

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan yang berperan strategis membentuk karakter, kecerdasan, dan keterampilan. Selain mentransfer pengetahuan, pendidikan juga membina kepribadian dan nilai moral. Proses ini dilakukan secara sadar dan terencana agar peserta didik dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Melalui proses pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kemampuan spiritual, pengendalian diri, kepribadian yang matang, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Ansori, 2019: 92). Dalam konteks yang lebih filosofis, pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk memberitahu dan mendidik peserta didik. Memberitahu berarti memasukkan pemahaman, pengertian, dan penalaran ke dalam pikiran peserta didik agar mereka mengetahui suatu hal, sedangkan mendidik adalah proses untuk membentuk perilaku individu agar sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat. Pendidikan harus bersifat dinamis dan mampu menyesuaikan diri dengan perubahan sosial maupun kondisi alam yang terus berkembang. Sejalan dengan itu, proses pembelajaran juga perlu dirancang agar mampu menjawab berbagai tantangan perubahan tersebut (Prawironegoro dalam Mukodi, 2020: 5).

Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi yang melibatkan pengajar, peserta didik, dan berbagai sumber belajar yang disusun untuk mencapai sasaran pendidikan. Tujuan dari proses ini adalah untuk menciptakan perubahan pada perilaku peserta didik, baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Dalam praktiknya, pengajar berperan penting sebagai pendukung dan pengarah agar peserta didik dapat memahami materi dengan baik serta merasa tertarik dan terlibat selama proses belajar berlangsung. Djamarah dan Zain (2002: 2) menekankan bahwa penggunaan metode dan media yang tepat sangat diperlukan untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik, mengingat setiap individu memiliki gaya belajar dan karakteristik yang berbeda. Hal ini juga berlaku dalam

pembelajaran sejarah, yang tidak hanya menyampaikan informasi mengenai peristiwa masa lalu, tetapi juga bertujuan membentuk karakter, memperkuat wawasan kebangsaan, serta menumbuhkan sikap kritis terhadap realitas sosial. Kegiatan belajar yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat langsung, misalnya melalui diskusi, analisis materi, serta penyampaian gagasan, merupakan indikator penting dari keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif tersebut tidak hanya membantu peserta didik mencapai tujuan belajar, tetapi juga berperan dalam membangun kepercayaan diri serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Nasution, dkk., 2024: 49011). Dengan demikian, perlu diupayakan agar setiap peserta didik ikut dalam keterlibatan secara aktif selama proses pembelajaran, sehingga mereka mampu meraih hasil belajar secara maksimal dan mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Keterlibatan aktif merupakan partisipasi peserta didik dalam kegiatan kelas, sekolah, serta interaksi dengan guru yang menunjukkan ketertarikan, waktu, dan usaha mereka. Hal ini dilakukan untuk memaksimalkan proses belajar serta meningkatkan hasil pembelajaran di lingkungan sekolah. Keterlibatan tersebut mencerminkan sejauh mana peserta didik terlibat secara mental, emosional, dan fisik dalam proses belajar, yang pada akhirnya berkontribusi pada pengembangan pemahaman, keterampilan, serta sikap yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah (Karmila, 2021: 29). Upaya untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik di sekolah sangat penting untuk menghindari berbagai masalah yang bisa timbul akibat minimnya keterlibatan, seperti rendahnya nilai akademis, kebosanan terhadap materi pelajaran, hingga meningkatnya kemungkinan peserta didik keluar dari sekolah. Nyatanya, masih banyak peserta didik yang menunjukkan tingkat keterlibatan yang rendah, seperti tidak peduli dengan pembelajaran, berbincang-bincang saat pengajaran, kurang bersemangat, tidak fokus, atau bahkan tertidur di dalam kelas. Situasi ini menegaskan pentingnya keterlibatan peserta didik dalam keberhasilan proses edukasi. Karena itu, guru perlu menciptakan suasana belajar yang mampu mendorong keterlibatan aktif, salah satunya dengan menerapkan metode pengajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Ketika peserta didik terlibat secara aktif, proses

pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna, sehingga kualitas pendidikan dapat meningkat dengan lebih baik (Nasution, dkk., 2024: 49012).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah, peserta didik kelas X-6 SMA Negeri 10 Tasikmalaya masih menunjukkan keterlibatan yang rendah dalam pembelajaran sejarah, terlihat bahwa beberapa indikator keterlibatan aktif belum terpenuhi. Pertama, peserta didik jarang bertanya atau berdiskusi saat pembelajaran berlangsung, meskipun guru sudah memberi kesempatan. Kedua, peserta didik kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang berbentuk proyek atau praktik karena mereka cenderung pasif dan belum siap saat diminta berpartisipasi. Ketiga, keinginan peserta didik untuk menyelesaikan tugas tanpa paksaan juga masih rendah, beberapa dari mereka menunda pengerjaan tugas dan baru mengerjakannya setelah diingatkan. Guru juga menyampaikan bahwa rendahnya keterlibatan aktif ini sering terjadi pada jam pelajaran terakhir, di mana banyak peserta didik terlihat mengantuk dan beberapa kali meminta izin keluar kelas. Kondisi ini semakin dipengaruhi oleh metode ceramah yang digunakan tanpa media pendukung yang menarik, sehingga suasana kelas terasa monoton. Akibatnya, motivasi belajar peserta didik menurun, konsentrasi melemah, dan interaksi antara guru dan peserta didik menjadi terbatas. Maka dari itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian, meningkatkan keaktifan, dan membuat peserta didik lebih bersemangat mengikuti pelajaran sejarah.

Permasalahan di lapangan perlu diatasi dengan memberikan solusi, salah satu yang bisa diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik kelas X-6 dalam pembelajaran sejarah adalah dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu media yang bisa digunakan adalah Zep Quiz, karena alat ini dapat menghasilkan suasana belajar yang lebih dinamis melalui kuis interaktif, kompetisi ringan, dan tampilan visual yang menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan dalam penelitian Dhea Widyaningrum, Azhar Ahmad Smaragdina, dan rekan-rekan (2025: 208) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis kuis interaktif seperti Zep Quiz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kompetitif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Media interaktif tersebut tidak

hanya meningkatkan perhatian peserta didik, tetapi juga mendorong keterlibatan mereka dalam memahami materi melalui tampilan visual yang menarik, berbagai mode permainan, serta fitur skor langsung yang membangun suasana belajar dinamis. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa Zep Quiz dapat menggerakkan peserta didik untuk lebih aktif, bersemangat, dan terdorong mengikuti kegiatan pembelajaran karena adanya elemen tantangan dan permainan yang memotivasi. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media Zep Quiz membawa dampak positif terhadap aspek psikologis peserta didik seperti meningkatnya minat, motivasi, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media kuis digital memiliki peran penting dalam meningkatkan keaktifan peserta didik. Pranoto, dkk. (2020: 30) menemukan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran PPKn, terlihat dari meningkatnya partisipasi dalam menjawab soal, menyimak penjelasan guru, dan berdiskusi. Temuan ini menegaskan bahwa media kuis interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan membuat peserta didik lebih terlibat. Selain itu, penelitian oleh Citra Adinda, Emil El Faisal, dan Susilawati (2025: 274) menunjukkan bahwa Zep Quiz efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Informatika tingkat SMP, dibuktikan dengan peningkatan motivasi dari pra-siklus sebesar 72% menjadi 87% pada siklus II. Meskipun kedua penelitian tersebut relevan, keduanya lebih berfokus pada peningkatan motivasi atau keaktifan umum dan belum meneliti secara spesifik keterlibatan aktif dalam pembelajaran sejarah di tingkat SMA. Belum ada penelitian yang menguji pengaruh Zep Quiz terhadap indikator keterlibatan aktif seperti keberanian bertanya, partisipasi dalam kegiatan proyek, dan kemampuan menyelesaikan tugas tanpa paksaan, sehingga penelitian ini memiliki ruang kontribusi baru.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki kebaruan. Pertama, penelitian ini berfokus pada penggunaan media Zep Quiz dalam pengajaran sejarah di tingkat SMA. Penggunaan media ini masih jarang diteliti jika dibandingkan dengan pelajaran yang bersifat eksakta, informatika atau IPS dasar. Kedua, penelitian ini juga menyoroti pentingnya keterlibatan aktif peserta didik

sebagai fokus utama yang diteliti secara mendalam, ini meliputi tiga aspek, yaitu perilaku, kognitif, dan emosional. Kebaruan juga terlihat dalam penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran sejarah yang bersifat cerita dan analisis. Hal ini tidak hanya fokus pada kesenangan belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dari peserta didik. Ketiga, penelitian ini menerapkan metode kuasi-eksperimen dengan desain non-equivalent control group, tujuannya adalah untuk mengukur pengaruh penggunaan Zep Quiz secara objektif dengan membandingkan kelas yang menggunakan Zep Quiz (kelas eksperimen) dan kelas yang tidak menggunakannya (kelas kontrol). Metode ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang biasanya menggunakan pendekatan deskriptif atau penelitian tindakan kelas (PTK).

Zep Quiz merupakan sebuah media pembelajaran berbasis digital yang menawarkan kuis interaktif dengan desain yang menarik dan mudah digunakan. Dikenal dengan berbagai fitur seperti pengatur waktu, papan peringkat, dan perhitungan skor secara otomatis, Zep Quiz berhasil mendorong minat pembelajaran dan semangat bersaing di kalangan peserta didik. Media ini mendukung berbagai tipe soal dan dapat diakses lewat berbagai perangkat, baik dalam format langsung maupun online, sehingga memberikan fleksibilitas untuk berbagai cara belajar. Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, Zep Quiz juga memberikan umpan balik langsung yang membantu peserta didik memahami materi secara lebih cepat dan efektif. Menurut Khasanah dan Yulianti (2021) dalam Delpita, dkk., (2025: 529) pendekatan berbasis gamifikasi seperti yang diterapkan dalam Zep Quiz terbukti menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan karena mampu menumbuhkan motivasi intrinsik peserta didik melalui tantangan, penghargaan, dan keterlibatan emosional dalam proses belajar. Dalam konteks pembelajaran sejarah, yang membutuhkan pemahaman kritis terhadap peristiwa masa lalu, penggunaan Zep Quiz diharapkan mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif peserta didik, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar mereka. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Zep Quiz terhadap keterlibatan aktif peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 10 Tasikmalaya sebagai bentuk inovasi pembelajaran interaktif berbasis digital.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media Zep Quiz terhadap keterlibatan aktif peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X-6 di SMA Negeri 10 Tasikmalaya?”

1. Apakah terdapat peningkatan keterlibatan aktif peserta didik dengan penggunaan media Zep Quiz dalam pembelajaran sejarah di kelas X-6 SMA Negeri 10 Tasikmalaya?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media Zep Quiz terhadap keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas X-6 SMA Negeri 10 Tasikmalaya?

1.3 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjabaran makna dari suatu variabel atau konstruk melalui penentuan kegiatan atau langkah-langkah yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut secara konkret dan dapat diamati (Nazir, 1999:152). Berikut merupakan definisi operasional penelitian ini:

1.3.1 Zep Quiz

Zep Quiz merupakan salah satu platform pembelajaran digital berbasis metaverse yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Platform ini dikembangkan oleh perusahaan teknologi pendidikan asal Korea Selatan dan telah resmi hadir di Indonesia sejak Maret 2025, dengan jumlah pengguna yang telah melebihi satu juta orang di berbagai negara. Sebagai media pembelajaran yang inovatif, Zep Quiz menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan guru menguji pemahaman peserta didik setelah penyampaian materi, memberikan latihan soal yang relevan dalam rangka persiapan ujian, serta membantu mengidentifikasi area pembelajaran yang masih perlu ditingkatkan oleh peserta didik (Maryati, dkk., 2025: 26).

1.3.2 Keterlibatan Aktif

Keterlibatan aktif dalam belajar merupakan komponen penting dalam proses pendidikan yang mencerminkan sejauh mana peserta didik terlibat secara intelektual, emosional, dan fisik selama kegiatan pembelajaran. Keterlibatan aktif tersebut berperan penting dalam menciptakan suasana kelas yang dinamis dan

kondusif, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan lebih efektif dan bermakna. Bentuk keterlibatan ini menunjukkan adanya minat, waktu, dan usaha yang dicurahkan untuk mendukung proses belajar. Keterlibatan aktif dalam penelitian ini difokuskan pada perilaku peserta didik yang dapat diamati selama proses pembelajaran, seperti aktif bertanya dan berdiskusi, terlibat dalam kegiatan pembelajaran, serta menyelesaikan tugas tanpa paksaan

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian diperlukan dalam menentukan arah dan langkah dalam kegiatan penelitian. Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui peningkatan keterlibatan aktif peserta didik setelah penggunaan media Zep Quiz dalam pembelajaran sejarah di kelas X-6 SMA Negeri 10 Tasikmalaya.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan media Zep Quiz terhadap keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas X-6 SMA Negeri 10 Tasikmalaya.

1.5 Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa aspek manfaat penelitian, antara lain:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam mempelajari metode pembelajaran interaktif yang menggunakan teknologi digital. Penelitian ini juga dapat menambah literatur tentang bagaimana media Zep Quiz membantu peserta didik belajar lebih baik.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis digital, khususnya Zep Quiz, sebagai alternatif inovatif dalam menyampaikan materi Sejarah. Dengan penggunaan media ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta efektivitas proses pembelajaran di kelas.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan kebijakan pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Penggunaan media interaktif seperti Zep Quiz dapat mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Sejarah, serta mendorong terciptanya lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap perkembangan digital.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan kajian yang lebih mendalam mengenai Zep Quiz.

