

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan oleh setiap individu untuk mencapai perubahan perilaku, baik dalam perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari pengalaman berulang. Belajar bukanlah hasil atau tujuan, akan tetapi proses perubahan perilaku. Belajar merupakan unsur yang sangat penting dalam pendidikan karena berhasil tidaknya dalam mencapai tujuan pendidikan tergantung dari proses belajar yang dilalui seseorang atau peserta didik (Bastian & Reswita, 2022).

Dalam penelitian ini, teori belajar yang digunakan adalah teori belajar konstruktivisme. Teori konstruktivisme merupakan teori belajar yang menekankan pada peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri (Harefa et al., 2024). Prinsip dasar teori belajar konstruktivisme yaitu memberi kesempatan peserta didik mengambil peran utama dalam mengendalikan proses berpikir dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar (Ariandini & Hidayati, 2023). Dengan teori konstruktivisme, peserta didik dapat berpikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide dan membuat keputusan. Peserta didik akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membangun pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengimplementasikannya dalam semua situasi. Selain itu, peserta didik terlibat secara langsung dengan aktif sehingga mereka akan ingat lebih lama semua konsep (Wahab & Rosnawati, 2021).

Pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dan pendidik, antara peserta didik dan sumber belajar lainnya pada suatu lingkungan belajar. Hal ini agar peserta didik dapat membangun sikap, pengetahuan dan keterampilannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung

serangkaian kegiatan mulai perencanaan, pelaksanaan hingga penilaian (Purnomo et al., 2022). Pembelajaran yang baik ditunjukkan dengan adanya perpaduan dan hubungan antara teori-teori belajar dengan komponen pembelajaran, model dan strategi pembelajaran serta evaluasi yang dilakukan secara berkala, berkesinambungan dan konsisten (Darsyah, 2023).

2.1.2 Model Pembelajaran

a) Definisi Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran merupakan bingkai dari penerapan suatu pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran. Dalam sebuah model pembelajaran, terdapat sintaks yang menggambarkan keseluruhan langkah yang pada umumnya diikuti oleh serangkaian kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan seluruh rangkaian penyajian materi ajar dari awal sampai akhir pembelajaran yang dilakukan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran (Bastian & Reswita, 2022).

Suatu model pembelajaran pada hakikatnya dirancang guna memastikan aktivitas dan proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal dengan mempertimbangkan pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dan target pencapaian dari sebuah aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran yang dirancang dapat dikatakan baik dan efektif ketika pembelajaran baik sebagai aktivitas maupun proses belajar dapat menghantarkan kepada perubahan, perkembangan dan kemajuan secara optimal terutama bagi peserta didik (Salamun et al., 2023).

b) Fungsi Model Pembelajaran

Fungsi model pembelajaran ialah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Fungsi Model Pembelajaran

No.	Fungsi	Penjelasan
1.	Membantu serta membimbing guru dan tenaga pendidik untuk memilih teknik, strategi, dan metode pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai;	Model pembelajaran berperan sebagai panduan bagi guru dalam menentukan metode yang tepat agar tujuan belajar dapat tercapai
2.	Membantu guru untuk menciptakan perubahan perilaku peserta didik yang diinginkan.	Model pembelajaran menjadi alat bagi guru dalam mewujudkan tujuan pembelajaran dalam RPP/modul ajar serta mengimplementasikannya dalam kegiatan pembelajaran;
3.	Membantu guru dalam menentukan cara dan sarana untuk menciptakan lingkungan yang sesuai untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.	Melalui model pembelajaran, guru dapat menciptakan kelas yang kondusif dan mendukung proses pembelajaran.
4.	Membantu membangun koneksi antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.	Dengan model pembelajaran yang dipilih oleh guru bisa menjadi acuan dalam berinteraksi dengan siswa selama proses pembelajaran, sehingga suasana pembelajaran menjadi interaktif antara guru dan peserta didik;
5.	Membantu guru dalam mengkonstruksi ulang kurikulum, silabus atau konten dalam suatu pelajaran.	Dengan memahami berbagai model pembelajaran akan membantu guru mengembangkan kurikulum dan program pembelajaran pada suatu mata pelajaran;
6.	Membantu guru atau tenaga pendidik dalam memilih materi pembelajaran yang tepat	Model pembelajaran menjadi acuan untuk pembelajaran, penyusunan RPP/modul ajar, dan silabus;
7.	Membantu guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan.	model pembelajaran memiliki sintaks sehingga guru akan terbimbing dalam merancang aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran;
8.	Memberikan bahan prosedur untuk mengembangkan materi dan sumber belajar yang menarik dan efektif.	Tiap model pembelajaran memiliki sistem pendukung yang membantu guru dalam mengembangkan materi pembelajaran (membuat bahan ajar sendiri baik modul dan sebagainya)
9.	Mendorong guru untuk melakukan pengembangan dan inovasi dalam pembelajaran.	Dalam penerapannya, model pembelajaran memotivasi guru untuk berinovasi dan mencari solusi terhadap hambatan yang muncul.
10.	Membantu mengkomunikasikan informasi mengenai teori mengajar.	Model pembelajaran menjadi sarana bagi guru untuk mengimplementasikan teori-teori

No.	Fungsi	Penjelasan
		mengajar seperti pendekatan, strategi, metode, teknik, dan sebagainya;
11.	Membantu membangun hubungan antara belajar dan mengajar secara empiris.	Model pembelajaran membantu guru untuk membangun hubungan antara kegiatan yang dilakukan peserta didik dan kegiatan yang dilakukan oleh guru itu sendiri.

(Sumber: Ahyar et al. (2021))

2.1.3 Model Pembelajaran *CORE*

a) Definisi Model Pembelajaran *CORE*

Model pembelajaran *CORE* (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) bergerak berlandaskan pada prinsip konstruktivisme. Model pembelajaran *CORE* merupakan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat peserta didik aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Model pembelajaran *CORE* menekankan pada kemampuan berpikir peserta didik dalam menghubungkan (*connecting*), mengorganisasikan (*organizing*), mendalami (*reflecting*), dan mengembangkan informasi yang diperoleh (*extending*) (Ulya et al., 2024). Model pembelajaran *CORE* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif dengan pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student centered*). Melalui penerapan model pembelajaran *CORE*, guru dapat melatih peserta didik untuk melakukan segala sesuatu secara sistematis, logis dan kritis terhadap suatu pengetahuan. Model pembelajaran *CORE* dapat mempengaruhi kognitif seseorang untuk dapat menentukan suatu tindakan. Model pembelajaran *CORE* dapat melatih pemanfaatan kognitif secara maksimal melalui kegiatan berpikir kritis, logis dan sistematis terhadap suatu permasalahan. Secara tidak langsung sikap seseorang juga akan terpengaruh karena kognitif berkaitan dengan kemampuan seseorang memanfaatkan pikiran. Hal yang sama pula dengan keterampilan dalam memecahkan suatu permasalahan akan meningkat melalui kegiatan pengoneksian, pengorganisasian, refleksi dan pengembangan atau pendalaman materi (Ayu et al., 2020).

b) Sintaks Model Pembelajaran *CORE*

Model pembelajaran *CORE* menekankan pada empat tahap yaitu *connecting*, *organizing*, *reflecting* dan *extending*.

Tabel 2.2 Sintak Model Pembelajaran *CORE*

Sintak	Aktivitas
<i>Connecting</i>	<i>Connecting</i> bermakna menghubungkan, yakni menghubungkan informasi baru dengan informasi lama. Guru mengaktifkan pengetahuan peserta didik sebelumnya dengan berdiskusi atau menulis pengetahuan dan pengalaman berkaitan dengan materi ajar. Guru dapat menyampaikan materi ajar disertai dengan tanya jawab dari contoh permasalahan terkait materi yang telah disampaikan. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami.
<i>Organizing</i>	Berarti mengatur atau mengorganisasikan. Pada tahap ini peserta didik dilatih untuk mengukur atau mengorganisasikan pengetahuan yang diperoleh melalui kegiatan pengamatan dan diskusi. Guru dapat membagi peserta didik ke dalam 4 kelompok setiap kelompok terdiri dari 4-5 anggota dan guru membimbing peserta didik untuk mengorganisasikan ide-ide untuk menentukan permasalahan yang terdapat dalam LKPD. Guru membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok serta menginstruksikan kepada peserta didik untuk mendiskusikan pertanyaan yang terdapat di LKPD secara berkelompok.
<i>Reflecting</i>	<i>Reflecting</i> berarti memikirkan kembali. Pada tahap ini peserta didik mengendapkan apa yang baru dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan yang baru. peserta didik dilatih untuk mempresentasi atau menjelaskan hasil pengamatan dan diskusi. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik dapat memikirkan kembali hasil pengamatan dan diskusi yang dilakukan. Guru memberikan kesempatan pada satu anggota kelompok untuk memaparkan hasil diskusinya di depan kelas, dilanjutkan dengan tanya jawab dari kelompok lain terkait materi yang telah disampaikan. Guru memberi penegasan materi dari hasil diskusi kelompok.
<i>Extending</i>	<i>Extending</i> bermakna memperluas pengetahuan. Perluasan pengetahuan terhadap apa yang telah dipelajari peserta didik selama proses pembelajaran dengan kondisi dan kemampuan peserta didik melalui soal-soal evaluasi. Guru memberikan penegasan materi dari hasil diskusi kelompok. Guru bersama peserta didik membahas soal yang belum dapat dipahami, serta memberikan penegasan mengenai materi ajar yang telah selesai dipelajari.

(Sumber : Wati et al., 2019, Indah et al., 2023)

c) Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *CORE*

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *CORE* sebagai suatu strategi pembelajaran yaitu:

Tabel 2.3 Kelebihan dan Kekurangan Model *CORE*

Kelebihan	Kekurangan
Meningkatkan antusias peserta didik dalam pembelajaran.	Membutuhkan persiapan yang matang dari guru untuk menggunakan model ini.
Meningkatkan dan melatih daya ingat peserta didik mengenai konsep dalam materi pembelajaran.	Jika peserta didik tidak kritis, proses pembelajaran tidak bisa berjalan dengan lancar.
Meningkatkan daya berpikir kritis.	Memerlukan banyak waktu.
Meningkatkan keahlian dalam menyelesaikan masalah.	Tidak semua materi ajar dapat menggunakan model ini.
Melatih peserta didik dalam bekerja sama dan berdiskusi dalam kelompok.	

(Sumber : Ulya et al., 2024, Ayu et al., 2020)

2.1.4 Media Pembelajaran

a) Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan tersebut. Media pembelajaran digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga proses belajar dapat terjalin (Yolanda et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi yang sedang berlangsung. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi yang diajarkan, dengan adanya media atau alat pembelajaran ini sudah seharusnya memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran sehingga tujuan dari materi yang disampaikan dapat tercapai (Darsyah, 2023).

b) Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Pagarra et al. (2022), media pembelajaran sebagai perantara komunikasi pembelajaran antara guru dengan peserta didik yang memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Pemusat Fokus Perhatian Peserta Didik

Media pembelajaran yang dirancang dan direncanakan dengan baik berfungsi sebagai pemusat perhatian peserta didik, Apalagi media pembelajaran yang bersifat menarik, interaktif dan menghadirkan hal-hal baru.

2. Penggugah Emosi dan Motivasi Peserta Didik

Media pembelajaran yang dirancang dan dibuat dengan tampilan yang menarik dan tidak monoton, dapat membangkitkan emosi dan motivasi peserta didik dengan lebih mudah, sehingga peserta didik merasa tertarik untuk memahami materi ajar. Selain itu, penggunaan media juga dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan. Peserta didik akan termotivasi untuk belajar apabila guru mengajar di kelas dengan menggunakan beragam media pembelajaran yang sesuai.

3. Pengorganisasi Materi Ajar

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dan mampu menyajikan tabel, grafik, diagram dan sebagainya dapat membantu siswa mengorganisasikan materi pembelajaran dengan lebih mudah. Dengan pengorganisasi materi yang disajikan dalam bentuk yang menarik maka peserta didik lebih mudah memahami dan meningkatkan daya ingat peserta didik.

4. Penyama Persepsi

Banyak konsep abstrak yang harus dipelajari oleh peserta didik di kelas. Cara termudah untuk menyajikan sesuatu yang abstrak ialah dengan membantu mengkonkretkannya melalui media pembelajaran. Dengan demikian, persepsi peserta didik menjadi sama dibandingkan dengan disampaikan secara lisan.

5. Pengaktif Respon Peserta Didik

Pembelajaran yang monoton mendorong peserta didik untuk pasif. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi akan memberikan respon positif selama proses belajar mengajar berlangsung. Aktivitas yang dilakukan dengan media pembelajaran

akan mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk memahami materi ajar lebih mendalam secara mandiri.

c) Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Sastafiana et al. (2024), media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian, yaitu:

1. Media Cetak

Media cetak merupakan media sederhana dan mudah diperoleh dimana dan kapan saja. Media cetak dapat berupa buku, brosur, leaflet, modul, lembar kerja siswa, dan sebagainya.

2. Media Pameran (*Display*)

Media pameran memiliki berbagai jenisnya seperti benda nyata (realita) dan benda tiruan (replika dan model). Penggunaan media ini dilakukan dengan cara memasang atau memamerkan pada suatu tempat seperti di depan ruang kelas, di dinding kelas, dan sebagainya.

3. Media Audio

Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Contohnya *podcast*, radio, piringan hitam, lagu, dan sebagainya

4. Media Visual

Media visual merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat dilihat dan digunakan guru untuk menyalurkan materi ajar. Contohnya poster, gambar, diagram, peta, grafik dan sebagainya.

5. Multimedia

Multimedia adalah penggabungan teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara untuk menyajikan informasi. Contohnya film edukatif, video pembelajaran,

6. Perangkat Komputer

Komputer saat ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu biasa, namun juga sebagai sarana komunikasi global melalui jaringan

komputer. Melalui internet, baik guru maupun peserta didik dapat mengakses berbagai informasi dan pengetahuan (buku & artikel), juga beragam media online (*Quizizz, Kahoot, Zep Quiz, YouTube* dan sebagainya) dan perangkat lunak yang dapat diunduh gratis.

2.1.5 *Zep Quiz*

a) Definisi *Zep Quiz*

Zep Quiz merupakan salah satu alat evaluasi digital berbasis permainan, ditujukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan (Zahrana et al., 2025). *Zep Quiz* merupakan media pembelajaran kuis berbasis *metaverse* yang dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang seru dan interaktif. Melalui media pembelajaran *Zep Quiz*, guru dapat menyusun beragam jenis soal, mulai dari pilihan ganda, isian singkat, hingga OX (benar atau salah). Selain itu, media pembelajaran ini dilengkapi dengan berbagai peta serta avatar yang menarik, sehingga mampu meningkatkan partisipasi, keterlibatan, dan semangat kompetisi peserta didik dalam proses belajar baik individu maupun kelompok (Sari et al., 2025). Media pembelajaran ini dikembangkan oleh ZEP Perusahaan Korea Selatan, yang merupakan hasil kolaborasi antara NAVER Z dan *Supercat* (sebuah perusahaan pengembang game). Pengembangan media pembelajaran *Zep Quiz* dimulai pada tahun 2021 dan terus berkembang hingga diluncurkan pada April tahun 2024. Media pembelajaran *Zep Quiz* secara resmi hadir di Indonesia pada Maret 2025 dengan fitur tambahan seperti tampilan berbahasa Indonesia, *avatar* berpakaian tradisional dan peta kuis yang mencerminkan budaya Indonesia.

b) Kelebihan dan Kekurangan *Zep Quiz*

Zep Quiz juga memiliki kelebihan atau keunggulannya dalam hal aksesibilitas. Media pembelajaran ini dapat digunakan dalam berbagai perangkat contohnya *handphone, tablet, laptop* sehingga guru dan peserta didik dapat mengaksesnya lebih mudah baik dalam pembelajaran di kelas maupun pembelajaran jarak jauh. *Zep Quiz* juga membantu peserta didik

untuk membiasakan diri dengan latihan soal secara digital. Namun demikian, media pembelajaran ini memiliki beberapa kelemahan. *Zep Quiz* adalah media pembelajaran yang berbasis daring, sehingga memerlukan koneksi internet yang stabil atau tidak dapat digunakan secara *offline*. Format pada *Zep Quiz* juga berfokus pada kuis, hal ini menjadikannya kurang cocok untuk semua jenis materi pembelajaran terutama yang membutuhkan penjelasan yang mendalam. Setiap kuis atau dalam 1 sesi permainan dibatasi hanya maksimal 20 butir soal, sehingga apabila guru harus membaginya ke dalam beberapa sesi untuk materi pembelajaran yang lebih panjang. Selain itu, tidak adanya fitur pengaturan batas waktu otomatis pada setiap soal. Meskipun memiliki keunggulan dan kelemahan, media pembelajaran ini telah berkembang pesat dengan jumlah penggunaannya yang mencapai 12 juta sejak peluncurannya dan 1,3 juta di antaranya merupakan pengguna aktif setiap bulan.

Penggunaan *Zep Quiz* sejalan dengan pendekatan gamifikasi dalam pendidikan, yaitu menerapkan elemen-elemen permainan dalam konteks pembelajaran. Gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik karena mereka merasa tertantang, dihargai dan lebih terlibat secara emosional dalam proses belajar. Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar peserta didik (Dola et al., 2025).

Selain itu, berdasarkan penelitian yang berjudul “Inovasi Pembelajaran Biologi dengan Media *Wordwall* dan *Zep Quiz* di Kelas X SMAN 8 Gowa” menunjukkan bahwa media pembelajaran *Zep Quiz* menjadi sarana yang efisien untuk melakukan asesmen terhadap pemahaman peserta didik secara lebih cepat dan terstruktur. Dengan adanya hasil tes yang langsung dianalisis oleh guru, proses evaluasi menjadi lebih objektif dan tepat sasaran. Dari sudut pandang peserta didik, mereka mengaku lebih tertantang dan merasa terlibat dalam pembelajaran. Sebagian peserta didik menyatakan bahwa tes yang diadakan melalui

media pembelajaran *Zep Quiz* membuat lebih fokus dan memudahkan mereka dalam mempersiapkan ujian karena adanya latihan soal yang terus menerus dapat diakses (Rahmayanti et al., 2025).

2.1.6 Hasil Belajar

a) Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh peserta didik sebagai hasil dari pengalaman belajar yang telah mengubah perilakunya. Sebagai hasil belajar yang dipandang penting dan dapat mencerminkan pengalaman pendidikan, baik dari sudut mental, sudut pandang yang memaksa dan lebih jauh lagi dari perspektif psikomotorik (Ullly & Dewi, 2022). Hasil belajar sebagai hasil evaluasi penguasaan bidang dan materi serta elemen perilaku baik melalui tes maupun tidak tes. Evaluasi pembelajaran adalah cara untuk mengetahui hasil belajar kognitif, dengan tujuan mengetahui tingkat kemampuan dan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan belajarnya. Data tersebut dapat digali dalam dengan mengacu pada hasil evaluasi pembelajaran terutama pada aspek kognitif (Fauzi et al., 2023).

b) Definisi Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar mencakup segala sesuatu yang dicapai peserta didik melalui proses belajar dan bermuara pada perubahan tingkah laku. Hasil belajar dapat berupa kognitif, afektif dan psikomotor. Setiap peserta didik mempunyai prestasi belajar yang berbeda-beda karena terpengaruh oleh faktor yang berbeda pula. Faktor tersebut berperan secara tidak langsung dan mengukur kemampuan peserta didik dalam mengasimilasi bahan ajar yang diajarkan oleh guru melalui interaksi dalam proses pembelajaran. Hasil belajar kognitif peserta didik mencakup dalam memperoleh, memahami, dan menerapkan pengetahuan serta keterampilan kognitif (Nurzanah et al., 2023).

Kognitif merupakan kelompok ilmu dalam pendidikan. Kognitif secara etimologi berasal dari kata "*cognition*" yang berarti mengetahui. Kognitif adalah potensi intelektual yang terdiri dari tingkatan pengetahuan

(*knowledge*); pemahaman (*comprehensions*); penerapan (*application*); analisis (*analysis*); sintesa (*synthesis*); dan evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan pengertian tersebut, benang merah dari pengertian kognitif adalah suatu hal yang berhubungan dengan kemampuan untuk mengembangkan rasional (akal) (Sudirman et al., 2024).

c) Indikator Hasil Belajar Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang berkaitan dengan hasil belajar. Indikator ranah ini mencakup:

Tabel 2.4 Indikator Hasil Belajar Kognitif

No	Indikator	Penjelasan
1.	C1 (mengingat)	Pada tingkat ini seseorang dituntut untuk dapat mengingat terkait simbol, istilah, formula maupun gagasan yang berhubungan dengan kaidah atau prinsip yang pernah dipelajari sebelumnya.
2.	C2 (memahami)	Seorang peserta didik diharuskan mengerti ataupun memahami suatu materi yang telah diingat ataupun diketahui. Adapun kemampuan yang diharapkan yaitu peserta didik mampu menjelaskan kembali secara naratif materi yang telah dipelajari sebelumnya, peserta didik mampu mengubah penyajian data menjadi bentuk yang berbeda tanpa merubah nilai atau makna yang terkandung didalamnya.
3.	C3 (menerapkan)	Pada tahap ini mengharuskan seorang peserta didik dapat menerapkan gagasan yang dimiliki dengan menggunakan prinsip dan metode sehingga menghasilkan fakta baru. Fakta tersebut harus dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Hal lain dalam tahap ini yakni terkait kemampuan seseorang dalam mengimplementasi formula baru dengan tujuan untuk memecahkan masalah.
4.	C4 (menganalisis)	Pada tahap ini, peserta didik diharuskan memiliki kemampuan untuk menguraikan teori secara lebih detail serta mampu menghubungkan setiap bagian menjadi satu kesatuan yang relevan sehingga penjelasannya dapat diterima dengan baik.
5.	C5 (mengevaluasi)	peserta didik dituntut untuk dapat membuat pertimbangan terhadap persoalan yang dihadapi yang mencakup pemecahan masalah beserta resiko ataupun dampak dari penilaian yang telah diberikan.
6.	C6 (membuat)	Pada tahap ini peserta didik diharuskan mampu merangkai suatu pola baru yang dilakukan secara terencana dengan menggunakan kriteria tertentu.

(Sumber: Artama et al., 2023)

Terdapat dua aspek yang disebut dengan *Low Order Thinking* dan empat aspek lainnya disebut *High Order Thinking*. Setiap peserta didik memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda, namun bisa berubah dan berkembang setiap saat. Faktor perubahan dapat berupa pengalaman interaksi antara peserta didik dengan lingkungan. Lingkungan sekolah maupun keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik sehingga diperlukan upaya yang baik dalam mengembangkan kemampuan kognitif. Hasil belajar kognitif yang baik tidak lepas dari peran seorang pendidik sebagai inovator yang bertanggung jawab dalam inovasi pembelajaran yang dilaksanakan. Dengan kualitas pendidikan yang baik dan penerapan metode yang sesuai maka akan membentuk hasil belajar kognitif yang baik. Hasil belajar kognitif menjadi poin yang sangat penting, karena hasil belajar kognitif meliputi tentang aspek pengetahuan dan keterampilan berpikir. Setiap peserta didik perlu memiliki hasil belajar kognitif yang tinggi karena hal tersebut menjadi salah satu standar keberhasilan dalam proses pembelajaran (Nurlindayani et al., 2021).

d) Faktor-faktor Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya yaitu:

1. Faktor Internal

Tabel 2.5 Faktor Internal Hasil Belajar

No	Faktor	Penjelasan
1.	Fisiologis	Faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu. Sebaliknya, jika kondisi fisik lemah atau sakit akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal
2.	Psikologis	Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar pada dasarnya setiap peserta didik memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, Tentunya perbedaan ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajarnya masing-masing
3.	Kecerdasan/ intelengensi peserta didik	Kecerdasan merupakan faktor psikologis yang paling penting dalam proses belajar peserta didik karena menentukan kualitas belajar peserta didik. Semakin tinggi tingkat intelegensi individu, semakin besar peluang individu tersebut meraih sukses dalam belajar

No	Faktor	Penjelasan
4.	Motivasi	Motivasi adalah proses di dalam diri individu yang aktif, mendorong, memberikan arah dan menjaga perilaku setiap saat. Motivasi dibagi menjadi dua berdasarkan sumbernya, yakni motivasi intrinsik (berasal dari dalam diri individu) dan motivasi ekstrinsik (berasal dari luar individu). Dalam proses belajar, motivasi intrinsik berpengaruh lebih efektif karena relatif lebih lama dan tidak tergantung pada motivasi dari luar.
5.	Minat	Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat sama halnya dengan kecerdasan dan motivasi karena memberi pengaruh terhadap aktivitas belajar. Jika seseorang tidak memiliki minat belajar, ia tidak akan semangat atau bahkan tidak mau belajar.
6.	Perhatian	Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa semata-mata tertuju kepada suatu atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka peserta didik harus dihadapkan pada objek-objek yang dapat menarik perhatian peserta didik. Apabila tidak, maka perhatian peserta didik tidak akan terarah atau fokus pada objek yang sedang dipelajari.
7.	Sikap	Sikap adalah gejala internal berupa kecenderungan mereaksi atau merespons dengan cara yang relatif tetap terhadap objek, orang, peristiwa dan sebagainya, baik positif maupun negatif. Sikap peserta didik dalam belajar dapat dipengaruhi oleh perasaan senang atau tidak senang pada cara mengajar guru, pelajaran atau lingkungan sekitarnya.
8.	Bakat	Bakat didefinisikan sebagai kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Apabila bakat seseorang sesuai dengan bidang yang sedang dipelajarinya, maka bakat itu akan mendukung proses belajarnya sehingga kemungkinan besar ia akan berhasil. Setiap orang memiliki bakat/potensi untuk mencapai prestasi belajar dengan kemampuannya masing-masing.
9.	Kognitif dan daya nalar	Pembahasan mengenai hal ini meliputi 3 hal yakni persepsi, mengingat dan berpikir. Persepsi adalah penginderaan terhadap suatu kesan yang timbul dalam lingkungannya. Mengingat adalah aktivitas kognitif dimana orang menyadari bahwa pengetahuannya berasal dari masa yang lampau atau berdasarkan kesan yang diperoleh melalui pengalamannya di masa lampau. Berpikir dalam rangka menyesuaikan diri dengan dunia nyata.

(Sumber: Sudirman et al., 2024)

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari kondisi luar diri peserta didik. Faktor ini meliputi perhatian dalam proses pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran, dan lingkungan yang mempengaruhi minat belajar (lingkungan sosial-masyarakat, keluarga, sekolah).

3. Faktor Instrumental

Faktor instrumental merupakan perangkat belajar yang dapat digolongkan menjadi dua macam, yaitu *hardware* (gedung sekolah, alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga dan lainnya) dan *software* (guru, kurikulum, aturan sekolah, buku panduan, silabus dan sebagainya).

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan memungkinkan peneliti untuk memahami bagaimana variabel-variabel yang diteliti telah dikaji oleh peneliti terdahulu, baik dari segi konsep, pendekatan metodologis hingga hasil analisis yang diperoleh. Peneliti dapat membangun pemahaman yang lebih tajam terhadap topik yang diangkat, menghindari pengulangan serta membuka peluang untuk menjelajahi aspek-aspek baru yang belum banyak dikaji (Hanifah et al., 2025). Dengan demikian, penelitian yang relevan dengan penelitian kali ini dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2.6 Penelitian yang Relevan

Aspek	Penelitian Relevan		
Peneliti	Deidra Muthia Fajrinita (Skripsi)	Ahmad Nubhan, dkk. (Artikel)	Taufiq Hidayatul, dkk. (Artikel)
Judul	Pengaruh Model Pembelajaran <i>CORE</i> (<i>Connecting, Organizing, Reflecting, Extending</i>) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik (Studi Eksperimen Geografi Kelas X di	Pengaruh Model <i>CORE</i> (<i>Connecting, Organizing, Reflecting, Extending</i>) Berbantuan <i>Edmodo</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Connecting, Organizing, Reflecting, and Extending</i> (<i>CORE</i>) Berbantuan <i>Kahoot</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa SMA

Aspek	Penelitian Relevan		
	SMA PGRI 1 Subang)		
Rumusan Masalah	Apakah ada pengaruh aspek <i>Connecting, Organizing, Reflecting, Extending</i> terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen di kelas X IPS?	Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran <i>Connecting, Organizing, Reflecting, Extending</i> berbantuan <i>Edmodo</i> terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik?	Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran <i>Connecting, Organizing, Reflecting, and Extending (CORE)</i> berbantuan <i>Kahoot</i> terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar Siswa SMA?
Metode Penelitian	Metode <i>Quasi Experiment</i> dengan pendekatan kuantitatif	Metode <i>Quasi Experiment</i> dengan pendekatan kuantitatif	Metode <i>Quasi Experiment</i> dengan pendekatan kuantitatif
Instansi	Universitas Pendidikan Indonesia	Universitas Mataram	Universitas Jember
Tahun	2019	2022	2023

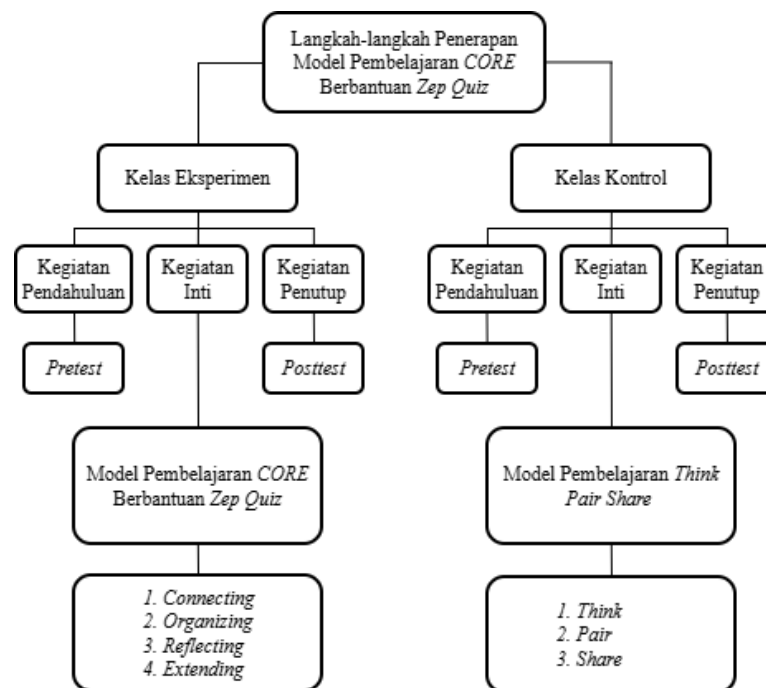
(Sumber: Hasil Studi Pustaka, 2025)

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan fondasi intelektual yang mengarahkan keseluruhan proses penelitian (Hanifah et al., 2025). Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dan tujuan penelitian yang didukung oleh kajian teoretis serta penelitian yang relevan, maka kerangka konseptual dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

1) Kerangka Konseptual 1

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *CORE* (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan *Zep Quiz* pada materi Dinamika Hidrosfer di kelas X SMAN 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual 1

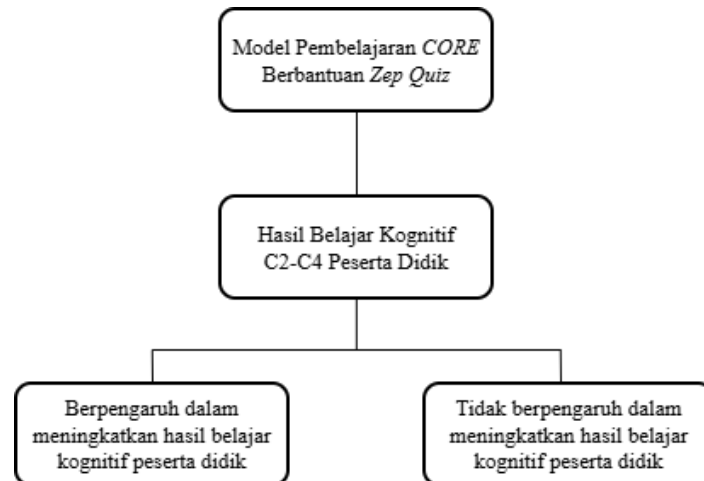
Berdasarkan kerangka konseptual di atas, pada kelas eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan model pembelajaran *CORE* dengan berbantuan media pembelajaran *Zep Quiz* pada materi dinamika hidrosfer. Dengan beberapa tahapan yaitu menghubungkan (*connecting*), mengorganisasikan (*organizing*), mendalami (*reflecting*), dan mengembangkan informasi yang diperoleh (*extending*). Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* yang memiliki karakteristik relatif sama dengan model pembelajaran *CORE*.

Model pembelajaran *Think Pair Share* merupakan model pembelajaran yang umum digunakan dan telah diterapkan oleh guru di sekolah, sehingga dapat mempresentasikan pembelajaran yang biasa berlangsung tanpa perlakuan utama penelitian. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* pada kelas kontrol membantu menjaga perbandingan yang adil, sehingga model pembelajaran *CORE* berbantuan *Zep Quiz* dapat dianalisis secara lebih objektif.

2) Kerangka Konseptual 2

Pengaruh model pembelajaran *CORE* (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan *Zep Quiz* terhadap hasil belajar kognitif

peserta didik pada materi Dinamika Hidrosfer di kelas X SMAN 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya.



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual 2

Berdasarkan kerangka konseptual di atas, penerapan model pembelajaran *CORE* berbantuan *Zep Quiz* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Maka akan diketahui pengaruh penerapan model pembelajaran *CORE* berbantuan *Zep Quiz* terhadap hasil belajar kognitif C2-C4 peserta didik kelas X SMAN 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya.

Hasil belajar kognitif dalam penelitian ini dibatasi pada indikator C2-C4, karena menyesuaikan dengan kompetensi dasar pada materi dinamika hidrosfer yang menekankan pada kemampuan berikut:

- a) C2 (memahami), pada indikator C2 diharapkan peserta didik mampu menjelaskan kembali secara naratif materi yang telah dipelajari sebelumnya, peserta didik mampu mengubah penyajian data menjadi bentuk yang berbeda tanpa merubah nilai atau makna yang terkandung didalamnya.
- b) C3 (menerapkan), pada tahap ini mengharuskan seorang peserta didik dapat menerapkan gagasan yang dimiliki dengan menggunakan prinsip dan metode sehingga menghasilkan fakta baru.
- c) C4 (menganalisis), pada tahap C4, peserta didik diharuskan memiliki kemampuan untuk menguraikan teori secara lebih detail serta mampu menghubungkan setiap bagian menjadi satu kesatuan yang relevan.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis harus dibuktikan kebenarannya menggunakan data yang dikumpulkan dan diolah menggunakan metode analisis statistik. Berdasarkan tujuan yang akan dicapai maka hipotesis penelitian ini yaitu:

- 1) Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *CORE* berbantuan *Zep Quiz* pada materi dinamika hidrosfer di kelas X SMAN 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya, adalah sebagai berikut:
 - a) menghubungkan (*connecting*), yaitu menghubungkan informasi baru dengan informasi lama melalui pengaktifan pengetahuan peserta didik dengan menuliskan pengalaman berkaitan dengan materi ajar.
 - b) mengorganisasikan (*organizing*), yaitu tahapan peserta didik mengukur atau mengorganisasikan pengetahuan yang diperoleh melalui diskusi.
 - c) mendalami (*reflecting*), yaitu tahap peserta didik mengendapkan apa yang baru dipelajarinya kemudian mempresentasikan hasil diskusinya.
 - d) mengembangkan informasi yang diperoleh (*extending*), yang bermakna perluasan pengetahuan yang telah dipelajari peserta didik selama proses pembelajaran melalui soal-soal evaluasi berbantuan *Zep Quiz*.
- 2) Pengaruh model pembelajaran *CORE* berbantuan *Zep Quiz* pada materi dinamika hidrosfer di kelas X SMAN 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya terhadap hasil belajar kognitif peserta didik yaitu:

H_a : Penggunaan model pembelajaran *CORE* (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan *Zep Quiz* pada materi dinamika hidrosfer di kelas X SMAN 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran geografi.

H₀ : Penggunaan model pembelajaran *CORE* (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) berbantuan *Zep Quiz* pada materi dinamika hidrosfer di kelas X SMAN 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya tidak berpengaruh atau tidak dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran geografi.