

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Pengertian belajar menurut Slameto dalam Nurjaman (2016:14) adalah suatu proses usaha yang dikerjakan seorang untuk memperoleh sebuah perubahan tingkahlaku yang baru dengan cara menyeluruh, sebagai akibat dari pengalaman yang dirasakan seseorang itu sendiri saat berinteraksi dengan lingkungannya. Belajar bisa juga ditafsirkan sebagai kegiatan yang berlangsung disebabkan hadirnya interaksi secara aktif antara individu dengan lingkungan sekelilingnya.

Menurut Sardiman dalam Nurjaman (2016:15) mengemukakan bahwasannya belajar adalah suatu perubahan perilaku atau tampilan, dengan rangkaian aktivitas seperti membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lainnya. Perubahan tersebut dibuktikan dalam seluruh tingkah laku, yang dimaksud belajar disini adalah kaitannya dengan kegiatan pembelajaran.

Gagne (Amin,2005:57) menjelaskan bahwa belajar berjalan bilamana stimulus seiring dengan isi pikiran siswa mempengaruhinya sebegitu rupa hingga tingkah lakunya (performancenya) berganti dari waktu sebelum merasakan situasi itu ke waktu setelah merasakan situasi tadi. Belajar dikatakan sukses jika seorang siswa mampu berhasil merubah perbuatannya, setelah melalui proses pembelajaran.

Berdasarkan definisi para ahli mengenai belajar yang sudah dipaparkan diatas, maka kesimpulannya belajar adalah suatu runtutan perubahan yang menimpa kepada seseorang baik itu perilaku atau penampilan menjadi hasil interaksi seseorang terhadap lingkungannya atau berdasarkan serangkaian kegiatan tertentu.

Setelah mendefinisikan belajar, selanjutnya terdapat ciri-ciri atau karakteristik belajar yang harus dipahami, seperti yang dijelaskan oleh Baharudin dan Wahyuni (2015:18-19) yaitu:

- 1) Belajar dibuktikan dengan terdapat perubahan tingkahlaku (change behavior)
- 2) Perubahan tingkah laku relative permanent pada diri individu
- 3) Perubahan tingkah laku tidak selalu cepat diperhatikan di waktu proses pembelajaran sedang berlangsung, karena perubahan tingkah laku tersebut memiliki sifat potensial
- 4) Perubahan tingkah laku adalah hasil dari sebuah latihan dan pengalaman.
- 5) Pengalaman atau latihan itu menghasilkan penguatan pada diri individu

Berdasarkan penjelasan diatas, bahwasannya ciri-ciri belajar itu berpijak pada adanya suatu perubahan pada individu. Perubahan itu berlangsung karena hasil dari latihan dan pengalaman yang lama atau tidak sebentar serta berlangsung terus menerus. Latihan dan pengalaman tersebut menghasilkan sebuah perubahan baik dari segi afektif, kognitif dan psikomotor.

Selanjutnya faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menurut Maunah (2014:153) adalah:

Pertama, faktor yang terdapat dalam diri makhluk sendiri yang dinamakan faktor individual. Beberapa faktor yang tergolong sebagai faktor individual diantaranya: faktor kematangan/pertumbuhan, motivasi, latihan kecerdasan, dan faktor pribadi. Faktor kedua adalah faktor yang terdapat diluar individual yang dinamakan faktor sosial. Beberapa faktor yang tergolong faktor sosial diantaranya faktor keluarga/ kondisi di rumah, bagaimana cara guru mengajar, media yang dipakai untuk mengajar, lingkungannya, adanya kesempatan dan motivasi sosial.

Faktor-faktor diatas yang dijelaskan Maunah menunjukkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang kompleks dimana komponen-komponen saling berinteraksi dimana faktor individu dan faktor sosial saling berkaitan, berhasil atau tidaknya belajar tergantung dari faktor-faktor tersebut. Dalam menunjang proses pembelajaran seorang guru perlu memahami teori belajar, agar tepat dalam memberikan stimulus kepada siswa sehingga membuat siswa

tertarik dan menyukai proses belajar. Teori belajar yang menjadi dasar pada pelaksanaan penelitian yaitu teori belajar behavioristik.

2.1.1.2 Teori Belajar Behavioristik

Beberapa tokoh penting yang mengembangkan teori behavioristik yaitu oleh para psikologi seperti Skinner, Pavlov, dan Thorndike. Menurut Purwanto (2002) dalam Thobroni (2015:55) mengemukakan aliran behaviorisme beranggapan bahwa berpikir adalah tindakan-tindakan dari reaksi yang dijalankan oleh urat saraf dan otot-otot bicara contohnya apabila kita mengatakan sebuah gagasan.

Menurut Thobroni (2015:55) Teori belajar behavioristik merupakan suatu teori perihal perubahan perilaku sebagai perolehan dari pengalaman yang digagas Gagne dan Berliner. Belajar menurut teori behavioristik ditinjau sebagai hasil pengetahuan dan mengajar merupakan proses mentransfer pengetahuan kepada orang yang tengah belajar hingga siswa menurut teori behavioristik diharapkan mendapatkan pemahaman yang serupa mengenai pengetahuan yang disampaikan (Nurjaman,2016:68).

Maksud tingkah laku yang dijelaskan diatas adalah tingkah laku yang bisa dicermati seperti stimulus dan respon, dapat dilihat ketika siswa sedang belajar, bisa berupa pikiran, perasaan, atau aktivitas yang dapat diamati dan dicermati. Berbeda halnya dengan berfikir dan emosi yang tidak termasuk karena tidak bisa diamati secara langsung. Dari pendapat yang dikemukakan di atas, maka bisa disimpulkan bahwasannya teori belajar behavioristik adalah teori yang memfokuskan kepada perubahan tingkah laku individu sebagai perolehan dari pengalaman yang diakibatkan hadirnya stimulus dan respon.

Menurut Rusli (Sumarsono,dkk,2020:12) Teori behavioristik memiliki ciri-ciri tersendiri yang khusus dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Mengutamakan faktor lingkungan;

- 2) Memfokuskan tingkah laku yang terlihat melalui pemakaian metode obyektif;
- 3) Perkembangan tingkah laku seseorang itu bergantung kepada bagaimana cara belajar;
- 4) Penekanan pada faktor bagian (beberapa elemen dan tidak seluruhnya);
- 5) Bersifat mekanis atau mengutamakan reaksi dan mekanisme “Bond”, refleksi dan kebiasaan-kebiasaan;
- 6) Lebih mengutamakan masa lalu atau berpikiran historis, artinya seluruh perilakunya dapat dibentuk oleh pengalaman-pengalaman dan latihan-latihan.

Faktor terpenting dari teori ini adalah faktor penguatan. Menurut Thobroni (2015:56) apabila penguatannya ditambah (*positive reinforcement*) respons akan bertambah kuat juga. Demikian juga apabila respons dikurangi atau hilang (*negative reinforcement*), respon juga tidak akan bertambah kuat. Teori belajar behavioristik ini sangat bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar, yang menekankan pada perubahan tingkahlaku berdasarkan stimulus dan respon yang bisa diperhatikan.

Terdapat kelebihan serta kekurangan di setiap teori belajar yang digunakan oleh guru, termasuk teori behavioristik ini. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Abdurakhman dan Rusli (2017:4-5), adapun kelebihan dalam teori behavioristik, yaitu:

- 1) Membiasakan guru agar memiliki sikap yang teliti dan lebih peka atas keadaan pembelajaran
- 2) Guru tidak terlalu sering memberikan ceramah sehingga siswa dapat terbiasa belajar secara mandiri
- 3) Dapat membentuk suatu tingkah laku yang diharapkan mendapatkan penilaian positif dan tingkah laku yang kurang pantas mendapat pengakuan negatif yang mendasar atas perilaku yang terlihat
- 4) Dengan pengulangan, pelatihan yang berkelanjutan, bisa memaksimalkan kecerdasan dan bakat yang sudah terbangun dalam diri siswa
- 5) Bahan ajar yang sudah tersusun secara terstruktur dari yang biasa hingga yang rumit dengan memiliki tujuan pembelajaran yang terpecah pada unsur-unsur kecil yang dibuktikan melalui raihannya suatu keterampilan yang dapat menciptakan tingkah laku yang konsisten berkenaan suatu bidang tertentu

- 6) Mampu merubah stimulus yang satu dengan stimulus lain dan seterusnya sampai respon yang diharapkan tampak
- 7) Teori behavioristik sangat tepat untuk mendapatkan kemampuan yang memerlukan praktek dan penyesuaian yang memuat komponen kecepatan, spontanitas, dan ketahanan
- 8) Teori behavioristik sangat tepat dikenakan pada anak yang masih memerlukan pengaruh dari orang dewasa, senang mengulang dan perlu pembiasaan, senang meniru, dan senang dengan berbagai penghargaan secara langsung.

Selain kelebihan yang dijelaskan diatas, ada juga kekurangan

yang ada pada teori behavioristik, diantaranya yaitu:

- 1) Sebuah konsekuensi untuk membuat bahan ajar dengan bentuk yang telah siap digunakan
- 2) Tidak semua pelajaran bisa memakai metode ini
- 3) Siswa dalam hal ini berkedudukan menjadi pendengar pada saat pembelajaran berlangsung dan mengingat apa yang di dengar dengan apa yang di pandang menjadi cara ampuh
- 4) Untuk menertibkan siswa para tokoh behavioristik memiliki metode yang paling efektif, yaitu dengan menghindari penggunaan hukuman
- 5) Siswa yang dianggap pasif, memerlukan dorongan dari luar, dan penguatan yang diberikan guru sangat berpengaruh
- 6) Siswa hanya mendengarkan dengan tertib penjelasan guru, dengan mendengarkan apa yang harus didengar dan apa yang harus dilihat menjadi sistem pembelajaran yang ampuh sehingga inisiatif siswa dalam menghadapi masalah yang timbul secara temporer tidak dapat dibereskan oleh siswa.
- 7) Lebih condong dalam memfokuskan siswa dalam berfikir linier, konvergen, kurang produktif, kurang kreatif dan memperlihatkan siswa sebagai individu yang kurang aktif
- 8) Proses pembelajaran yang lebih terpusat kepada guru (*teacher centered learning*) memiliki sifat sistematis dan cenderung hanya kepada hasil saja yang bisa diperhatikan
- 9) Penggunaan metode yang tidak tepat pada proses pembelajaran dapat berakibat berjalannya proses pembelajaran yang tidak menyenangkan untuk siswa, guru menjadi pusat, otoriter, komunikasi berjalan searah, guru hanya melatih, dan memutuskan apa yang perlu dipelajari dan tidak perlu di pelajari oleh siswa.

2.1.2 Pembelajaran Sejarah

Menurut Abdullah (2017:46) pembelajaran merupakan sebuah sistem yang terbentuk dari banyak bagian yang silih terhubung antara satu dengan lainnya secara komprehensif. Maksud dari kata komponen

adalah berupa tujuan, metode, materi, serta evaluasi pembelajaran. Berdasarkan pengertian tersebut pembelajaran itu adalah interaksi diantara guru dan siswa dalam aktivitas belajar dengan terstruktur secara sistematis dalam mencapai tujuan.

Pembelajaran jarak jauh menurut Holden dalam Karyani dan Samiah (2020:135) adalah pendidikan formal berbasis teknologi, dimana terdapat kelompok belajar yang berada secara terpisah menggunakan suatu media yang isinya menyediakan tempat komunikasi lewat ruang *chatting*. Maksud dari pembelajaran jarak jauh dalam penelitian ini dilakukan saat selama pandemi Covid-19 melanda Indonesia, yang mengharuskan pemerintah mengeluarkan kebijakan penanganan Covid-19.

Menurut Sapriya (2009) (dikutip dari Zahro,dkk,2017:2) Pembelajaran sejarah adalah kajian yang membahas perihal manusia di masa lalu melalui segala bagian aktivitas manusia semacam berpolitik, hukum, ketentaraan, sosial, keagamaan, kreativitas (seperti yang berhubungan dengan kesenian, musik dan arsitektur Islam), keilmuan dan intelektual. Selanjutnya, tujuan utama belajar sejarah menurut Kartodirjo dan Kuntowijoyo (dikutip dari Sayono, 2013:12) Tujuan utama pembelajaran sejarah adalah menjadikan seseorang lebih bijaksana.

Sementara menurut Hasan (dalam Winarsih, dkk,2017:23) mengemukakan terdapat delapan tujuan dari pendidikan sejarah, diantaranya:

- 1) Pengembangan berpikir kronologis, kritis, dan kreatif peserta didik
- 2) Membentuk kepedulian sosial
- 3) Pengembangan semangat kebangsaan
- 4) Membentuk sifat jujur, bekerja keras, dan rasa tanggung jawab
- 5) Mengembangkan keingin tahuan siswa
- 6) Pengembangan nilai, sikap kepahlawanan dan kepemimpinan dalam diri siswa
- 7) Pengembangan keahlian berkomunikasi

- 8) Pengembangan kemampuan mencari, mengelola, mengemas, dan mengomunikasikan informasi.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan pembelajaran sejarah itu dilakukan guru untuk membantu siswa dalam mendapatkan pengetahuan tentang masa lalu, sehingga dapat menumbuhkan sikap, tindakan dan tingkah laku yang bijaksana. Artinya tujuan pembelajaran sejarah itu lebih kepada perubahan sikap juga karakter atau lebih mengutamakan ke ranah afektif. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rulianto dan Hartono (2018:133) Peran penting pembelajaran sejarah tidak terbatas pada proses transfer ide saja, akan tetapi juga menjadi cara mencapai kedewasaan untuk siswa agar dapat mengetahui identitasnya, jati dirinya dan kepribadian bangsanya melewati pemahaman tentang peristiwa sejarah.

Pembelajaran sejarah memiliki karakteristik tersendiri dilihat dari disiplin ilmu sejarah. Sebagaimana dijelaskan oleh Susanto (2014:59) terbagi kepada beberapa karakteristik, yaitu:

- 1) Pembelajaran sejarah memberikan pelajaran mengenai suatu perubahan yang berkesinambungan
- 2) Pembelajaran sejarah memberikan pelajaran mengenai perkembangan jiwa manusia pada suatu jaman.
- 3) Pembelajaran sejarah memiliki sifat berurutan
- 4) Pembelajaran sejarah hakikatnya merupakan pelajaran tentang tingkah laku dan pola pada diri manusia
- 5) Tingkatan tertinggi belajar sejarah merupakan penyampaian pemahaman hukum-hukum sejarah.

2.1.3 Media Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media menurut Briggs (dikutip dari Ramli. 2012:1) merupakan semua perangkat fisik yang bisa menampilkan pesan dan merangsang pikiran siswa agar dapat belajar, misalnya buku, film, kaset, dan lain-lain. Sementara Santrianawati (2018:5) mendefinisikan media adalah penghubung atau sebagai pengantar pesan dari pengirim untuk penerima pesan.

Sementara pendapat Rusman dan kawan-kawan (dikutip dari Susanto dan Akmal. 2019:15) media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat dipakai untuk kebutuhan pembelajaran, media pembelajaran adalah peralatan fisik untuk menampilkan materi ajar, perangkat komunikasi yang bisa berbentuk visual ataupun audio visual termasuk teknologi perangkat keras. Sedangkan Aqib dikutip oleh Hasan, dkk (2021:28) menuturkan bahwasanya media pembelajaran adalah semua hal yang bisa dipakai untuk menyalurkan perasaan, merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan keinginan sehingga siswa bisa terdorong dalam proses pembelajaran.

Dari beberapa definisi diatas maka ditarik simpulan bahwasannya media pembelajaran adalah semua hal yang berupa alat, bahan, teknologi, yang dapat digunakan sebagai perantara atau pengantar untuk keperluan pada aktifitas pembelajaran hingga bisa menggerakkan siswa dalam belajar. Media pembelajaran memiliki fungsi dan kegunaan tertentu, diantaranya dipakai untuk menunjang guru dan siswa terhadap proses pembelajaran.

Media merupakan bagian yang berperan penting pada proses pembelajaran. Alasannya media pembelajaran memiliki fungsi yang bisa mempermudah peserta didik dan guru dalam pembelajaran, terkhusus pembelajaran sejarah. Guru menggunakan media pembelajaran dapat menjadi nilai tambah, karena dapat memudahkan tersampainya pesan dalam pembelajaran.

2.1.3.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran secara umum pendapat Santrinawati (2018:10) terbagi kepada beberapa jenis, yaitu:

- 1) Media Visual adalah media yang nampak terlihat secara langsung. Penggunaan media ini bergantung pada indera penglihatan. Seperti Media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan lainnya.
- 2) Media Audio merupakan media yang hanya dapat didengar. Media ini bergantung pada indera pendengaran selaku perantaranya. Seperti media suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, dan kaset suara, atau CD dan lainnya.
- 3) Media Audio Visual merupakan media yang dapat dilihat dan didengar dengan cara berbarengan. Media ini mengerahkan indra penglihatan dan pendengaran secara berbarengan. Seperti media drama, pementasan, film, televisi dan CD.
- 4) Multimedia merupakan segala bentuk media yang sudah dirangkum menjadi satu. Seperti media internet, belajar dengan menggunakan media internet berarti menggunakan seluruh media yang bisa diakses dengan jaringan internet itu sendiri yang tentunya sangat luas, termasuk pembelajaran jarak jauh.

2.1.3.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah bagian yang memiliki fungsi penting terhadap proses pembelajaran. Fungsi dari media pembelajaran menurut Ramli (2012:1) terbagi kepada beberapa fungsi, yaitu:

- 1) Dapat menunjang Guru dalam menjalankan tugasnya
- 2) Dapat membantu para siswa dalam belajar
- 3) Dapat memperbaiki system pembelajaran (proses belajar mengajar)

Berdasarkan pendapat diatas, media berfungsi untuk mengefektifkan proses pembelajaran. Pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran mampu dijadikan solusi dalam memecahkan masalah yang selama ini dianggap sebagai hambatan dalam kegiatan belajar mengajar. Media yang dipakai dalam penelitian ini berjenis media visual, dimana menurut Levie dan Lenz (Noor,2010:18-19) mengemukakan bahwasannya media pendidikan memiliki empat fungsi khususnya media visual, yaitu:

1) Fungsi Atensi

Sebagai inti, adalah menarik dan memusatkan perhatian siswa agar selalu fokus dalam muatan pelajaran yang berhubungan dengan arti visual yang dihadirkan atau mengiringi teks materi pelajaran.

2) Fungsi Afektif,

Bisa dilihat dari tingkat kesenangan siswa saat sedang belajar atau sedang membaca cerita bergambar.

3) Fungsi Kognitif,

Bisa dilihat dari hasil temuan dalam penelitian yang menjelaskan bahwa simbol visual atau gambar dapat memperlancar dalam mencapai tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang termuat pada gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Bisa dilihat dari temuan-temuan penelitian yang menyatakan bahwasannya media visual yang menghadirkan situasi agar lebih memahami tulisan, membantu siswa yang kurang cakap dalam membaca untuk menangkap informasi dalam tulisan dan dapat mengingatkannya kembali.

Bersumber pada penjelasan diatas, tentang fungsi media pembelajaran bahwasannya seluruh komponen harus saling mendukung agar fungsi media dapat dimaksimalkan. Selain itu juga, pemilihan media visual dapat membantu dalam peningkatan kualitas pembelajaran jika dibarengi oleh guru yang professional, perhatian peserta didik, iklim pembelajaran serta ditunjangnya fasilitas yang memadai.

2.1.3.4 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki manfaat tertentu di dalam proses pembelajaran. Sudjana dan Rivai (dikutip dari Kustandi & Darmawan. 2020:19) mengemukakan manfaat media pembelajaran, diantaranya:

- 1) Bisa memunculkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran yang dilakukan lebih menarik perhatian siswa
- 2) Bahan ajar yang sangat terang isinya dapat lebih dimengerti dan menyebabkan siswa dapat menguasai materi pelajaran serta tujuan pembelajaran dapat tercapai
- 3) Siswa tidak merasa jenuh dan guru tidak merasa lelah, apalagi jika guru mengajar untuk setiap jam pelajaran, karena guru memakai metode mengajar yang bervariasi, tidak hanya berkomunikasi secara verbal atau ceramah

- 4) Siswa akan lebih giat belajar karena waktunya tidak sebatas digunakan untuk mendengarkan uraian guru saja, tetapi dapat juga digunakan dengan kegiatan lain seperti mengamati, mengerjakan, mendemonstrasikan dan kegiatan lainnya.

2.1.4 Storyboard

Darmawan (2011:75) mengemukakan bahwasannya storyboard adalah pemaparan dari runtutan pembelajaran yang telah didesain (*flow charts*) yang didalamnya memuat informasi tentang pembelajaran dan langkah-langkah serta petunjuk pelaksanaannya. Pengertian storyboard menurut Dhimas (dikutip dari Winarni & Astuti, 2019:70) adalah desain umum sebuah aplikasi yang tersusun berurutan antara satu layar dengan layar lainnya juga dilengkapi penjelasan dan di berikan perincian pada tiap gambar, layar, dan teks.

Berdasarkan pengertian diatas maka diambil simpulan bahwa storyboard adalah sketsa gambar yang tersusun secara berurutan yang sudah didesain dan akan membuat sebuah cerita singkat. Melalui media pembelajaran storyboard guru dapat menyampaikan sebuah ide cerita kepada siswa dengan mudah, karena guru memberikan gambaran yang jelas melalui gambar-gambar yang tersaji di storyboard, storyboard ini hampir serupa dengan komik atau *webtoon*.

Fungsi dari storyboard menurut Darmawan (2011:77) terbagi kepada lima fungsi, diantaranya:

- 1) Memiliki fungsi sebagai media yang dapat menjelaskan secara rinci apa yang ada dalam setiap alur di *flow chart*.
- 2) Berfungsi sebagai panduan untuk programmer dan animator dalam melaksanakan rencananya ke dalam bentuk bahasa pemrograman dan animasi.
- 3) Sebagai panduan untuk narrator dan ahli rekaman saat merekam suara untuk kebutuhan skrip.
- 4) Sebagai arsip berupa tulisan.
- 5) Untuk acuan materi dalam penyusunan *manual book*.

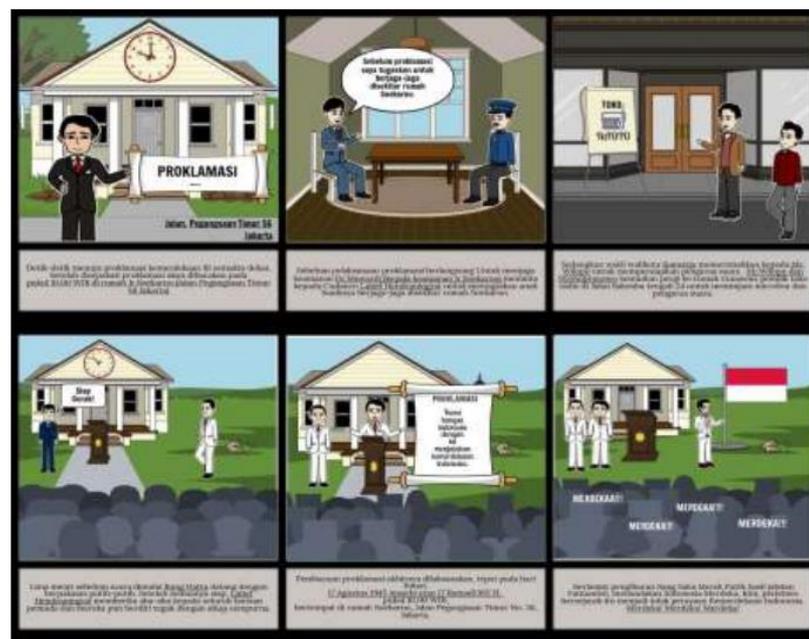
Penggunaan media pembelajaran storyboard dalam penelitian ini adalah sebagai media untuk menggambarkan atau memvisualisasikan suatu cerita sejarah secara berurutan agar informasi atau kejadian yang diberikan bisa dipahami oleh siswa dengan mudah.

Untuk pembuatan storyboard penulis mengikuti langkah-langkah dalam pembuatan storyboard menurut Rosmiati (2019:31-32) ada 3 langkah atau tahap, yaitu:

- 1) Tahap Perencanaan
- 2) Tahap pelaksanaan
- 3) Tahap Finalisasi.

Pada tahap perencanaan dilakukan dengan melakukan pencarian dan pemilihan ide atau konsep untuk ditampilkan di media storyboard. Apabila sudah dipilih, selanjutnya membuat daftar kronologi dan yang terakhir memilih jalan cerita yang sesuai dengan materi pelajaran. Tahap selanjutnya tahap pelaksanaan yaitu pembuatan media yang terdiri dari pembuatan *frame* atau kolom yang diisi dengan sketsa gambar dan deskripsi informasi gambar cerita dibawahnya dengan tetap mengacu pada buku paket Sejarah Indonesia. Tahap terakhir adalah tahap Finalisasi, pada tahap ini pembuat media tinggal menambahkan ornament-ornament yang diperlukan.

Adapun contoh penggunaan dalam pembelajaran sejarah adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1
Contoh Media Pembelajaran Storyboard

2.1.5 Minat Belajar

2.1.5.1 Pengertian Minat Belajar

Pengertian minat menurut Slameto (dikutip dari Djaali, 2015:121) merupakan rasa sangat senang dan rasa tertarik dalam suatu hal atau kegiatan dan tidak ada yang memerintah. Sementara menurut Crow and Crow (dikutip dari Djaali, 2015:121) menjelaskan bahwasannya minat berkaitan erat dengan gerakan yang membawa seseorang agar dapat menghadapi saat bermasalah dengan orang, benda, aktivitas, dengan pengalaman yang dirangsang oleh aktivitas itu sendiri.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya minat belajar siswa adalah suatu ketertarikan yang dimiliki oleh siswa dalam pembelajaran yang kemudian siswa tersebut terdorong untuk mempelajari dan menekuni pelajaran tersebut. Minat belajar jika sudah tidak tertanam dalam diri siswa akan menyebabkan kesulitan dalam pembelajaran. Nurjaman (2016:164) Mengemukakan bahwasannya muncul dan tidaknya minat pada suatu pelajaran bisa diperhatikan dalam bagaimana siswa mengikuti pembelajaran, lengkap dan tidaknya tulisan pada pelajaran itu.

Minat belajar sangat berkaitan erat dengan proses pembelajaran, karena berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran diantaranya terpengaruh oleh minat belajar siswa terhadap pelajaran tersebut. Untuk membangkitkan minat belajar siswa Baharudin dan Wahyuni (2015:29-30) menjelaskan ada dua cara yang dapat digunakan:

- 1) Membuat materi pelajaran dengan sangat menarik dan tidak membuat siswa bosan, baik itu berbentuk buku bahan ajar, rancangan pembelajaran yang dapat memberi kebebasan siswa agar dapat menggali apa saja yang dipelajari, melibatkan segala aspek belajar siswa (kognitif, afektif, psikomotorik) menjadikan siswa lebih aktif, atau juga penampilan guru yang menarik perhatian saat mengajar.

- 2) Pemilihan jurusan yang tepat sesuai minat siswa sendiri.

Sebagaimana dijelaskan diatas maka dalam penelitian ini guru akan mencoba kedua cara tersebut, yaitu membuat materi pelajaran menjadi menarik dengan menggunakan media pembelajaran storyboard, dan meyakinkan siswa mengenai pilihannya untuk mempelajari sejarah itu sangat menarik.

2.1.5.2 Ciri-ciri minat belajar

Minat mempunyai banyak ciri-cirinya, dari ciri-ciri tersebut dapat berpengaruh terhadap aktivitas, tingkahlaku seseorang termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Elizabeth Hurlock (dikutip dari Susanto, 2013:62) mengemukakan ciri minat belajar, diantaranya:

- 1) Seiring dengan berkembangnya fisik dan mental, minat juga ikut tumbuh bersamaan
- 2) Intensitas kegiatan belajar akan menumbuhkan minat
- 3) Terbatasnya perkembangan minat
- 4) Kesempatan belajar sangat berhubungan dengan minat
- 5) Budaya dapat mempengaruhi minat
- 6) Emosional dapat mempengaruhi minat
- 7) Minat memiliki bobot emosional dan egosentris, maksudnya apabila seseorang menyukai sesuatu, maka akan muncul hasrat untuk memiliki.

Berdasarkan pendapat diatas bisa ditarik kesimpulan bahwasannya minat beralajar ini memiliki ciri tumbuh seiring dengan berkembangnya fisik dan mental, bergantung pada aktivitas dan kesempatan belajar, serta dipengaruhi oleh budaya dan bersifat emosional dan egosentris.

2.1.5.3 Faktor-faktor minat belajar

Terdapat faktor yang mempengaruhi individu dalam minat belajar, karena minat belajar itu tidak muncul secara mendadak. Menurut Suryabrata (2006:71) terdapat tiga faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar, yaitu:

- 1) Aktivitas-aktivitas yang dilakukan manusia itu dilatar belakangi atau didasari oleh perasaan

- 2) Kehendak manusia agar lebih berkembang
- 3) Kesadaran seseorang atas keadaan dirinya sendiri (kesehatan, psikologi)

Berdasarkan uraian diatas, bahwasannya secara tidak langsung ketiga faktor tersebut saling berhubungan sehingga besar pengaruhnya terhadap minat belajar yang muncul dari dalam diri siswa. Faktor minat ini sangat penting ada dalam diri siswa setiap, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.1.5.4 Indikator Minat Belajar

Sedangkan indikator minat belajar siswa Syahputra (2020:19) mengemukakan ada empat indikator minat belajar, dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Perasaan Senang. Seorang siswa yang mempunyai perasaan bahagia pada satu pelajaran, hingga siswa itu akan tetap berlanjut mempelajari mata pelajaran yang disukainya itu. Tanpa ada rasa keterpaksaan dalam diri siswa agar mempelajari ilmu itu.
- 2) Ketertarikan Siswa. Ketertarikan siswa ini sangat erat kaitannya bersama daya gerak yang membawa diri siswa agar menaruh minat memiliki rasa tertarik kepada orang, benda, aktivitas atau dapat berbentuk sebagai pengalaman efektif yang dirangsang melalui aktivitas tersebut.
- 3) Perhatian Siswa. Perhatian adalah pemusatan pada kegiatan jiwa akan pengawasan dan pengertian, dengan menyampingkan hal lain daripada hal tersebut. Apabila siswa mempunyai minat terhadap suatu perkara, maka tanpa ada yang menyuruh akan memberikan perhatian pada perkara itu.
- 4) Keterlibatan Siswa. Ketertarikan seseorang pada suatu perkara dapat menyebabkan orang itu suka, merasa tertarik dalam melaksanakan atau mengerjakan aktivitas dari objek itu.

Keempat indikator diatas yang akan digunakan dalam mengukur minat belajar siswa kelas X IPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya. Diobservasi selama pembelajaran berlangsung didalam kelas, karena perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa dan keterlibatan siswa berpengaruh terhadap pembelajaran.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang serupa dengan penelitian yang penulis lakukan pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, baik itu berupa jurnal, skripsi ataupun buku, sebagai referensi penulis dalam meneliti karena hubungan terkait dengan masalah yang sedang diteliti. Peneliti mengacu pada beberapa hasil penelitian terdahulu yang dianggap relevan dengan penelitian ini.

Penelitian pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Neerma Rosmiati dalam Skripsi Universitas Siliwangi tahun 2019, yang berjudul “Kreativitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah menggunakan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Aplikasi Storyboardthat pada Materi Pokok Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2018/ 2019.” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kreativitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Menggunakan Media Pembelajaran *E-learning* berbasis aplikasi Storyboardthat di Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwasannya kreativitas belajar siswa timbul dengan memakai media pembelajaran *E-Learning* berbasis aplikasi storyboardthat.

Terdapat perbedaan penelitian dengan penelitian yang dilakukan Neerma ini berada pada jenis media yang digunakan yaitu berupa aplikasi, sedangkan pada penelitian ini media storyboard hanya berupa gambar. Selain itu penelitian Neerma relevan dengan penelitian ini karena membahas media pembelajaran storyboard dalam pembelajaran sejarah, juga untuk melengkapi bahwasannya bukan hanya kreativitas siswa saja yang berpengaruh tetapi juga minat belajar siswa.

Penelitian yang kedua penelitian yang dilaksanakan Prastowo, dkk dalam Indonesian Journal of History Education, 7 (1), 2019. Berjudul “Pengaruh Pnggunaan Media Komik Sejarah Terhadap MInat Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Cepogo Tahun Pelajaran 2018/2019 Pokok Bahasan Kerajaan Singhasari” Pada penelitian tersebut menunjukkan bahwasannya Pemanfaatan komik Shinghasari sebagai media pembelajaran

dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Cepogo dikatakan berhasil. Penggunaan komik Sighasari berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis menggunakan program komputer SPSS 25 for windows, diperoleh koefisien regresi variabel X sebesar 0,056, artinya setiap peningkatan penggunaan media komik pada mata pelajaran sejarah sebesar 1 satuan, maka meningkatkan minat belajar siswa sebesar 0,056, koefisien positif artinya terjadi pengaruh yang positif antara penggunaan media komik dengan minat belajar siswa.

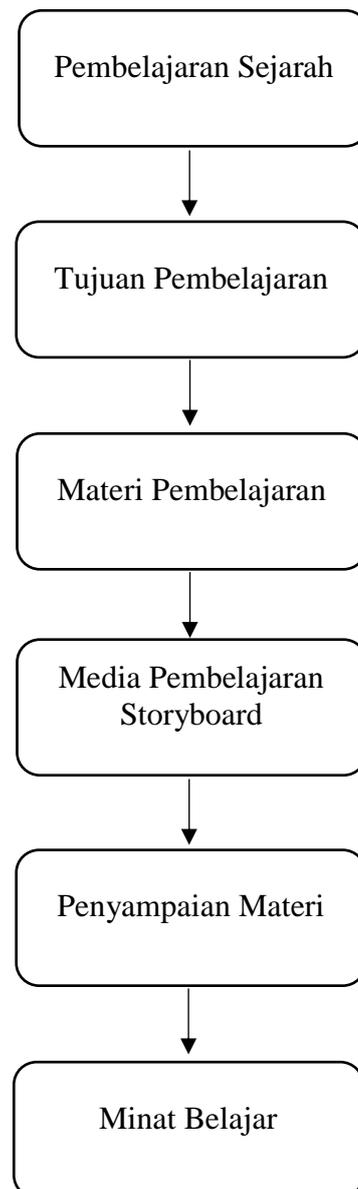
Penelitian diatas relevan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh penulis karena membahas mengenai media yang serupa yaitu cerita bergambar atau visual jika penelitian diatas memanfaatkan komik maka pada penelitian ini menggunakan storyboard. Penelitian diatas juga membuktikan bahwasannya penggunaan media pembelajaran cerita bergambar (komik) dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Karena pada penelitian ini variabel terikatnya sama yaitu mengenai minat belajar siswa.

Penelitian ketiga yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh Marlinasari, dkk dalam Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia Volume 1 No 1 Mei 2018, yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Komik terhadap Minat Belajar Kimia Siswa Pada Materi Koloid di Kelas XI MIA MAN 1 Banjarmasin”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasannya penggunaan media pembelajaran komik memiliki pengaruh positif pada minat belajar siswa kelas XI MIA MAN 1 Banjarmasin dalam materi Koloid, dapat terlihat dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwasannya terdapat perubahan yang signifikan antara minat belajar sebelum treatment dan setelah treatment pada minat belajar kelas eksperimen yang lebih tinggi dari kelas kontrol.

Relevansi penelitian Marlinasari, dkk dengan penelitian ini yaitu dari media yang dipakai yaitu berupa cerita bergambar atau visual dan variabel terikatnya mengenai minat belajar Siswa, untuk melengkapi penelitian yang dilakukan. Perbedaan penelitian tersebut adalah meskipun sama media berupa cerita bergambar akan tetapi yang diteliti itu media yang berbeda yaitu komik dan yang peneliti gunakan adalah storyboard.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan hubungan antara suatu konsep dengan konsep lainnya mengenai masalah yang diteliti atau membentuk rangkuman dari tinjauan pustaka yang merupakan permasalahan yang diteliti (Arhasy, dkk, 2019:32). Kerangka konseptual berguna dalam menghubungkan atau menjabarkan suatu masalah yang diteliti menjadi tumpuan penelitian yang diperoleh dalam tinjauan pustaka. Kerangka konseptual juga berguna untuk menyusun pertanyaan-pertanyaan penelitian yang harusnya dijawab peneliti. Kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 **Kerangka Konseptual**

2.4 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2017:64) mengemukakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh media pembelajaran storyboard pada pelajaran sejarah materi peran perdagangan antar pulau terhadap minat belajar siswa di kelas X IPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya tahun ajaran 2020/ 2021.