

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Belajar Behaviorisme

Menurut pandangan teori behaviorisme, belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat diamati secara nyata akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Belajar dalam teori ini tidak terlalu menekankan pada aspek mental yang terjadi di dalam diri peserta didik, melainkan pada hubungan antara stimulus yang diberikan dengan respon yang muncul. Skinner (1953) menjelaskan bahwa perilaku dapat dibentuk melalui pemberian penguatan (reinforcement) yang konsisten, sehingga respon yang benar akan lebih sering diulang. Thorndike (1911) juga menyatakan bahwa perilaku yang menghasilkan kepuasan cenderung diulang, sedangkan perilaku yang menimbulkan ketidaknyamanan akan ditinggalkan. Teori behaviorisme menekankan bahwa belajar terjadi ketika peserta didik mengalami pembentukan hubungan stimulus–respon yang diperkuat dengan pengalaman. Faktor penting dalam mendorong peserta didik mencapai minat belajar yang optimal adalah adanya penguatan dari guru, baik dalam bentuk apresiasi maupun konsekuensi tertentu (Hamzah, 2019: 87).

Teori behaviorisme memandang proses belajar sebagai hubungan antara stimulus dan respon, di mana guru berperan memberikan stimulus yang dapat memunculkan respon belajar dari peserta didik. Menurut Skinner (1953), perilaku belajar terbentuk melalui pemberian stimulus yang diikuti dengan penguatan (reinforcement) sehingga respon yang diharapkan akan cenderung muncul kembali. Stimulus tersebut dapat berupa penggunaan media pembelajaran, pemberian tugas, maupun pertanyaan yang mendorong peserta didik memberikan respon selama proses pembelajaran. Guru berperan dalam menghadirkan stimulus yang dapat membentuk dan mengarahkan perilaku peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Setiap pengalaman belajar yang disertai penguatan secara konsisten akan memperkuat respon positif peserta didik sehingga perilaku yang diharapkan

semakin stabil dan terbentuk dengan baik. Gage dan Berliner (1984) menyatakan bahwa belajar merupakan hasil dari pengalaman yang memengaruhi perubahan tingkah laku. Pentingnya penguatan dari guru tersebut membuat peserta didik dapat mempertahankan respon yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Teori behaviorisme memiliki keterkaitan yang erat dengan kedua variabel dalam penelitian ini, yaitu penggunaan media jigsaw puzzle digital sebagai variabel bebas (X) dan minat belajar peserta didik sebagai variabel terikat (Y). Dalam teori behaviorisme, media jigsaw puzzle digital berfungsi sebagai stimulus yang diberikan guru kepada peserta didik melalui kegiatan menyusun potongan-potongan gambar, memahami materi sejarah yang disajikan, serta menjawab pertanyaan setelah puzzle berhasil diselesaikan. Stimulus yang menarik dan interaktif tersebut diharapkan mampu memunculkan respon positif dari peserta didik berupa perhatian, ketertarikan, antusiasme, keterlibatan aktif, dan keinginan untuk mengikuti pembelajaran hingga selesai. Respon-respon tersebut merupakan indikator dari minat belajar peserta didik. Selanjutnya, guru memberikan penguatan (reinforcement) berupa pujian, apresiasi, umpan balik, atau penghargaan kepada peserta didik yang berhasil menyelesaikan aktivitas pembelajaran dengan baik. Pemberian penguatan tersebut akan memperkuat munculnya perilaku positif sehingga peserta didik terdorong untuk mengulangi keterlibatan aktifnya dalam pembelajaran. Semakin menarik stimulus yang diberikan melalui media pembelajaran dan semakin konsisten penguatan yang diberikan oleh guru, maka semakin tinggi juga minat belajar peserta didik.

2.1.2 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan rangkaian kegiatan edukatif yang didalamnya mempelajari peristiwa masa lalu, tokoh, budaya, dan dinamika sosial dari berbagai periode, dengan fokus tidak hanya pada penghafalan fakta, tetapi juga pada pengembangan pemikiran kritis, kesadaran historis, serta kemampuan menganalisis hubungan sebab-akibat peristiwa sejarah. Pembelajaran sejarah melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik untuk memperkuat rasa nasionalisme dan menanamkan prinsip-prinsip moral, sehingga proses pembelajaran ini tidak hanya menekankan penguasaan fakta, tetapi juga

pengembangan sikap kritis dan pemahaman terhadap dinamika sosial sepanjang waktu.

Pembelajaran sejarah bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik mengenai peristiwa masa lalu. Kegiatan ini membantu peserta didik memahami nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mereka menyadari pentingnya peristiwa masa lalu bagi masa depan. Selain itu, kesadaran sejarah yang diperoleh juga berkontribusi pada pembentukan karakter peserta didik, sehingga pembelajaran sejarah diarahkan untuk mengenalkan, memahami, dan menginternalisasi nilai-nilai karakter yang terdapat dalam setiap peristiwa sejarah (Sirnayatin, 2017: 315).

Dalam pembelajaran sejarah, peserta didik juga perlu memiliki kemampuan untuk memahami dan menafsirkan berbagai sumber sejarah, seperti teks, gambar, dokumen, maupun artefak. Kemampuan ini penting agar peserta didik dapat menelaah informasi yang diperoleh, membandingkan berbagai pendapat, serta memahami suatu peristiwa sejarah secara lebih jelas dan objektif. Pembelajaran sejarah juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami hubungan antara berbagai peristiwa yang terjadi pada masa lalu. Melalui pemahaman tersebut, peserta didik dapat mengetahui bahwa setiap peristiwa sejarah saling berkaitan dan memberikan pengaruh terhadap perkembangan masyarakat, bangsa, dan negara dari waktu ke waktu secara menyeluruh.

Materi dalam pembelajaran sejarah yang diberikan oleh guru, mencakup tiga unsur utama yakni manusia, ruang, dan waktu, yang digunakan untuk memahami berbagai peristiwa yang terjadi. Mencakup individu atau kelompok yang terlibat atau mempengaruhi jalannya peristiwa sejarah, kapan peristiwa itu, dan mencakup pada lokasi atau tempat terjadinya peristiwa sejarah. Materi ini tidak hanya fokus pada penguasaan fakta, tetapi juga pada pemahaman konteks, nilai-nilai moral, dan pelajaran dari masa lalu yang dapat membentuk karakter dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Oleh karena itu, penyusunan materi sejarah perlu memperhatikan aspek relevansi, kebermanaknaan, dan kesinambungan pengetahuan agar peserta didik mampu mengaitkan sejarah dengan kehidupan nyata (Nuryadin, 2018: 52).

2.1.3 Media Jigsaw Puzzle Digital

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana atau alat yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas dan menarik, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang dipelajari dengan lebih baik serta menunjukkan minat dan keterlibatan selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur pesan pembelajaran yang dapat memperjelas penyajian pesan dan meningkatkan proses serta minat belajar peserta didik, dan menunjukkan bahwa media memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna. (Sadiman dkk., 2014, 6)

Media Jigsaw Puzzle digital merupakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Media ini berbentuk permainan menyusun potongan gambar yang berkaitan dengan materi sejarah. Setiap potongan puzzle menampilkan gambar, teks, atau informasi singkat yang memuat peristiwa, tokoh, dan konsep sejarah yang sedang dipelajari. Setelah gambar tersusun dengan benar, akan muncul materi sejarah dan pertanyaan yang harus dijawab peserta didik sebagai bentuk evaluasi pemahaman. Melalui kegiatan ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif membangun pengetahuan sehingga aktivitas belajar menjadi lebih interaktif dan menantang. Penggunaan Media jigsaw puzzle digital bertujuan untuk menumbuhkan minat serta partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran sejarah melalui kegiatan yang menarik dan interaktif.

Media Jigsaw Puzzle digital dapat diterapkan pada berbagai topik pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan perangkat digital seperti smartphone. Media ini dikembangkan dalam bentuk permainan susun potongan gambar dan teks yang menampilkan peristiwa, tokoh, serta waktu bersejarah secara interaktif. Gambar yang digunakan disesuaikan dengan materi sejarah yang sedang dipelajari, sehingga setiap potongan puzzle mengandung informasi yang membantu peserta didik memahami isi materi. Melalui kegiatan menyusun, mencocokkan, dan menghubungkan antar unsur sejarah, peserta didik dapat belajar secara aktif dan menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan jigsaw puzzle digital mampu

meningkatkan minat belajar peserta didik serta membantu mereka memahami materi sejarah secara lebih mendalam.

Media Jigsaw Puzzle digital merupakan alat pembelajaran interaktif yang terdiri dari potongan-potongan gambar, teks, atau informasi peristiwa sejarah yang harus disusun oleh peserta didik menjadi rangkaian kejadian yang logis dan bermakna. Berbeda dengan puzzle manual, media ini dikembangkan menggunakan teknologi digital, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan menarik. Media ini dirancang agar proses pembuatan puzzle dapat dilakukan secara otomatis. Jigsaw Puzzle digital tidak hanya mempercepat proses pembuatan dan pelaksanaan pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan interaktivitas serta menumbuhkan minat peserta didik dalam mempelajari materi sejarah (Rahmawati, 2021: 58).

Langkah-langkah pelaksanaan media Jigsaw Puzzle digital dalam pembelajaran sejarah yaitu: (1) guru menyiapkan gambar yang berkaitan dengan materi sejarah dan menambahkan pertanyaan pada gambar agar bersifat edukatif. (2) gambar diunggah ke platform BookWidgets, sebuah laman yang menyediakan berbagai jenis media pembelajaran interaktif, salah satunya fitur Jigsaw Puzzle digital. (3) peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok sesuai dengan tema pembelajaran. (4) guru membagikan tautan kepada peserta didik untuk mengerjakan puzzle. (5) setelah puzzle tersusun, Setiap kelompok menjawab pertanyaan pada lembar kerja yang telah disediakan oleh guru. (6) guru memberikan batas waktu pengerjaan dan memberikan apresiasi kepada kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menyusun puzzle serta menjawab pertanyaan dengan benar.

Media Jigsaw Puzzle digital dikembangkan dengan mengadaptasi konsep permainan puzzle yang telah ada, namun isi dan tampilannya disesuaikan dengan materi sejarah. Setiap potongan puzzle memuat gambar, informasi, dan pertanyaan yang berkaitan dengan peristiwa dan tokoh sejarah. Selain menyusun potongan puzzle, peserta didik juga dituntut untuk memahami informasi yang terdapat pada setiap bagian puzzle agar dapat menghubungkannya dengan materi sejarah yang sedang dipelajari. Cara bermainnya mengikuti prinsip dasar penyusunan puzzle,

namun dengan tambahan elemen interaktif yang muncul setelah puzzle tersusun sepenuhnya.

Tentunya pada setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan dari media Jigsaw Puzzle Digital ini yaitu:

1. Meningkatkan minat belajar peserta didik karena interaktif dan menarik.
2. Mempermudah pelaksanaan pembelajaran karena dapat diakses melalui tautan tanpa perlu alat bantu fisik.
3. Membantu memperkuat ingatan terhadap materi sejarah.
4. Menyajikan materi sejarah dalam bentuk gambar dan potongan informasi yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik.
5. Menghemat waktu persiapan dan pelaksanaan dibanding media manual.

Selain itu, kekurangan dari Media Jigsaw Puzzle Digital yaitu:

1. Membutuhkan koneksi internet yang stabil.
2. Tidak semua peserta didik memiliki perangkat yang memadai
3. Dapat mengurangi interaksi langsung antar peserta didik.
4. Memerlukan keterampilan guru dalam mengelola dan membuat media digital.

Penggunaan media Jigsaw Puzzle Digital memberikan kemudahan bagi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran karena dapat diakses secara praktis melalui perangkat digital tanpa memerlukan media fisik. Berbeda dengan puzzle konvensional yang harus dicetak dan disusun secara manual, media ini memungkinkan peserta didik langsung menyusun puzzle, mengakses materi, dan menjawab pertanyaan dalam satu platform yang sama. Penyajian materi sejarah melalui gambar, potongan informasi, dan pertanyaan yang terintegrasi membantu peserta didik memahami materi secara lebih sistematis dan interaktif. Kemudahan akses serta fitur interaktif tersebut menjadikan peserta didik lebih tertarik, aktif, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sejarah.

2.1.4 Minat Belajar

Minat belajar merupakan dorongan dari dalam diri seseorang yang menumbuhkan rasa senang, perhatian, dan keinginan untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Minat tidak sekadar rasa ingin tahu, melainkan mencerminkan ketertarikan mendalam terhadap proses memperoleh pengetahuan,

keterampilan, serta pengalaman baru. Dengan adanya minat belajar, peserta didik terdorong untuk mengikuti kegiatan belajar secara sadar dan menyenangkan, sehingga belajar tidak dianggap sebagai kewajiban, melainkan kebutuhan pribadi. Minat belajar adalah aspek psikologis yang menimbulkan ketertarikan seseorang terhadap kegiatan belajar karena adanya dorongan dari dalam diri untuk mencapai tujuan tertentu (Syah, 2017:132).

Minat belajar memiliki peranan penting dalam keberhasilan peserta didik karena menjadi pendorong munculnya motivasi, ketekunan, dan perhatian terhadap pelajaran. Minat belajar juga membuat peserta didik lebih terdorong untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara berkelanjutan serta memiliki keinginan yang kuat untuk memahami materi yang sedang dipelajari. Peserta didik yang memiliki minat tinggi akan lebih bersemangat, aktif, dan sungguh-sungguh dalam belajar, sedangkan yang kurang berminat cenderung pasif dan mudah bosan (Djamarah, 2011:45).

Faktor yang memengaruhi minat belajar dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal seperti kondisi fisik, emosi, dan motivasi, serta faktor eksternal seperti dukungan keluarga, guru, teman, dan lingkungan belajar. Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga dapat menjadi faktor pendukung yang mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Keseimbangan antara kedua faktor tersebut dapat menumbuhkan minat belajar yang optimal (Winkel, 2009:210). Indikator minat belajar mencakup empat aspek, yaitu:

1. Perasaan senang dan tertarik

Perasaan senang dan tertarik menggambarkan kondisi emosional positif peserta didik terhadap proses pembelajaran. Minat merupakan rasa suka dan ketertarikan pada suatu kegiatan tanpa adanya paksaan (Slameto, 2015: 180), Dalam konteks pembelajaran sejarah, Jigsaw Puzzle digital mampu menumbuhkan perasaan senang melalui aktivitas belajar yang bersifat permainan, sehingga peserta didik lebih antusias dan berpartisipasi aktif.

2. Perhatian dan konsentrasi

Perhatian dan konsentrasi menunjukkan kemampuan peserta didik dalam memusatkan pikiran terhadap materi yang dipelajari. Winkel (2009: 112)

menyatakan bahwa perhatian merupakan pemusatan tenaga psikis pada suatu objek tertentu. Melalui Jigsaw Puzzle digital, peserta didik dilatih untuk fokus dalam menyusun puzzle dan memahami informasi yang muncul setelahnya, sehingga konsentrasi belajar dapat meningkat.

3. Keterlibatan aktif

Keterlibatan aktif menunjukkan partisipasi peserta didik secara fisik maupun mental dalam proses pembelajaran. Menurut Sardiman (2018: 100), aktivitas belajar merupakan aktivitas fisik dan mental yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran. Dalam penggunaan media jigsaw puzzle digital, peserta didik terlibat aktif menyusun puzzle, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi dalam kelompok. Keterlibatan tersebut mencerminkan adanya minat belajar peserta didik.

4. Semangat dan ketekunan

Semangat dan ketekunan mencerminkan dorongan internal peserta didik untuk terus belajar meskipun menghadapi kesulitan. Semangat belajar merupakan kekuatan psikis yang menimbulkan keinginan untuk belajar secara berkelanjutan (Djamarah, 2011: 75). Melalui Jigsaw Puzzle digital, peserta didik termotivasi untuk menyelesaikan tantangan yang ada, sehingga ketekunan dan minat belajar terhadap materi sejarah semakin meningkat.

Minat belajar memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan peserta didik dalam proses pendidikan. Peserta didik yang memiliki minat tinggi akan menunjukkan semangat, tanggung jawab, dan kedisiplinan dalam belajar. Sebaliknya, kurangnya minat belajar dapat menghambat motivasi dan hasil belajar peserta didik.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Pertama, Penelitian oleh Hesty Setiawati Br Tarigan (2022) berjudul “Pengembangan Jigsaw Puzzle Sejarah (Jilerah) sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sejarah Lokal Nasionalisme Perjuangan Letnan Jenderal Djamin Gintings di SMA Negeri 1 Berastagi” menggunakan metode Research and Development (R&D) model Borg & Gall untuk mengembangkan media dan meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap sejarah lokal. Hasil validasi menunjukkan media Jilerah sangat layak digunakan, dengan skor ahli media 95%, ahli materi 94,44%,

serta uji coba kelompok kecil dan besar masing-masing 87,2% dan 87,7%. Media ini terbukti efektif meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Penelitian terdahulu relevan dengan penelitian yang dilakukan saat ini karena sama-sama menggunakan Jigsaw Puzzle, namun penelitian terdahulu berfokus pada pengembangan media, sedangkan penelitian ini menguji pengaruhnya terhadap minat belajar secara kuantitatif dengan desain Non-Equivalent Control Group Design pada siswa kelas XI-2 SMA Negeri 10 Tasikmalaya.

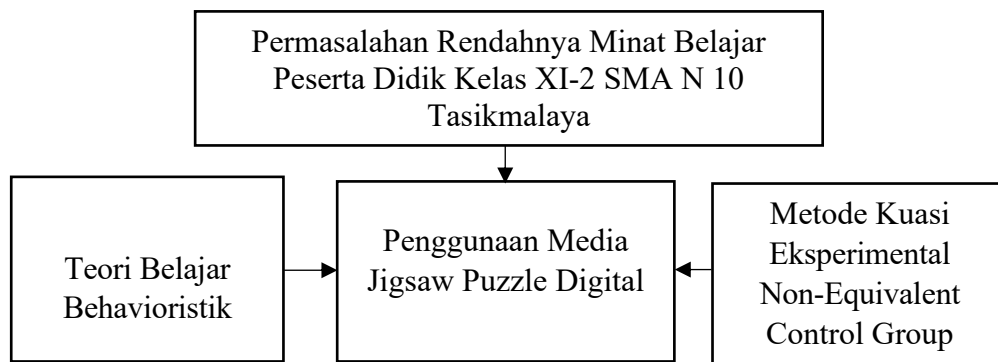
Kedua, penelitian oleh Nur Faizin (2025) berjudul “Pengaruh Signifikan Media Jigsaw Puzzle Digital terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa” menunjukkan bahwa penggunaan media Jigsaw Puzzle Digital mampu mengatasi rendahnya hasil belajar geografi yang disebabkan oleh pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain non-equivalent control group, melibatkan kelas eksperimen dan kontrol melalui pre-test dan post-test. Hasil penelitian membuktikan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen dengan nilai N-Gain 77,59% (kategori tinggi) dibandingkan kelas kontrol 72,70% (kategori sedang). Penelitian ini relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan karena sama-sama memanfaatkan media puzzle, namun berbeda fokus, yaitu hasil belajar geografi, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada minat belajar sejarah siswa kelas XI-2 SMA Negeri 10 Tasikmalaya.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh M. Yunus (2021) berjudul “Pengembangan Puzzle Digital untuk Media Pembelajaran Sejarah Materi Kehidupan Politik dan Ekonomi Masa Orde Baru Kelas XII IPA di SMAN 8 Malang” menunjukkan bahwa media puzzle digital efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dimodifikasi menjadi empat tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan nilai 76% dari ahli materi dan 96% dari ahli media, yang termasuk dalam kategori layak dan sangat layak. Oleh karena itu, media puzzle digital dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran sejarah kelas XII SMA. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan

karena sama-sama menggunakan media puzzle digital, namun berbeda fokus, yaitu pada kelayakan media pembelajaran, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada minat belajar dengan pendekatan kuantitatif desain Non-Equivalent Control Group Design pada siswa kelas XI-2 SMA Negeri 10 Tasikmalaya

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan unsur penting dalam suatu penelitian karena berperan sebagai penghubung antara teori dan praktik yang akan diuji secara ilmiah. Melalui kerangka ini, peneliti dapat menguraikan secara terstruktur konsep-konsep utama, variabel penelitian, serta hubungan logis yang mengaitkan keduanya. Keberadaan kerangka konseptual membantu peneliti menentukan arah penelitian agar lebih fokus dan setiap tahapan analisis memiliki dasar teoritis yang jelas. Landasan teori atau kerangka konseptual memiliki peran penting dalam suatu penelitian karena berfungsi untuk menguraikan konsep, variabel, serta keterkaitan di antara keduanya yang akan diteliti dalam sebuah studi (Husnita, 2025: 31).



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang masih perlu diuji (Sukardi, 2013: 41) Hipotesis penelitian merupakan pernyataan yang dirumuskan secara sistematis sebagai jawaban awal atas rumusan masalah penelitian, yang disusun berdasarkan landasan teori dan kerangka pemikiran yang relevan. Pernyataan ini menggambarkan kemungkinan adanya hubungan atau pengaruh antar variabel yang akan diteliti, sehingga menjadi acuan dalam pelaksanaan penelitian. Keberadaan hipotesis membantu peneliti dalam menetapkan metode penelitian, teknik pengumpulan data, serta analisis statistik

yang digunakan untuk menguji signifikansi dan besarnya pengaruh antarvariabel. Besarnya pengaruh tersebut dapat diketahui melalui perhitungan effect size, sehingga peneliti tidak hanya mengetahui ada atau tidaknya pengaruh, tetapi juga seberapa kuat pengaruh yang ditimbulkan. Kebenaran dari hipotesis tersebut selanjutnya akan dibuktikan melalui data empiris yang diperoleh di lapangan. Adapun hipotesis uji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh media Jigsaw Puzzle Digital terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI-2 SMA Negeri 10 Tasikmalaya
2. H_a : Terdapat pengaruh media Jigsaw Puzzle Digital terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI-2 SMA Negeri 10 Tasikmalaya