketertarikan yang tulus terhadap suatu materi atau aktivitas pembelajaran.

Minat belajar menjadi aspek penting karena dapat memengaruhi sikap dan perilaku peserta didik dalam proses belajar. Peserta didik yang memiliki minat tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan konsisten dalam mengikuti pembelajaran, serta memiliki kesadaran untuk belajar demi kepuasan pribadi, bukan semata karena kewajiban. Hal ini pada akhirnya akan berdampak positif terhadap pemahaman materi dan pencapaian hasil belajar. Minat belajar peserta didik dapat dilihat melalui indikator minat seperti, perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, keterlibatan (Hanipa, dkk., 2019: 317). Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi akan menikmati proses pembelajaran tanpa merasa terpaksa dan tertekan karena peserta didik tersebut memiliki dorongan yang kuat dalam dirinya sehingga merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran meskipun jika materi yang diberikan

sulit tetapi peserta didik yang memiliki minat belajar mereka akan cenderung beradaptasi dan menerima, selain itu peserta didik juga akan aktif ketika pembelajaran berlangsung. Minat belajar bukan hanya sekadar ketertarikan sesaat, tetapi mencerminkan sikap positif yang mendalam terhadap proses pembelajaran.

Faktor yang mempengaruhi minat belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berkaitan dengan jasmani, psikologis dan kelelahan, faktor eksternal berkaitan dengan lingkungan dan hal-hal yang berkaitan dengan pengajaran seperti media dan metode pengajaran (Kompri, 2017:143-149). Artinya, faktor internal meliputi kondisi fisik peserta didik, keadaan psikologis seperti emosi, motivasi, dan kesiapan mental, serta tingkat kelelahan yang dirasakan. Jika peserta didik dalam kondisi sehat secara fisik dan emosional, maka mereka cenderung memiliki kesiapan belajar yang lebih baik. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan sekitar baik itu lingkungan keluarga, sekolah, maupun sosial serta aspek-aspek dalam proses pembelajaran seperti media yang digunakan guru.

Blooket sebagai media pembelajaran sangat relevan sebagai salah satu faktor eksternal yang dapat meningkatkan minat belajar. Blooket sebagai media audio visual dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan elemen permainan dan kuis yang menarik, Blooket dapat merangsang ketertarikan dan keterlibatan peserta didik, sekaligus dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini dapat memperkuat faktor eksternal yang mendukung minat belajar peserta didik, sehingga mereka lebih aktif dan tertarik dalam

mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Blooket dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui pendekatan yang menyenangkan dan tidak membosankan.

4. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan proses penyampaian materi pembelajaran pada peserta didik mengenai suatu peristiwa yang terjadi pada masa lalu untuk membangun pemahaman dan kesadaran mengenai identitas dan jati diri bangsa (Erwin, 2013: 76). pembelajaran sejarah bukan hanya tentang menghafal tanggal atau tokoh penting, tetapi merupakan proses yang bertujuan membentuk pemahaman peserta didik tentang perjalanan bangsa di masa lalu. Dengan mengetahui dan memahami peristiwa sejarah, peserta didik diajak untuk menyadari akar budaya, perjuangan, serta nilai-nilai yang membentuk identitas nasional.

Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik dapat membangun kesadaran kritis terhadap jati diri bangsa, menghargai warisan leluhur, serta menumbuhkan rasa nasionalisme dan kebanggaan terhadap bangsanya. Sehingga, pembelajaran sejarah memiliki fungsi penting dalam membentuk karakter dan wawasan kebangsaan generasi muda. Pembelajaran sejarah dapat berperan dalam mengembangkan empati dan kesadaran sosial yang dimiliki oleh peserta didik sambil mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan reflektif terhadap peristiwa yang terjadi sehingga peserta didik dapat membentuk sikap yang baik untuk masa depan (Sirnayatin, 2017: 313). pembelajaran sejarah tidak hanya berfokus pada pengetahuan tentang peristiwa masa lalu, tetapi juga memiliki pemahaman aspek sosial yang sangat penting.

Memahami kisah-kisah masa lalu baik konflik, perjuangan, maupun pencapaian peserta didik diajak untuk menempatkan diri pada sudut pandang tokoh-tokoh sejarah, yang pada akhirnya dapat menumbuhkan empati terhadap pengalaman orang lain. Selain itu, pembelajaran sejarah mendorong peserta didik untuk berpikir kritis terhadap sebab-akibat suatu peristiwa dan melakukan refleksi terhadap nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Hal ini penting dalam membentuk karakter peserta didik agar dapat mengambil sikap yang bijak dan beretika dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara dimasa depan.

Pembelajaran sejarah memiliki potensi yang cukup besar dalam membangun pendidikan karakter dan kesadaran sosial yang dimiliki oleh peserta didik sambil mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan reflektif terhadap pristiwa yang terjadi sehingga peserta didik dapat membentuk sikap yang baik untuk masa depan (Sirnayatin, 2017: 313). Pembelajaran sejarah tidak hanya berfungsi sebagai sarana menyampaikan informasi tentang masa lalu, tetapi juga sebagai media penting dalam membentuk kepribadian dan karakter peserta didik. Melalui materi sejarah, peserta didik diajak untuk memahami nilai-nilai seperti kejujuran, keberanian, toleransi, dan semangat kebangsaan yang tercermin dalam berbagai peristiwa dan tokoh sejarah.

Menelaah berbagai peristiwa masa lalu, peserta didik dilatih untuk berpikir kritis menilai sebab dan akibat, serta mengambil pelajaran dari kegagalan dan keberhasilan yang terjadi. Selain itu, proses refleksi terhadap peristiwa sejarah memungkinkan peserta didik untuk memahami kompleksitas kehidupan sosial, politik, dan budaya, sehingga mereka lebih sadar akan pentingnya kontribusi

individu dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Dalam jangka panjang, pemahaman dan sikap tersebut dapat membentuk generasi yang memiliki kesadaran sosial tinggi dan karakter yang kuat untuk menghadapi tantangan masa depan.

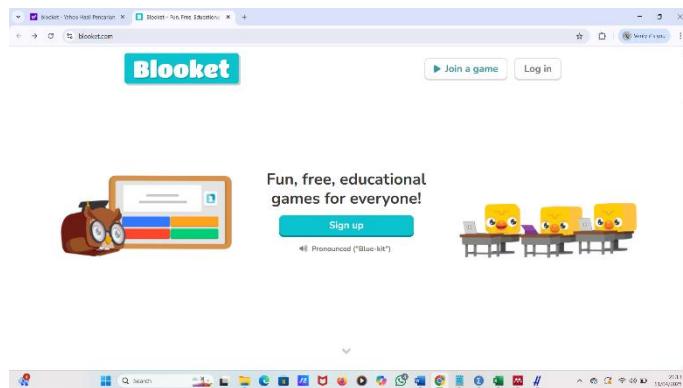
Pembelajaran sejarah memainkan peran yang sangat penting dalam membentuk karakter peserta didik. Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik tidak hanya mendapatkan pengetahuan tentang masa lalu, tetapi juga mengembangkan kesadaran sosial, empati, serta kemampuan berpikir kritis yang akan membimbing mereka dalam menghadapi tantangan dimasa depan. Pembelajaran sejarah bukan hanya untuk mengenang peristiwa masa lalu, tetapi juga untuk mempersiapkan peserta didik dalam membangun masa depan yang lebih baik.

5. Blooket

Blooket merupakan salah satu platform digital yang dapat digunakan untuk pembelajaran yang memiliki beberapa mode permainan yang menyenangkan seperti, *Gold Quest, Monster Brawl, Crypto Hack, Fishing Frenzy, Deceptive Dinos, Blook Rush, Battle Royale, Tower Defense, Café, Factory, Racing, Crazy Kingdom, Tower of Dom, dan Classic* (Nugroho, 2022: 153). Blooket dapat diakses melalui situs <https://www.blooket.com/> oleh pendidik, dan peserta didik bisa masuk ke <https://play.blooket.com/play> dengan memasukkan kode permainan. Aplikasi berbasis web ini dikembangkan oleh Ben Stewart dan dimiliki oleh perusahaan Blooket LLC.

Pengguna dapat mengaksesnya menggunakan ponsel atau laptop, tetapi untuk menjadi host, diperlukan laptop agar fitur presentasi langsung dapat ditampilkan

dengan optimal. Blooket memiliki beberapa kelebihan yaitu, terdapat elemen permainan seperti skor, penghargaan, dan tantangan yang membuat peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam memahami materi sejarah, yang sering dianggap sulit dan membosankan. Blooket juga fleksibel untuk digunakan dalam berbagai keadaan, baik di kelas tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh. Selain itu, Blooket dapat meningkatkan ingatan dan pemahaman peserta didik melalui permainan yang menyenangkan dan kompetitif, melalui fitur kompetisi dan kolaborasi mendorong mereka untuk bekerja sama atau berlomba meraih skor tertinggi, sehingga menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan (Fadli, dkk., 2024: 16).



Gambar 2.1 Penggunaan Blooket

Langkah-langkah penggunaan Blooket

1. Buka terlebih dahulu situs <https://www.blooket.com/> setelah itu pilih “sign up”, pilih “teacher”, lalu isi tanggal, tahun dan bulan lahir, lalu pilih “login” menggunakan akun Google
2. Pilih opsi “create”, guru terlebih dahulu mengisi “title”, dan “description”, guru dapat memilih apakah soal yang dibuat bisa diakses publik atau privat, guru dapat memilih membuat soal manual, import dari quizlet ataupun dari CSV

3. Jika membuat soal manual guru bisa memilih opsi manual lalu klik “*create*”, lalu klik “*add question*”. Guru bisa menentukan seberapa lama peserta didik dapat menjawab soal, guru dapat memilih apakah soal yang diberikan kepada setiap peserta didik acak atau tidak, guru bisa memilih apakah pertanyaannya berbentuk esai atau pilihan ganda, guru bisa melampirkan gambar dan jika premium guru bisa melampirkan voice jika sudah membuat soal guru dapat klik “*save*”. Jika soal sudah dibuat sesuai dengan yang diinginkan bisa klik “*save set*”.
4. Jika akan memulai permainan guru bisa klik ”*my sets*” pilih kuis mana yang akan digunakan lalu klik “*host*”, setelah itu guru dapat memilih berbagai permainan yang tersedia untuk digunakan dan klik “*host*”. Guru bisa memilih permainan itu akan berakhir sesuai waktu yang ditentukan atau berdasarkan skor yang didapat peserta didik. guru dapat mengontrol waktu penggerjaan, nama yang digunakan peserta didik, izinkan akun siswa, izinkan terlambat bergabung dan tampilkan intruksi.
5. Jika sudah disesuaikan dan siap untuk dimainkan guru bisa memilih ”*host now*”, guru tinggal menunggu peserta didik masuk dalam permainan jika sudah klik “*start*”.

Peserta didik dapat mengakses Blooket dengan scan barcode yang muncul dalam tampilan permainan Blooket atau dapat mengakses <https://play.blooket.com/play> lalu masukan game ID setelah itu klik tanda panah, masukan nama. Setelah itu akan muncul tampilan dengan tulisan “*waiting for host*” jika sudah ada tampilan seperti itu, tinggal menunggu host untuk memulai

permainan, sambil menunggu peserta didik dapat memilih berbagai avatar yang akan digunakan untuk tampilan profil masing-masing peserta didik.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Pertama artikel Ilmiah yang berjudul “Penerapan Blooket Sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan”. oleh Nabila & Didah Nurhamidah tahun 2024 Vol. 6 No 01 Jurnal Ilmu Pendidikan. Artikel ini menjelaskan mengenai rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik karena penggunaan metode ceramah dengan media pembelajaran buku yang dianggap membosankan oleh peserta didik. Persamaan artikel jurnal dan penelitian ini adalah sama sama berangkat dari rendahnya minat belajar peserta didik karena penggunaan media pembelajaran yang monoton seperti buku tanpa bantuan media lainnya, selain itu persamaan lainnya adalah penggunaan Blooket sebagai inovasi media pembelajaran yang digunakan. Meskipun sama sama menggunakan blooket sebagai media pembelajarannya tetapi terdapat perbedaan pada materi yang diajarkannya, pada artikel pembelajaran matematika sedangkan pada penelitian ini adalah pada pembelajaran sejarah di sekolah menengah atas.

Kedua, artikel yang berjudul “Keefektifan Model Problem Based Learning Berbantuan Blooket terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar” oleh Naf'a Rahmayanti & Junaedi (2024) dalam Jurnal Pendas Vol. 19 No. 2. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media Blooket yang dipadukan dengan model PBL terhadap minat dan hasil belajar peserta didik . Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi eksperimen dan menunjukkan bahwa penggunaan Blooket dapat meningkatkan minat belajar peserta didik secara

signifikan. Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas pengaruh media Blooket terhadap minat belajar peserta didik. Perbedaannya adalah pada tingkat pendidikan dan mata pelajaran, yaitu matematika di jenjang sekolah dasar, sedangkan penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran sejarah di jenjang SMA.

Ketiga, artikel ilmiah yang berjudul “Pengaruh Media Blooket terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP” oleh Aslianti, Nasir & Ayu tahun 2025. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk mengetahui dampak penggunaan media Blooket terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik . Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Blooket dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Meskipun tidak secara langsung meneliti minat belajar, namun indikator keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan adanya keterkaitan dengan peningkatan minat belajar, khususnya pada aspek keterlibatan dan ketertarikan. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian, yaitu kemampuan berpikir kreatif, sedangkan penelitian ini berfokus pada minat belajar dalam pembelajaran sejarah.

2.3 Kerangka Konseptual

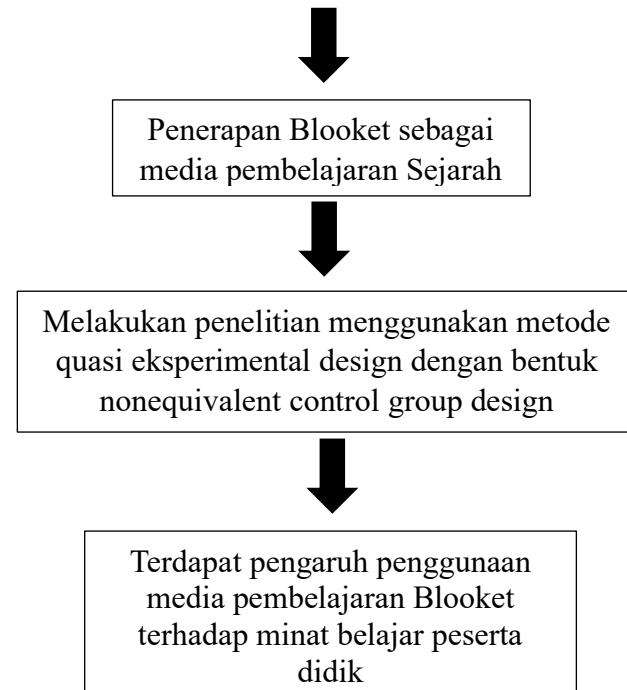
Penelitian ini berangkat dari permasalahan utama dalam pembelajaran sejarah yaitu, mengenai rendahnya minat belajar peserta didik. Hal ini didasarkan pada hasil observasi dan teori yang mendukung. Adapun indikator minat belajar dalam penelitian ini yaitu, perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, keterlibatan (Hanipa, dkk., 2019: 317). Untuk mengatasi hal tersebut peneliti memberikan

perlakuan dengan penggunaan media pembelajaran Blooket. Hal ini didasarkan pada relevansi peserta didik yang sehari-hari dihadapkan pada teknologi digital dan juga game, dan juga didasarkan pada teori behaviorisme mengenai stimulus dan respon, dimana stimulus yang dimaksud adalah penggunaan media pembelajaran Blooket pada peserta didik dan respon yang diharapkan adalah perubahan perilaku, yaitu meningkatnya minat belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah.

Penerapan media pembelajaran dengan menggunakan Blooket masih jarang digunakan oleh tenaga pengajar pada saat ini, tetapi dalam beberapa penelitian yang ada saat ini Blooket sudah mulai digunakan, mengingat Blooket ini memiliki beberapa keunggulan yang tentunya dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan Blooket sebagai media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga diharapkan akan meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah.

Peneliti mengangkat topik ini untuk melihat sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran Blooket terhadap minat belajar peserta didik sebagai alternatif media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah indonesia khususnya di SMAN 1 Darma yang ditunjukan sebagai subjek penelitian yang direncanakan untuk peserta didik kelas XI.2. Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah di kelas XI.2 SMAN 1 Darma



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang kebenarannya hendak diuji melalui penelitian (Yam & Taufik, 2021: 97). Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Blooket terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas XI.2 SMAN 1 Darma. Jawaban sementara ini berdasarkan teori dan hasil penelitian relevan. Hipotesis uji dari penelitian ini sebagai berikut:

1. H_a : terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Blooket pada mata pelajaran sejarah terhadap minat belajar peserta didik di kelas XI.2 SMAN 1 Darma

2. H_0 : tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Blooket pada mata pelajaran sejarah terhadap minat belajar peserta didik di kelas XI.2 SMAN 1 Darma