

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar merupakan serangkaian prinsip atau konsep yang disusun secara sistematis untuk menerangkan cara seseorang dalam belajar. Teori ini berfungsi untuk mengetahui bagaimana seseorang menerima, memproses, dan menyimpan informasi. Dengan memahami teori belajar, kita dapat mengerti bagaimana proses belajar manusia berlangsung serta faktor-faktor yang mempengaruhinya. Menurut Winkel, proses belajar adalah suatu kegiatan yang berlangsung melalui pemikiran dan interaksi mental seseorang dengan lingkungan di sekitarnya. Kegiatan belajar tidak hanya terjadi saat seseorang menerima informasi, tetapi juga saat ia mengalami, memahami, dan beradaptasi dengan pengalaman baru yang didapat. Dari aktivitas ini, akan timbul perubahan dalam diri seseorang, baik dalam hal pengetahuan, sikap, maupun pola pikir. Perubahan ini bisa terlihat langsung atau berkembang seiring berjalannya waktu dalam proses belajar. Selama proses belajar, seseorang juga mulai mengenali banyak hal baru yang sebelumnya tidak diketahui, terutama bagi peserta didik yang sedang berada di tahap awal perkembangan dan banyak mengeksplorasi pengalaman baru dari lingkungan mereka (Tarumasely, dkk., 2025: 7).

Para ahli pendidikan mengemukakan berbagai teori untuk menjelaskan proses belajar yang dialami individu. Salah satu teori yang memberikan perhatian terhadap perubahan perilaku sebagai hasil belajar adalah teori belajar behavioristik. Teori belajar behavioristik merupakan salah satu teori belajar yang menempatkan perilaku sebagai fokus utama dalam proses pembelajaran. Istilah behavioristik berasal dari kata behavior yang berarti perilaku atau tingkah laku. Teori ini menjelaskan bahwa belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku yang dapat diamati setelah seseorang menerima rangsangan dari lingkungannya. Dalam pandangan behavioristik, lingkungan memiliki peran penting karena berbagai rangsangan yang diberikan dapat memengaruhi munculnya respons tertentu dari

individu. Hubungan antara stimulus dan respons menjadi dasar dalam menjelaskan bagaimana proses belajar berlangsung. Seseorang dianggap telah belajar apabila menunjukkan perubahan perilaku yang berbeda dari sebelumnya, baik dalam bentuk tindakan, kebiasaan, maupun cara merespons suatu situasi. Teori ini juga menekankan pentingnya latihan, pembiasaan, dan pengulangan karena perilaku yang sering dilatih cenderung lebih mudah terbentuk dan bertahan. Perhatian utama teori behavioristik tidak terletak pada proses berpikir yang terjadi di dalam diri individu, melainkan pada perilaku yang tampak dan dapat diamati sebagai hasil dari kegiatan belajar (Tarumasely, dkk., 2025: 13).

John B. Watson dikenal sebagai tokoh yang mempelopori perkembangan teori behaviorisme di Amerika Serikat, Menurut John B. Watson, proses belajar terjadi melalui hubungan antara stimulus dan respons yang muncul sebagai akibat dari interaksi individu dengan lingkungannya. Dalam pandangannya, aspek yang menjadi perhatian utama adalah respons yang dapat diamati dan diukur secara nyata. Watson berpendapat bahwa perubahan yang bersifat internal, seperti pikiran, kesadaran, emosi, maupun perasaan seseorang, tidak dapat dijadikan dasar utama untuk menilai terjadinya proses belajar karena sulit diamati secara langsung dan dibuktikan secara ilmiah. Ia juga menekankan bahwa perilaku individu lebih banyak dipengaruhi oleh lingkungan tempat ia berada. Melalui berbagai rangsangan yang diberikan lingkungan, seseorang dapat membentuk perilaku tertentu, sehingga proses belajar dipandang sebagai hasil dari pengaruh faktor-faktor eksternal yang diterima individu selama berinteraksi dengan lingkungannya (Sinambela, dkk., 2022: 18).

Selain itu, tokoh lain yaitu B.F. Skinner merupakan tokoh neo-behaviorisme yang mengembangkan teori operant conditioning. Menurut Skinner, perilaku seseorang terbentuk dan dipengaruhi oleh konsekuensi yang diterima setelah perilaku tersebut dilakukan. Ia tetap memandang belajar sebagai hubungan antara stimulus dan respons, namun memberikan penjelasan yang lebih rinci mengenai jenis respons yang muncul. Skinner membedakan respons menjadi dua, yaitu respondent response dan operant response. Respondent response merupakan respons yang muncul secara otomatis akibat adanya stimulus tertentu, seperti

keluarnya air liur ketika melihat makanan. Sementara itu, operant response adalah respons yang berkembang karena adanya penguatan (reinforcement) setelah suatu perilaku dilakukan. Penguatan tersebut dapat berupa hadiah, pujian, atau bentuk penghargaan lainnya yang mendorong individu untuk mengulangi perilaku yang sama. Sebagai contoh, peserta didik yang memperoleh penghargaan atas keberhasilannya dalam belajar cenderung akan lebih termotivasi untuk belajar dengan lebih giat. Dalam teori ini, pembentukan perilaku dilakukan secara bertahap melalui pemberian penguatan terhadap setiap perilaku yang diharapkan sehingga perilaku tersebut dapat berkembang dan menjadi kebiasaan (Zulqarnain, dkk., 2022: 58).

Penerapan teori behaviorisme dapat ditemukan dalam pembelajaran yang masih berpusat pada guru, di mana guru berperan aktif dalam mengarahkan jalannya proses pembelajaran. Dalam pendekatan ini, peserta didik biasanya memperoleh motivasi dari faktor eksternal, seperti penghargaan, nilai, maupun bentuk penguatan lainnya yang diberikan selama kegiatan belajar berlangsung. Teori behaviorisme memandang belajar sebagai proses yang menuntut peserta didik untuk menunjukkan kembali pengetahuan yang telah dipelajari melalui respons atau tindakan yang dapat diamati. Materi pembelajaran umumnya disampaikan secara bertahap, dimulai dari bagian yang sederhana menuju materi yang lebih kompleks. Selain itu, proses pembelajaran dan penilaian lebih menekankan pada hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Keberhasilan belajar ditunjukkan melalui kemampuan peserta didik dalam memberikan jawaban atau respons yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Nurhayati, dkk., 2024: 52).

Teori behaviorisme dipilih sebagai landasan dalam penelitian ini karena mampu menjelaskan hubungan antara penggunaan media Zep Quiz dengan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Dalam teori behaviorisme, stimulus yang diberikan oleh lingkungan akan memunculkan respons berupa perilaku yang dapat diamati. Pada penelitian ini, media Zep Quiz berperan sebagai stimulus melalui penyajian soal interaktif, tantangan, umpan balik, skor, dan peringkat yang mendorong peserta didik untuk memberikan respons secara aktif. Respons tersebut terlihat dari meningkatnya keterlibatan peserta didik

dalam pembelajaran, seperti aktif bertanya dan berdiskusi, berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran menggunakan Zep Quiz, serta menyelesaikan tugas tanpa paksaan. Selain itu, fitur skor, peringkat, dan umpan balik pada Zep Quiz berfungsi sebagai reinforcement yang memperkuat perilaku belajar positif sehingga peserta didik terdorong untuk tetap aktif mengikuti proses pembelajaran. Hubungan antara stimulus yang diberikan melalui media Zep Quiz dengan munculnya perilaku keterlibatan aktif peserta didik menunjukkan bahwa teori behaviorisme relevan digunakan sebagai landasan dalam penelitian ini.

2.1.2 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan proses memahami dinamika perubahan dan perkembangan masyarakat dari masa lalu hingga masa sekarang. Selain memberikan pengetahuan tentang peristiwa bersejarah, kegiatan ini juga berperan dalam membentuk kepekaan serta sikap sosial peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat (Santosa & Hidayat, 2020:102). Sementara, menurut Rusli (2023: 28) pembelajaran sejarah merupakan upaya guru dalam menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik mengenai peristiwa dan kehidupan manusia pada masa lampau yang memiliki makna serta nilai penting untuk dipelajari dan dipahami.

Pembelajaran sejarah bertujuan untuk membantu peserta didik memahami berbagai peristiwa dan fakta masa lalu yang berperan dalam membentuk kehidupan bangsa Indonesia, sesuai dengan tingkat pendidikannya. Melalui pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya dituntut untuk mengetahui urutan kejadian, tetapi juga mampu menelaah hubungan sebab-akibat antar peristiwa secara menyeluruh. Dengan begitu, pembelajaran sejarah berfungsi mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memperluas wawasan intelektual, serta menumbuhkan kesadaran akan nilai-nilai yang terkandung dalam perjalanan sejarah bangsa. Dalam konteks pembelajaran sejarah, tujuan tersebut mencakup pengembangan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan, agar peserta didik mampu memahami masa lalu, menghargai perjuangan para pendahulu, serta menumbuhkan rasa cinta tanah air dan tanggung jawab sebagai warga negara (Rusli, 2023: 31-32).

Materi pembelajaran sejarah memiliki peran penting karena membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, analitis, dan kreatif sesuai dengan kebutuhan kehidupan masa lalu maupun masa kini. Dalam pembelajaran sejarah, peserta didik tidak hanya mempelajari peristiwa, tetapi juga memahami nilai-nilai seperti keteladanan tokoh, sikap kepemimpinan, perjuangan, serta berbagai tindakan manusia yang mampu membawa perubahan. Karena kehidupan manusia selalu terkait dengan masa lalu, sejarah menjadi media untuk memahami bagaimana peristiwa sebelumnya membentuk kondisi saat ini. Materi sejarah juga menempati posisi strategis dalam pendidikan, karena sarat nilai dan mampu berkontribusi pada pembentukan karakter serta pemahaman peserta didik sebagai warga negara yang baik (Suyanti, 2023: 1133).

2.1.3 Media Zep Quiz

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran kepada peserta didik. Melalui media, guru dapat merangsang kemampuan berpikir, perasaan, dan perhatian peserta didik agar lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Penggunaan media yang tepat membantu menciptakan proses pembelajaran yang efektif, memudahkan peserta didik memahami informasi baru, dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal (Daniyati, dkk., 2023: 285).

Zep Quiz merupakan platform kuis yang berbasis metaverse dan dirancang untuk menghadirkan proses belajar yang interaktif serta menyenangkan. Melalui aplikasi ini, guru dapat membuat berbagai bentuk soal, seperti pilihan ganda, isian singkat, maupun benar/salah (OX). Platform ini juga dilengkapi dengan beragam peta dan avatar menarik yang mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran. Selain memotivasi peserta didik untuk lebih aktif, penggunaan Zep Quiz juga membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif melalui kegiatan menjawab pertanyaan secara cepat, tepat, dan penuh tantangan (Rusmana, dkk., 2025: 775).

Media Zep Quiz dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran karena merupakan platform kuis digital yang interaktif dan mudah dioperasikan. Aplikasi

ini memiliki ukuran ringan sehingga dapat diakses dengan lancar melalui berbagai perangkat, seperti komputer maupun ponsel, tanpa menyulitkan peserta didik. Guru juga dapat membuat dan menyesuaikan soal dengan mudah sesuai kebutuhan pembelajaran tanpa memerlukan kemampuan teknis yang rumit. Penggunaan Zep Quiz menjadikan proses belajar lebih efisien dan efektif, sebab selain meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik, media ini juga memungkinkan guru memantau hasil belajar secara langsung melalui fitur penilaian otomatis dan umpan balik yang cepat.

Tahapan pembuatan Zep Quiz dapat dilakukan dengan cara berikut; (1) buka situs <https://quiz.zep.us/id> melalui browser, kemudian masuk menggunakan akun Google dan pilih jenis akun yang sesuai, seperti guru, peserta didik, atau umum. (2) lengkapi profil dengan mengisi data institusi, jenjang pendidikan, dan mata pelajaran yang diampu. (3) pilih menu “Create New Quiz”, beri judul serta tentukan kategori kuis yang akan dibuat. (4) Tahap berikutnya adalah memilih tampilan peta atau map melalui opsi “Select Map”, kemudian menambahkan soal menggunakan menu “Add a Question”. Terdapat tiga jenis soal yang bisa dipilih, yaitu Multiple Choice (pilihan ganda), Short Answer (isian singkat), dan O/X Quiz (benar/salah). Apabila diperlukan, tambahkan gambar atau ilustrasi pendukung dengan fitur “Add an Image”. (5) Setelah semua soal selesai dibuat, tandai jawaban yang benar dan simpan setiap soal dengan menekan tombol “Save”. (6) Setelah kuis selesai disusun, aktifkan opsi “Public” pada bagian Additional Settings agar kuis dapat diakses secara umum. (7) Terakhir, klik “Complete” untuk menyimpan hasil kuis, lalu bagikan kepada peserta didik melalui fitur “Share” agar mereka dapat langsung mengerjakannya (Feriansyah & Titaley, 2025: 18-19). Adapun Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran Zep Quiz diantaranya:

1. Kelebihan media Zep Quiz

- a. Memiliki tampilan yang menarik dengan animasi dan elemen permainan.
- b. Mendukung berbagai format pertanyaan (pilihan ganda, benar/salah, dan isian singkat).
- c. Menampilkan nilai dan hasil jawaban peserta didik secara langsung serta menyediakan rekapitulasi hasil secara otomatis.

- d. Dapat diakses melalui berbagai perangkat.
- e. Menghadirkan unsur permainan yang menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan dan kompetitif secara positif.

2. Kekurangan media Zep Quiz

- a. Sangat bergantung pada kualitas jaringan internet.
- b. Beberapa fitur Zep Quiz hanya dapat diakses melalui versi premium.
- c. Zep Quiz kurang efektif digunakan untuk menyajikan soal-soal yang bersifat kompleks dan membutuhkan penalaran panjang.

Pemanfaatan media pembelajaran Zep Quiz dapat membantu guru dalam memperlancar proses pembelajaran di kelas. Pembuatan kuis interaktif melalui platform ini membuat kegiatan belajar menjadi lebih efisien dan menarik bagi guru maupun peserta didik. Dengan menggunakan Zep Quiz, peserta didik dapat belajar dengan cara yang menyenangkan, fokus terhadap materi, serta terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, Zep Quiz juga dapat melatih kemampuan berpikir cepat dan memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

2.1.4 Keterlibatan Aktif

Keterlibatan aktif peserta didik merupakan salah satu komponen penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Istilah ini merujuk pada tingkat partisipasi peserta didik secara menyeluruh, baik secara fisik, mental, maupun emosional, selama mengikuti kegiatan belajar di kelas. Peserta didik yang terlibat aktif tidak hanya menjadi pendengar pasif, melainkan turut berpartisipasi melalui kegiatan seperti bertanya, berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta menunjukkan perhatian dan minat terhadap materi yang dipelajari. Keterlibatan aktif tersebut berperan penting dalam menciptakan suasana kelas yang dinamis dan kondusif, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan lebih efektif dan bermakna (Wibowo, 2016: 130).

Keterlibatan peserta didik dapat dipahami sebagai bentuk perilaku positif peserta didik dalam memberikan perhatian dan berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Keterlibatan ini mencerminkan sejauh mana peserta didik hadir, berkontribusi, serta menunjukkan tanggung jawab terhadap kegiatan

belajar yang diikutinya. Tingkat keterlibatan yang tinggi biasanya sejalan dengan kebiasaan belajar yang baik dan berdampak langsung pada pencapaian akademik peserta didik. Secara umum, keterlibatan peserta didik mencakup empat aspek utama, yaitu keterlibatan perilaku, emosional, kognitif, dan psikologis, yang secara bersama-sama berperan dalam menentukan kualitas pengalaman belajar peserta didik (Muslimin, dkk., 2025: 5206). Adapun Indikator Keterlibatan Aktif Peserta Didik:

1. Peserta didik aktif bertanya dan berdiskusi saat pembelajaran.
2. Peserta didik berperan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran yang bersifat proyek atau eksperimen.
3. Antusias menyelesaikan tugas tanpa paksaan (Chodijah, 2025: 177).

Peserta didik yang terlibat aktif selama proses pembelajaran biasanya memperoleh hasil belajar yang lebih optimal dibandingkan dengan peserta didik yang pasif. Keaktifan tersebut terlihat ketika peserta didik terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar, seperti berdiskusi, bertanya, atau menanggapi pendapat guru maupun teman sekelas. Dengan melibatkan diri dalam interaksi tersebut, pemahaman peserta didik terhadap materi akan semakin mendalam. Selain itu, penerapan teori atau pendekatan pembelajaran yang sesuai juga dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan (Latifah, dkk., 2024: 37).

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dhea Widyaningrum, Azhar Ahmad Smaragdina, dkk. berjudul “Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Zep Quiz pada Pembelajaran Informatika di SMP” menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital Zep Quiz (variabel X) mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, terbukti dari hasil PTK dua siklus yang mencatat 76% peserta didik berada pada kategori motivasi tinggi pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa Zep Quiz dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan sehingga mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama-sama

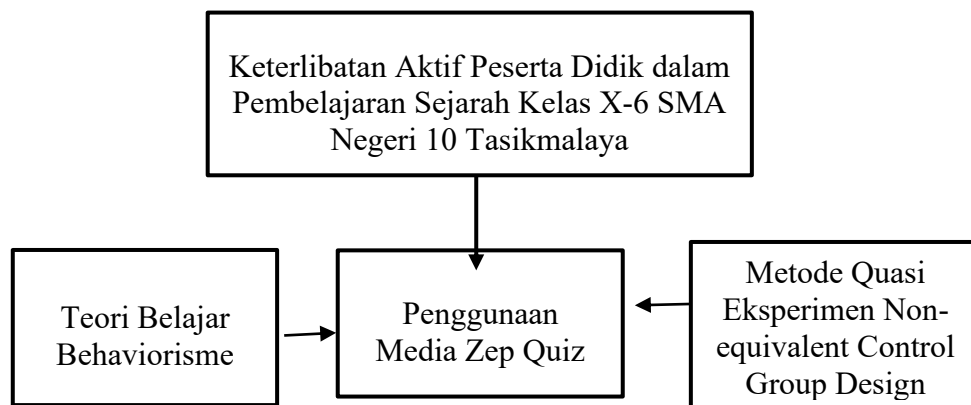
memanfaatkan Zep Quiz sebagai variabel independen. Namun, terdapat perbedaan pada variabel dependen dan konteks penelitian. Penelitian terdahulu berfokus pada motivasi belajar siswa SMP dalam pembelajaran Informatika dengan metode PTK, sedangkan penelitian ini meneliti keterlibatan aktif siswa SMA dalam pembelajaran Sejarah dengan menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Penelitian Setyo Edy Pranoto menunjukkan bahwa penerapan game based learning melalui aplikasi Quizizz mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik secara signifikan. Variabel X berupa penggunaan Quizizz terbukti berpengaruh positif terhadap variabel Y yaitu keaktifan belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan kategori keaktifan tinggi yang awalnya hanya 10% pada pra-siklus, naik menjadi 50,13% pada siklus I, dan mencapai 77,04% pada siklus II. Kenaikan sebesar 26,91% tersebut menegaskan bahwa Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kompetitif sehingga mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki kemiripan dengan penelitian yang sedang dilakukan karena sama-sama memanfaatkan Quizizz sebagai variabel bebas untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Namun terdapat perbedaan pada konteks pelaksanaan, jenjang pendidikan, dan metode penelitian. Penelitian terdahulu menggunakan model PTK pada siswa kelas XII IPS dalam mata pelajaran Sosiologi, sedangkan penelitian yang sedang dilakukan memakai desain kuasi-eksperimen dengan subjek yang berbeda. Dengan demikian, penelitian tersebut memberikan landasan bahwa Quizizz efektif diterapkan di berbagai kondisi kelas serta memperkuat fokus penelitian yang sedang Anda lakukan.
3. Penelitian Citra Adinda, Emil El Faisal, dan Susilawati menunjukkan bahwa penggunaan Zep Quiz dalam model Teams Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Variabel X berupa pemanfaatan Zep Quiz terbukti meningkatkan variabel Y yaitu motivasi belajar, terlihat dari kenaikan skor dari 72% pada pra-siklus menjadi 80% pada siklus I dan mencapai 87% pada siklus II. Hal tersebut terjadi karena Zep Quiz menciptakan suasana belajar yang lebih kompetitif, kooperatif, dan menarik

sehingga mendorong siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan, terutama pada penggunaan Zep Quiz sebagai variabel independen, namun berbeda pada konteks, jenjang pendidikan, dan metode. Penelitian sebelumnya menggunakan TGT dengan pendekatan PTK pada peserta didik SMP, sedangkan penelitian ini memakai metode kuasi-eksperimen pada siswa kelas X SMA dalam mata pelajaran Sejarah, sehingga memberikan kebaruan dalam penerapan Zep Quiz pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah kerangka hubungan antara konsep-konsep yang menjadi fokus dalam penelitian. Kerangka konseptual ini berperan untuk menunjukkan bagaimana variabel yang akan diteliti dan dianalisis saling terhubung (Adiputra, dkk., 2021: 37).



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai sebuah pernyataan yang menjelaskan hubungan antara dua atau lebih variabel yang masih bersifat sementara atau dugaan. Dengan kata lain, kebenaran dari pernyataan tersebut belum terjamin dan masih harus dibuktikan melalui penelitian. Istilah “lemah” di sini bukan menunjukkan bahwa hubungan antar variabel tidak kuat, melainkan menandakan bahwa hipotesis tersebut belum terbukti benar atau masih memerlukan pengujian lebih lanjut (Ansori, 2020: 47). Hipotesis penelitian ini yaitu “ Terdapat pengaruh media Zep

Quiz terhadap keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas X-6 SMA Negeri 10 Tasikmalaya”. Adapun hipotesis uji dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh media Zep Quiz terhadap keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas X-6 SMA Negeri 10 Tasikmalaya
2. H_a : Terdapat pengaruh media Zep Quiz terhadap keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas X-6 SMA Negeri 10 Tasikmalaya