

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan pendekatan belajar yang realitasnya di tentukan oleh pengalaman sendiri dan meyakini bahwa orang akan membangun dan menyusun pengetahuannya sendiri juga. Pengetahuan, menurut aliran konstruktivisme adalah sebuah konstruksi dari orang yang paham mengenai sesuatu. Pengetahuan yang ada dalam pikiran guru tidak dapat langsung begitu saja diberikan kepada peserta didik, hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik dengan kematangan kognitif yang dimilikinya harus membangun struktur pengetahuannya sendiri. Keberhasilan peserta didik dalam refleksi atas apa yang di perintah guru merupakan fokus utama dalam teori belajar konstruktivisme (Nurlina dkk., 2021: 58).

Ciri-ciri konstruktivisme dalam pembelajaran ialah banyak menggunakan terminologi kognitif guna menjelaskan proses pembelajaran seperti: prediksi, inferensi, kreasi, analisis, dan sebagainya. Konstruktivisme sangat mendukung terjadinya belajar kooperatif, penilaian belajar lebih menekankan pada kinerja dan pemahaman peserta didik, mendorong peserta didik untuk melakukan penyelidikan, mendorong berkembangnya rasa ingin tahu, menekankan pada proses belajar, mendorong terjadinya kemandirian dan inisiatif belajar pada peserta didik, berpandangan bahwa belajar adalah suatu proses bukan menekankan pada hasil (Rachmawati & Daryanto, 2015: 75).

Teori belajar konstruktivisme lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar dimana pengalaman peserta didik yang utama pada saat proses pembelajaran, menjadikan peserta didik lebih berperan aktif dari pada guru. Hal ini sejalan dengan penggunaan media Zep Quiz, yang mana peserta didik harus mencari jawaban dari setiap pertanyaan untuk menyelesaikan permainan tersebut.

Zep Quiz digunakan guru sebagai media pembelajaran interaktif di kelas. Pembelajaran menggunakan Zep Quiz dimulai dengan peserta didik masuk ke ruang virtual menggunakan avatar masing-masing, di didalam kuis terdapat

beberapa pertanyaan yang telah dibuat oleh guru sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Masing-masing peserta didik harus menjawab pertanyaan tersebut dan mencari strategi agar dapat menyelesaikan tantangan dengan benar. Melalui pengalaman belajar yang mereka alami, peserta didik sebenarnya sedang membangun pengetahuannya sendiri. Belajar tidak hanya dengan pemberian materi secara pasif, tetapi berfikir, mencoba, dan menemukan pemahaman baru.

Situasi tersebut berkaitan erat dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk oleh peserta didik melalui pengalaman dan interaksi. Dengan demikian, penggunaan Zep Quiz tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga mendukung penerapan teori konstruktivisme karena peserta didik belajar melalui pengalaman langsung, interaksi, dan membangun pemahamannya sendiri.

2.1.2 Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti pengantar atau perantara. Secara umum, media diartikan sebagai perantara suatu informasi yang diterima oleh penerima dari sumber informasi apa pun. Informasi tersebut bisa berupa pendidikan, politik, teknologi dan berita. Media yang digunakan bisa berupa bentuk fisik dan digital, disesuaikan dengan informasi yang akan disampaikan (Suryani dkk., 2019: 2). Media pembelajaran dipahami sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa (Suryani dkk., 2019: 4).

Penggunaan alat bantu belajar sangat penting untuk mencapai tujuan belajar. Dengan adanya dan kemajuan teknologi, terdapat peluang yang lebih baik untuk berinteraksi antara pengajar dan siswa. Perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama dalam bidang informasi dan komunikasi, telah menyediakan berbagai sumber dan jenis media pembelajaran yang dapat mencegah kejenuhan peserta didik saat belajar. Oleh karena itu, media interaktif yang berbasis permainan edukasi dapat digunakan sebagai alat untuk mencapai

tujuan pembelajaran serta dapat diterapkan dalam proses pengajaran (Amini, SR; Sikumbang, 2025).

Penunjang kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran seperti permainan edukasi adalah salah satu produk teknologi bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif. Untuk itulah, diharapkan penggunaan media permainan ini dapat memberikan dampak positif dalam dunia pendidikan, dalam penyampaian pembelajaran guru dapat berinovasi dan terciptanya suasana yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Permainan edukasi seperti Zep Quiz merupakan salah satu permainan edukasi yang biasa digunakan oleh guru untuk menunjang pembelajaran yang lebih menyenangkan.

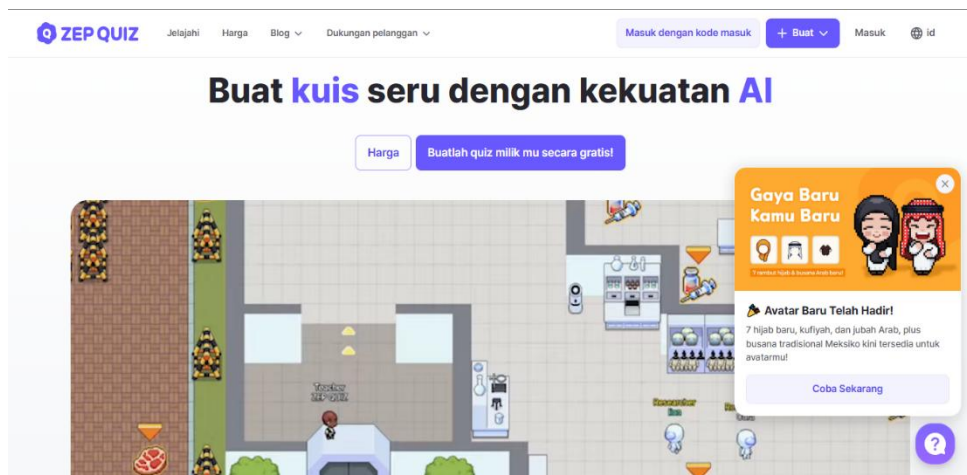
2.1.3 Zep Quiz

Pada era modern ini, dunia pendidikan telah terjadi perubahan yang dipengaruhi adanya teknologi. Pemanfaatan media digital yang lebih interaktif dan inovatif sudah digunakan pada pembelajaran sekarang ini, jadi tidak lagi terbatas menggunakan metode konvensional. Penggunaan teknologi menjadi salah satu alternatif yang digunakan guru untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Ada banyak platform maupun aplikasi digital yang dapat dimanfaatkan peserta didik untuk memahami pembelajaran secara menarik dan interaktif. Salah satu kemajuan teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran ialah permainan edukasi. Permainan edukasi ini tercipta untuk menepis anggapan negatif orang tua yang menganggap bahwa permainan hanya merugikan dan tidak mendidik. Permainan edukasi menerapkan sistem pembelajaran langsung, yang mana proses pembelajaran dilaksanakan melalui tantangan dan pertanyaan yang bersifat mendidik dan membina (Hara & Carmentalakua, 2023).

Zep Quiz merupakan salah satu bentuk penerapan teknologi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru. Website Zep Quiz berasal dari Korea Selatan yang dikembangkan pada tahun 2023 oleh perusahaan Zep Co., Ltd. Platform digital Zep Quiz ini bisa digunakan baik di komputer maupun di perangkat seluler, yang memfasilitasi guru dalam menyusun kuis interaktif dengan beragam jenis

soal, seperti pilihan ganda, pernyataan benar atau salah, serta jawaban singkat (Feriansyah & Titaley, 2025).

Kegiatan pembelajaran menggunakan Zep Quiz membuat peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran, yang membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih interaktif, inovatif, menyenangkan dan tidak membosankan. Zep Quiz memberikan peserta didik pengalaman belajar yang unik, dengan beragam tema pilihan peran yang dimainkan dalam sebuah cerita petualangan menjadi lebih variatif. Dalam permainan Zep Quiz ini, peserta didik diperankan oleh avatar harus melewati tantangan dalam bentuk labirin digital. Untuk menyelesaikan tantangan tersebut, peserta didik harus menjawab semua pertanyaan dari materi pembelajaran dengan benar. Skor yang didapat beserta posisi urutan peserta didik ditampilkan di akhir tes, hal ini membuat peserta didik menjadi lebih tertantang untuk menjawab soal-soal dengan benar. Ketika mendapat skor rendah mereka menjadi lebih giat belajar untuk mendapat skor tinggi, hal ini meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya dalam menyelesaikan tantangan (soal-soal) dengan tepat (Muslimin, 2025). Berikut merupakan tampilan beranda Zep Quiz:



Gambar 2.1 Beranda Zep Quiz

Pembelajaran menggunakan media Zep Quiz dilaksanakan sebagai bagian dari upaya menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Pada awal pembelajaran, guru membuka pelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberikan pengantar singkat

mengenai materi sejarah yang akan dipelajari. Tahap ini bertujuan untuk membangun kesiapan belajar dan mengaitkan materi dengan pengetahuan awal peserta didik. Selanjutnya, guru menjelaskan secara singkat mekanisme penggunaan media Zep Quiz, termasuk cara mengakses kuis, aturan permainan, serta waktu pengerjaan. Peserta didik kemudian diminta untuk mengikuti kuis secara individu atau berkelompok melalui perangkat digital yang dimiliki. Soal-soal yang disajikan dalam Zep Quiz dirancang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran sejarah, mencakup pemahaman konsep, peristiwa, dan kronologi sejarah.

Selama pelaksanaan Zep Quiz, peserta didik terlihat aktif dan antusias dalam menjawab pertanyaan. Unsur permainan, seperti skor dan batas waktu, mendorong peserta didik untuk berpikir cepat dan tepat, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Guru berperan sebagai fasilitator yang memantau jalannya kuis, memberikan arahan, serta membantu peserta didik yang mengalami kendala teknis. Setelah kegiatan kuis selesai, guru bersama peserta didik melakukan pembahasan terhadap soal-soal yang telah dikerjakan. Pada tahap ini, guru memberikan penjelasan lanjutan untuk meluruskan pemahaman peserta didik serta menegaskan konsep-konsep penting dalam materi sejarah. Hasil dari Zep Quiz juga dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik.

Secara keseluruhan, penggunaan media Zep Quiz dalam pembelajaran sejarah mampu menciptakan pembelajaran yang lebih variatif, meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, serta membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara efektif. Media ini mendukung terciptanya pembelajaran yang bermakna dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

2.1.4 Pembelajaran Sejarah

Pendidikan sangat penting dalam meraih kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, karena pendidikan memberikan generasi muda kesempatan untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki mereka. Disinilah, guru berperan penting dalam perkembangan pendidikan. Di masa sekarang ini, pesatnya kemajuan teknologi di bidang pendidikan Indonesia membuat guru harus berinovasi agar

dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi tersebut. Berbeda dengan karakter peserta didik di era milenial, misalnya minat mereka dalam bermain permainan, metode belajar mereka jadi berubah. Metode pembelajaran berbasis permainan lebih menarik minat belajar anak zaman sekarang. Gamifikasi, yang memiliki elemen seperti poin, lencana, level, papan peringkat dan avatar, sangat pas untuk digunakan sebagai pendekatan pembelajaran (Putra dkk., 2024: 133).

Isnawati dalam Purba dkk (2024: 300) menjelaskan bahwa gamifikasi adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen permainan atau video yang bertujuan untuk menarik peserta didik saat kegiatan pembelajaran. Di sisi lain, cara ini menarik perhatian peserta didik dan termotivasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Peserta didik merasa bahwa metode pembelajaran menggunakan permainan ini lebih menyenangkan. Gamifikasi dalam pembelajaran sejarah diposisikan sebagai upaya mereduksi pembelajaran monoton, ceramah, dan dominasi hafalan, dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Gamifikasi tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar bermakna dengan materi sejarah yang kompleks.

Sejarah merupakan mata pelajaran yang mengajarkan sikap, pengetahuan, serta nilai-nilai mengenai proses perkembangan dan perubahan Indonesia dan dunia dari masa terdahulu hingga masa kini (Agung & Wahyuni, 2019: 55). Tujuan pengajaran sejarah di sekolah bagi peserta didik untuk memperoleh kemampuan berpikir historis dan pemahaman sejarah. Dengan belajar sejarah, peserta didik belajar mengenai kemampuan dalam berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa terdahulu sehingga peserta didik bisa menjelaskan bagaimana keragaman sosial budaya serta perubahan dan perkembangan masyarakat kaitan dengan menumbuhkan jati diri bangsa selagi berada di antara kehidupan masyarakat dunia (Agung & Wahyuni, 2019: 56).

Pembelajaran sejarah di sekolah pada umumnya dilaksanakan secara konvensional dan bersifat statis. Dikatakan bersifat statis karena tidak ada perubahan pembelajaran dari waktu ke waktu dan hanya menggunakan metode konvensional, guru melakukan ceramah dan peserta didik hanya memiliki pengalaman belajar mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan,

akibatnya muncul persepsi bahwa pembelajaran sejarah membosankan dan kurang penting untuk dipelajari (Muis dkk., 2023: 13484). Pembelajaran sejarah yang kerap kali menggunakan metode konvensional seperti ceramah dapat membuat peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran, metode ini sudah tidak relevan di era digital sekarang ini. Kondisi tersebut mendorong guru untuk berinovasi melalui integrasi permainan edukasi yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar lebih interaktif. Guru berupaya menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dengan memanfaatkan elemen permainan seperti tantangan, umpan balik langsung, dan reward mampu meningkatkan keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial peserta didik.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Maulina Nur Choirunisa yang berjudul “Penggunaan Educaplay Sebagai Media Pembelajaran Teks Eksposisi Dalam Kurikulum Merdeka Di SMPN 17 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2024/2025”. Penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran Educaplay menunjukkan bahwa media digital berbasis kuis dan permainan mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Educaplay digunakan sebagai media pembelajaran teks eksposisi pada siswa kelas VIII SMPN 17 Kota Tangerang Selatan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak monoton, serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan respons siswa maupun guru (Choirunisa, 2025)

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian terdahulu, terutama dari segi tujuan dan konsep pembelajaran. Keduanya sama-sama memanfaatkan media kuis digital sebagai sarana pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Media berfungsi tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sumber belajar yang mendorong partisipasi aktif siswa. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Educaplay diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP dengan materi teks eksposisi, sedangkan Zep Quiz digunakan pada pembelajaran sejarah

di tingkat SMA yang menekankan pemahaman peristiwa dan konsep sejarah. Meskipun demikian, kedua penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis kuis efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan relevan diterapkan dalam konteks pendidikan saat ini.

Kedua, skripsi yang ditulis Ryan Ardiansyah J. Pontoh membahas “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 1 Momunu Kabupaten Buol”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan variatif, sehingga meningkatkan motivasi serta keaktifan peserta didik. Pemanfaatan fitur-fitur Quizizz, termasuk mode kertas, dinilai efektif dalam membantu guru melakukan evaluasi pembelajaran secara lebih menarik (Pontoh, 2025)

Penelitian ini dan penelitian terdahulu memiliki kesamaan pada konsep dasar dan tujuan pembelajaran. Keduanya sama-sama memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis kuis sebagai alternatif dari pembelajaran konvensional yang cenderung monoton. Selain itu, kedua penelitian bertujuan meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media kuis digital dalam kedua penelitian juga berfungsi sebagai alat evaluasi sekaligus sarana pembelajaran, sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa. Perbedaan utama terletak pada mata pelajaran dan konteks pembelajaran. Penelitian Quizizz diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan Zep Quiz digunakan pada pembelajaran sejarah yang menuntut pemahaman peristiwa, konsep, dan kronologi sejarah. Selain itu, konteks sekolah dan karakteristik materi yang diajarkan juga berbeda. Namun demikian, secara pedagogis kedua penelitian menunjukkan bahwa media kuis digital efektif digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di tingkat SMA.

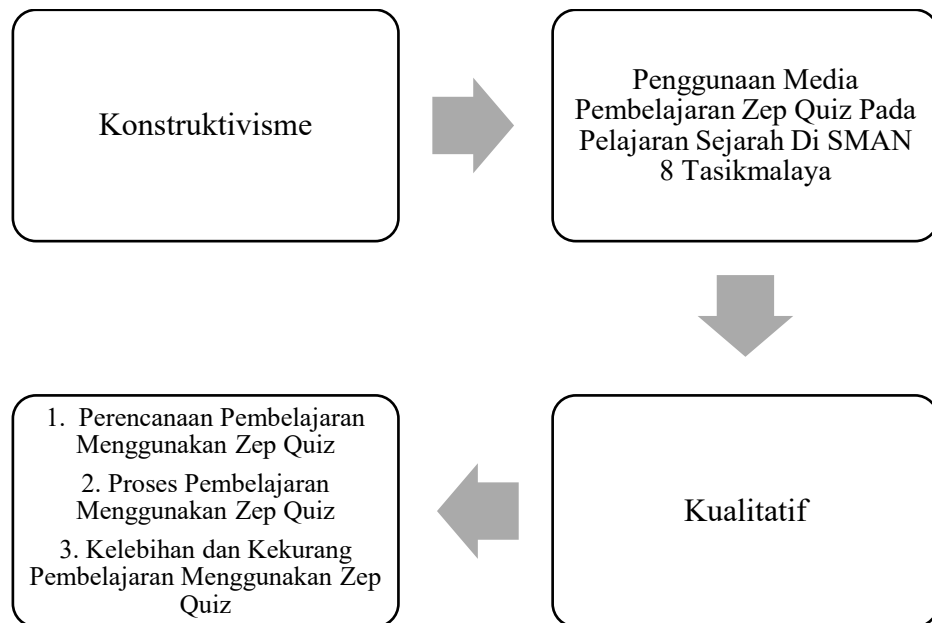
Ketiga, artikel ilmiah yang ditulis oleh Ika Tussyani, Muhammad Azmi, dan Jamil yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Pelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 17 Samarinda”, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik mengalami peningkatan yang cukup tinggi. Meski begitu, aplikasi Quizizz ini hanya digunakan pada saat pembelajaran jarak jauh saja, dan memiliki kekurangan pada jaringan internet di tempat pembelajaran (Tussyani dkk., 2022). Perbandingan penelitian sebelumnya adalah meneliti penggunaan Quizizz di kelas X, Sedangkan penelitian ini menggunakan media Zep Quiz di kelas XI. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini memfokuskan pada pembelajaran sejarah, dan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif.

Secara umum, ketiga penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa pemanfaat teknologi digital dalam proses pembelajaran berpotensi dalam meningkatkan efektifitas, minat, dan keaktifan peserta didik. Akan tetapi, penerapan yang diteliti masih berbeda-beda konteks. Penelitian ini menempati posisi melengkapi dan memperluas hasil penelitian terdahulu dengan meneliti penggunaan Zep Quiz dalam konteks berbeda yaitu pembelajaran sejarah di kelas XI jenjang SMA. Dengan kata lain, penelitian ini memiliki kebaharuan pada aspek bidang studi yaitu pelajaran sejarah, dan jenjang pendidikan yaitu SMA.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah rangkaian yang menjelaskan konsep-konsep yang terdapat dalam asumsi teoretis dan digunakan untuk mengistilahkan hal-hal yang terkandung dalam fenomena penelitian dan mengetahui hubungan antara konsep-konsep tersebut (Wibowo, 2021: 68)

Penelitian ini menjabarkan mengenai Penggunaan Media Pembelajaran Zep Quiz pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI SMAN 8 Tasikmalaya.



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

Langkah awal dimulai dengan teori Konstruktivisme sebagai paradigma atau landasan teoretis. Dalam penelitian ini, teori ini digunakan untuk memandang bahwa peserta didik membangun pengetahuannya sendiri secara aktif, yang menjadi dasar penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Kemudian mengarah pada penerapan spesifik yaitu penggunaan media pembelajaran Zep Quiz pada pelajaran sejarah di kelas XI SMAN 8 Tasikmalaya. Langkah selanjutnya adalah menentukan metode, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berarti data yang dikumpulkan bersifat deskriptif atau bukan angka statistik untuk memahami fenomena secara mendalam di lapangan. Langkah terakhir dalam kerangka konsep ini adalah perincian mengenai apa saja yang dianalisis dalam penelitian, yang mencakup 3 poin yaitu satu, perencanaan pembelajaran menggunakan Zep Quiz. Kedua, proses pembelajaran menggunakan Zep Quiz. Ketiga, kelebihan dan kekurangan pembelajaran menggunakan Zep Quiz.