

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya adalah upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Dalam konteks nasional, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memegang peranan strategis sebagai ujung tombak pembentukan karakter bangsa (*nation and character building*) sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan tidak hanya bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa tetapi juga membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat.

Memasuki abad ke-21, paradigma pembelajaran PKn mengalami pergeseran signifikan. Tuntutan kompetensi abad 21 mengharuskan pembelajaran bertransformasi dari sekadar transfer pengetahuan (*transfer of knowledge*) menuju penguatan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) dan internalisasi nilai (*transfer of values*). Khususnya pada materi "Budaya Taat Hukum", peserta didik diharapkan tidak hanya menghafal pasal-pasal dalam perundang-undangan, melainkan mampu menganalisis, mengevaluasi, dan mengimplementasikan kesadaran hukum dalam kehidupan bermasyarakat sesuai amanat Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Di era digital sekarang transformasi pendidikan menjadi sesuatu yang tidak terhindarkan lagi, di mana berbagai inovasi teknologi terus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Menurut (*United Nations Educational Scientific and Cultural Organization, 2021*) penerapan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan aksesibilitas, kualitas, dan kesetaraan pendidikan di seluruh dunia. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan yang mengharuskan para pendidik untuk terus beradaptasi dengan perkembangan zaman. Transformasi pendidikan menjadi sesuatu yang tidak terhindarkan lagi, di mana berbagai inovasi teknologi terus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Transformasi ini bukan sekedar *trend* melainkan sebuah kebutuhan dasar. Menurut (*Digital Equity and Inclusion in*

*Education*, 2023), inklusi digital dalam pendidikan tidak sekadar menyangkut ketersediaan akses terhadap perangkat teknologi melainkan mencakup model pembelajaran yang lebih komprehensif untuk mengakomodasi keberagaman peserta didik serta memanfaatkan fungsi unik dari digitalisasi untuk mendukung kualitas dan kesetaraan pendidikan.

Strategi pendidikan digital yang efektif harus mempertimbangkan bagaimana alat-alat digital dapat memberikan manfaat bagi kelompok-kelompok yang terpinggirkan sejak tahap perencanaan bukan hanya sebagai pertimbangan tambahan di kemudian hari (*Organisation for Economic Co-Operation and Development*, 2023). Pandangan ini sejalan dengan pernyataan (*United Nations Educational Scientific and Cultural Organization*, 2021), yang menekankan bahwa penerapan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan aksesibilitas, kualitas, dan kesetaraan pendidikan di seluruh dunia. Hal ini mengharuskan para pendidik untuk terus beradaptasi dengan perkembangan zaman, tidak hanya dalam penguasaan perangkat keras atau perangkat lunak semata, tetapi juga dalam merancang pendekatan pedagogis yang inklusif dan responsif terhadap kebutuhan seluruh peserta didik di era digital.

Diperlukan inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan model pedagogik konstruktivisme dengan teknologi pendidikan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan aspek kognitif melainkan dapat dimanfaatkan untuk memperkuat pembentukan karakter peserta didik. Pendekatan ini menjadi sangat krusial agar inovasi seperti aplikasi digital tidak hanya menjadi pajangan teknologi, melainkan benar-benar dioptimalkan sebagai media yang bermakna bagi peserta didik.

Menurut Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mendorong penerapan kurikulum berbasis teknologi dalam sistem pendidikan nasional sebagaimana tercermin dalam kebijakan Merdeka Belajar yang dicanangkan sejak tahun 2019. Kebijakan Merdeka Belajar merupakan upaya reformasi pendidikan yang memberikan kebebasan kepada sekolah dan guru untuk berkreasi dalam proses pembelajaran dengan tetap mengacu pada standar kompetensi yang ditetapkan.

Pemahaman materi budaya taat hukum merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh peserta didik kelas X sebagai warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Pembelajaran tentang budaya taat hukum tidak hanya memberikan pengetahuan tentang aturan-aturan hukum yang berlaku, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku hukum yang positif sejak dini. Pembelajaran PPKn di sekolah menengah atas memiliki tujuan untuk membentuk warga negara yang memahami hak dan kewajibannya secara hukum, sehingga mereka dapat berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Data dari Badan Pusat Statistik (2023) menunjukkan bahwa tingkat kesadaran hukum masyarakat Indonesia masih perlu ditingkatkan, terlihat dari masih adanya berbagai pelanggaran hukum yang dilakukan oleh berbagai lapisan masyarakat.

Kondisi ini didasari oleh sistem pendidikan yang belum sepenuhnya mengintegrasikan nilai-nilai hukum ke dalam kurikulum, sehingga peserta didik cenderung melihat hukum sebagai aturan yang kaku dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari. Di masa lampau, pendidikan hukum di Indonesia lebih bersifat normatif, dengan fokus pada teori tanpa aplikasi praktis, yang sering kali gagal membentuk karakter taat hukum. Dengan meningkatnya kasus pelanggaran hukum di kalangan remaja seperti tawuran dan *cyberbullying*, situasi menjadi lebih mendesak, namun metode pembelajaran masih belum berubah signifikan. Perbandingan ini menekankan perlunya inovasi untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, agar peserta didik dapat memahami budaya taat hukum secara lebih mendalam.

Berdasarkan studi pendahuluan dan observasi yang dilakukan peneliti di Sekolah Menengah Atas (SMA) Pasundan 8 Bandung, ditemukan beberapa permasalahan mendasar dalam pembelajaran PPKn. Pertama, metode pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Metode ceramah satu arah membuat materi hukum yang sejatinya dinamis menjadi terasa kaku dan membosankan. Kedua, rendahnya keterlibatan kognitif peserta didik dalam proses pembelajaran. Materi budaya taat hukum sering kali dianggap terlalu abstrak dan teoritis, sehingga peserta didik kesulitan menghubungkan konsep hukum dengan realitas kasus yang terjadi di lingkungan mereka.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik. Data pra-penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai ulangan harian peserta didik pada materi sistem hukum masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menjadi tantangan serius mengingat peserta didik Kelas X saat ini merupakan bagian dari generasi Z yang memiliki karakteristik *digital native*. Menurut penelitian (Noviani, 2023) generasi Z memiliki preferensi belajar yang visual, interaktif, dan membutuhkan umpan balik yang cepat. Penggunaan media konvensional seperti papan tulis dan buku teks semata dianggap kurang relevan dan gagal menstimulasi antusias belajar mereka.

Kemajuan teknologi digital telah membawa berbagai inovasi dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis android yang dapat mendukung proses pembelajaran secara lebih interaktif dan menarik. *Zep Quiz* merupakan salah satu aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif dengan berbagai fitur menarik seperti *leaderboard*, *timer*, dan visualisasi hasil secara langsung. Penggunaan aplikasi kuis digital seperti *Zep Quiz* dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam kuis pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif. Fitur yang ditawarkan *Zep Quiz* sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi Z yang sangat akrab dengan teknologi digital. Penggunaan media pembelajaran digital seperti *Zep Quiz* dapat menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan pemahaman materi budaya taat hukum.

Diperlukan inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan model pedagogik konstruktivis dengan teknologi pendidikan. Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL). *Problem Based Learning* atau Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*student-centered*) di mana masalah dunia nyata yang digunakan sebagai konteks utama atau pemicu bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memahami konsep, dan memecahkan masalah secara mandiri. Model pembelajaran yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir

kritis dan Masalah merupakan salah satu pemecahan masalah peserta didik. Model pembelajaran ini pertama kali dikembangkan oleh (Barrows dan Tamblyn.) dan telah banyak diteliti ke efektifannya dalam berbagai konteks pembelajaran. PBL mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif melalui pemecahan masalah autentik yang relevan dengan kehidupan nyata. Dalam konteks pembelajaran budaya taat hukum, pendekatan PBL dapat memungkinkan peserta didik untuk menganalisis berbagai situasi hukum yang kompleks dan menemukan solusi yang tepat secara mandiri. Sintak PBL yang meliputi identifikasi masalah, pembelajaran mandiri, sharing informasi, dan evaluasi memberikan struktur yang sistematis bagi peserta didik untuk mengembangkan pemahaman konseptual. Kombinasi antara penggunaan media *Zep Quiz* dengan pendekatan PBL diharapkan dapat menciptakan sinergi yang positif dalam meningkatkan pemahaman materi budaya taat hukum.

Penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap pemahaman peserta didik telah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya dengan hasil yang bervariasi. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Meskipun teknologi menawarkan banyak manfaat, keberhasilan penggunaannya sangat bergantung pada kesesuaian karakteristik materi, tingkat perkembangan kognitif peserta didik, dan ketersediaan fasilitas pendukung di sekolah. Integrasi teknologi tidak bisa dilakukan secara instan, melainkan harus diimplementasikan dengan strategi pedagogik yang tepat agar proses belajar menjadi lebih optimal dan bermakna. Sejauh ini, kajian yang meneliti secara spesifik mengenai perpaduan platform *Zep Quiz* dengan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan pemahaman materi budaya taat hukum masih sangat terbatas. Keterbatasan literatur ini memperlihatkan adanya *research gap* yang *urgent* untuk dijawab melalui studi lebih lanjut. Penelitian lain mengungkapkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran perlu dilakukan secara tepat agar dapat memberikan dampak yang optimal bagi proses dan hasil belajar. Sampai dengan saat ini belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh penggunaan *Zep Quiz* dengan pendekatan PBL terhadap pemahaman materi budaya taat hukum. Kondisi ini menunjukkan adanya

kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu diisi melalui penelitian lebih lanjut.

Kondisi infrastruktur digital di SMA Pasundan 8 Bandung sebagai sekolah berbasis teknologi dinilai cukup mendukung untuk implementasi pembelajaran berbasis digital. Sekolah ini memiliki fasilitas teknologi informasi yang memadai seperti laboratorium komputer, jaringan internet yang stabil dan mayoritas peserta didik memiliki smartphone pribadi. Tingkat pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran hingga saat ini masih belum mencapai titik optimal, khususnya pada mata pelajaran yang bersifat normatif seperti Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Sejumlah pendidik masih menunjukkan keengganan dalam mengadopsi teknologi baru yang dipicu oleh kekhawatiran terhadap kompleksitas keahliannya serta keterbatasan waktu yang tersedia untuk persiapan pembelajaran. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa perlunya upaya memberikan dukungan dan pembekalan yang lebih intensif dan terstruktur bagi para pendidik guna mendorong integrasi teknologi secara efektif dalam kegiatan pembelajaran.

Pendidikan karakter merupakan aspek penting dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas dan budaya taat hukum merupakan salah satu nilai karakter yang perlu dikembangkan sejak dini. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat. Pembelajaran PPKn memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai karakter termasuk budaya taat hukum kepada peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh (Luthfi dkk.,2025) menunjukkan bahwa pembentukan karakter peserta didik akan lebih efektif apabila dilakukan secara terencana, terstruktur, dan konsisten melalui proses pembelajaran. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan aspek kognitif tetapi dapat dimanfaatkan untuk memperkuat pembentukan karakter peserta didik. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran *Zep Quiz* dengan pendekatan PBL dapat menjadi sarana yang efektif untuk mencapai tujuan tersebut.

Pendekatan PBL sangat sesuai dengan prinsip konstruktivisme karena peserta didik secara aktif mengonstruksi pengetahuan melalui pemecahan masalah

otentik. Teori teknologi pembelajaran yang dikemukakan oleh Loannou (2021) menekankan pentingnya pemilihan media yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik (*learner*). *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran digital dapat memenuhi kriteria pemilihan media yang baik karena memiliki fitur interaktif yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik. Kajian mengenai pemahaman konseptual menurut Rahmawati dan Sutrisno (2021) menegaskan bahwa pemahaman yang mendalam memerlukan elaborasi dan koneksi antara konsep-konsep yang dipelajari. Kombinasi antara penggunaan *Zep Quiz* dan PBL dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang mendukung terbentuknya pemahaman konseptual yang mendalam. menggarisbawahi bahwa pemahaman yang mendalam memerlukan elaborasi dan koneksi antara konsep-konsep yang dipelajari. Kombinasi antara *Zep Quiz* dan PBL dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang mendukung terbentuknya pemahaman konseptual yang mendalam.

Permasalahan sosial yang berkaitan dengan rendahnya kesadaran hukum di kalangan generasi muda merupakan isu yang sangat relevan untuk diteliti secara mendalam. Data dari (Kementrian Hukum dan HAM, 2024) menunjukkan bahwa tingkat kriminalitas muda di Indonesia masih cukup tinggi yang mengindikasikan adanya permasalahan dalam pembentukan kesadaran hukum sejak usia sekolah. Fenomena ini menunjukkan bahwa pembelajaran budaya taat hukum di sekolah perlu mendapatkan perhatian yang lebih serius dan dilakukan dengan pendekatan yang lebih efektif. Pembentukan kesadaran hukum tidak dapat hanya mengandalkan hafalan teori tetapi memerlukan pemahaman yang mendalam tentang esensi dan pentingnya kepatuhan terhadap hukum. Pendekatan PBL yang memungkinkan peserta didik untuk mengalami sendiri proses berpikir hukum dapat menjadi solusi yang lebih efektif dibandingkan dengan pendekatan konvensional. Penelitian ini memiliki relevansi yang tinggi dengan permasalahan sosial yang sedang dihadapi oleh masyarakat Indonesia saat ini.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori-teori pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pendidikan menengah. Penelitian ini juga menjadi acuan bagi pengembang aplikasi pembelajaran untuk meningkatkan fitur-fitur yang mendukung proses pembelajaran

yang efektif. Hasil penelitian juga dapat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan model-model pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan teknologi dan pendekatan konstruktivis. Bagi dunia akademik, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah pengetahuan tentang efektifitas penggunaan *Zep Quiz* dalam pembelajaran berbasis masalah yang selaras dengan perkembangan teknologi pendidikan terkini sebagaimana dikemukakan oleh berbagai peneliti internasional. Pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi pendidikan memerlukan penelitian-penelitian empiris yang menguji berbagai asumsi dan hipotesis secara sistematis.

Keterbatasan penelitian sebelumnya yang telah diidentifikasi menunjukkan perlunya dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengisi kesenjangan yang ada. Sebagian besar penelitian tentang penggunaan teknologi pembelajaran berfokus pada aspek hasil belajar secara umum, tanpa mempertimbangkan aspek pemahaman konseptual secara spesifik. Penelitian tentang penggunaan *Zep Quiz* dalam pembelajaran juga masih sangat terbatas, terutama dalam konteks pendidikan di Indonesia. Kombinasi antara penggunaan media digital dengan pendekatan PBL juga belum banyak diteliti secara sistematis. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris yang valid tentang pengaruh intervensi tersebut terhadap pemahaman materi budaya taat hukum. Dengan demikian, penelitian ini memiliki nilai orisinalitas yang tinggi dan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan media pembelajaran *Zep Quiz* dengan pendekatan PBL terhadap pemahaman materi budaya taat hukum pada peserta di kelas X SMA Pasundan 8 Bandung. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan jawaban yang valid tentang sejauh mana kombinasi intervensi tersebut dapat meningkatkan pemahaman konsep budaya taat hukum dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan di sekolah. Secara khusus penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi keunggulan dan kelemahan penerapan model pembelajaran tersebut berdasarkan sudut pandang peserta didik dan pendidik yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan di atas, maka sebuah masalah penelitian dapat diidentifikasi harus memiliki hubungan, dampak dan sebab akibat. Oleh karena itu pada penelitian ini, peneliti mengidentifikasi masalah - masalah yang harus diteliti sebagai berikut:

1. Pembelajaran materi budaya taat hukum di kelas X SMA Pasundan 8 Bandung masih didominasi metode ceramah dan penugasan tertulis, sehingga pemahaman peserta didik terhadap konsep dan nilai taat hukum cenderung bersifat hafalan dan belum terinternalisasi secara mendalam.
2. Tingkat keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran budaya taat hukum masih rendah, terutama dalam mengaitkan materi dengan permasalahan nyata yang terjadi di lingkungan sekolah maupun kehidupan sehari-hari.
3. Media pembelajaran berbasis kuis interaktif belum dimanfaatkan secara maksimal dan terintegrasi dengan model pembelajaran yang mendorong pemecahan masalah, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
4. Penerapan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran budaya taat hukum masih terbatas, sehingga kemampuan berpikir kritis dan pemahaman kontekstual peserta didik terhadap nilai-nilai hukum belum berkembang secara optimal.
5. Tidak terdapat data empiris yang spesifik mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis kuis interaktif yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* terhadap pemahaman materi budaya taat hukum peserta didik kelas X di SMA Pasundan 8 Bandung.

## **C. Rumusan Masalah**

Hadirnya rumusan masalah dalam sebuah penelitian bermaksud untuk dapat merumuskan masalah yang diteliti oleh peneliti secara jelas dengan tujuan agar masalah dalam penelitian terarah dan mudah dalam memecahkan masalah penelitian. Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan maka rumusan masalah dalam penelitian tersebut sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran *Zep Quiz* berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran PKn di Kelas X SMA Pasundan 8 Bandung?
2. Bagaimana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi Budaya Taat Hukum sebelum dan sesudah penggunaan media *Zep Quiz* berbasis *Problem Based Learning*?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Zep Quiz* Berbasis *Problem Based Learning* terhadap pemahaman materi Budaya Taat Hukum pada peserta didik Kelas X SMA Pasundan 8 Bandung?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Zep Quiz* berbasis *Problem Based Learning* terhadap pemahaman peserta didik mengenai materi budaya taat hukum di kelas X SMA Pasundan 8 Bandung. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan penerapan media pembelajaran *Zep Quiz* berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas X SMA Pasundan 8 Bandung.
2. Menganalisis tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi budaya taat hukum sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Zep Quiz* berbasis *Problem Based Learning*.
3. Menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *Zep Quiz* berbasis *Problem Based Learning* terhadap pemahaman materi budaya taat hukum pada peserta didik kelas X SMA Pasundan 8 Bandung.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari penelitian ini bila dilihat dari segi teoritis, yaitu:

- a. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori *Problem Based Learning* dengan memberikan bukti empiris tentang efektivitas media interaktif seperti *Zep Quiz* dalam konteks pembelajaran hukum, sehingga memperkaya literatur pendidikan hukum.
- b. Hasil penelitian dapat memperkuat teori konstruktivisme dalam pendidikan, dengan menunjukkan bagaimana media digital mendorong pembangunan pengetahuan aktif peserta didik terhadap materi budaya taat hukum.
- c. Penelitian ini menambah wawasan tentang integrasi teknologi dalam kurikulum pendidikan, khususnya dalam bidang studi sosial dan hukum, yang dapat menjadi dasar untuk model pembelajaran *hybrid* di masa depan.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari penelitian ini bila dilihat dari segi praktis, yaitu:

### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman praktis dalam merancang dan mengimplementasikan penelitian kuantitatif di bidang pendidikan, termasuk pengumpulan data dan analisis statistik yang dapat digunakan untuk pengembangan karir akademik. Hasil penelitian dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian lanjutan, seperti studi longitudinal atau eksperimen di sekolah lain, sehingga memperluas jaringan penelitian peneliti.

### b. Bagi Peserta Didik

Peserta didik akan mendapatkan manfaat langsung melalui peningkatan pemahaman materi budaya taat hukum, yang membantu peserta didik dalam mengembangkan kesadaran hukum dan keterampilan berpikir kritis untuk kehidupan sehari-hari. Penggunaan media *Zep Quiz* dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif peserta didik, sehingga membuat pembelajaran hukum lebih menarik dan tidak membosankan.

### c. Bagi Pendidik

Pendidik dapat memperoleh panduan praktis untuk mengintegrasikan media inovatif seperti *Zep Quiz* ke dalam metode pembelajaran hukum yang dapat meningkatkan efektivitas pengajaran di kelas. Hasil penelitian memberikan wawasan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan *Problem Based Learning* sehingga pendidik dapat menyesuaikan strategi pengajaran berdasarkan kebutuhan peserta didik di SMA Pasundan 8 Bandung.

## F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran judul penelitian ini, berikut disajikan definisi operasional variabel-variabel penelitian:

1. **Media Pembelajaran *Zep Quiz*** adalah alat bantu pembelajaran berbasis digital (aplikasi/web) yang menyajikan kuis interaktif dengan fitur permainan, poin, dan umpan balik langsung. Dalam penelitian ini, *Zep Quiz* dirancang berisi studi kasus hukum yang harus dipecahkan peserta didik. Menurut Husen dan Wulandari (2025) media kuis digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep belajar peserta didik.
2. ***Problem Based Learning (PBL)*** adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah. Dalam konteks ini, masalah yang disajikan berkaitan dengan pelanggaran hukum di lingkungan sekolah dan masyarakat. Menurut (Nicholus dkk., 2023) PBL terbukti berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, dan pembelajaran bermakna apabila diterapkan secara konsisten dan terstruktur.
3. **Pemahaman Materi** adalah kemampuan peserta didik untuk mengerti, **menerjemahkan**, dan menafsirkan materi pelajaran. Indikator pemahaman dalam penelitian ini diukur berdasarkan *Taksonomi Bloom* ranah kognitif (C2-C3), yang meliputi kemampuan menjelaskan kembali dan memberikan contoh perilaku taat hukum.

## G. Sistematika Skripsi

Penyusunan penelitian ini dilakukan dengan mengikuti susunan yang terstruktur. Adapun sistematika penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media

Pembelajaran *Zep Quiz Problem Based Learning* terhadap Pemahaman Materi Budaya Taat Hukum (Quasi Eksperimen di Kelas X SMA Pasundan 8 Bandung)” dibagi ke dalam lima bab. diantaranya:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini membahas terkait latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

2. Bab II Kajian Pustaka

Bab ini memuat pembahasan mengenai teori-teori yang memiliki keterkaitan dengan masalah penelitian serta mendukung kajian dalam bidang ilmu yang diteliti, pada bab ini akan dijelaskan terkait konsep belajar, konsep pembelajaran, komponen pembelajaran, media pembelajaran, platform *Zep Quiz*, model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), kesadaran hukum dan budaya taat hukum.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini memuat pembahasan tentang metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel. objek penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, dan teknik analisis data.

4. Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini memuat uraian mengenai hasil penelitian dan pembahasan. Pembahasan tersebut mencakup proses pengolahan dan analisis data yang menghasilkan temuan penelitian, serta analisis dan pembahasan lebih lanjut terhadap data yang telah diolah oleh peneliti.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan implikasi penelitian yang dihasilkan dari pembahasan permasalahan yang diteliti, sekaligus menyampaikan saran kepada pihak-pihak yang berhubungan dengan penelitian.