

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori Tentang Belajar

1. Konsep Belajar

a. Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam diri individu yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman, latihan, dan interaksi dengan lingkungan. Perubahan tersebut dapat mencakup aspek pengetahuan, sikap, keterampilan, maupun cara berpikir individu. Proses belajar tidak terjadi secara instan, melainkan berlangsung secara bertahap dan berkelanjutan melalui berbagai aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung maupun tidak langsung. Menurut Slavin (2019), belajar merupakan proses aktif di mana individu membangun pemahaman baru berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa belajar bukan hanya kegiatan menerima informasi, tetapi melibatkan proses mental seperti memahami, mengolah, dan menginterpretasikan informasi baru agar menjadi pengetahuan yang bermakna.

Selain itu, Schunk (2020) menyatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau kemampuan individu sebagai akibat dari pengalaman dan praktik yang dilakukan secara sadar. Perubahan tersebut tidak hanya terbatas pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga mencakup perkembangan keterampilan dan kemampuan berpikir. Pendapat tersebut sejalan dengan Zulyadaini (2025) yang menyatakan bahwa belajar merupakan proses yang melibatkan interaksi antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti motivasi, lingkungan belajar, serta strategi pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses aktif dan berkelanjutan yang

menghasilkan perubahan perilaku, pengetahuan, dan keterampilan individu sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.

2. Teori Belajar

a. Teori Behaviorisme

Teori *behaviorisme* menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat diamati sebagai hasil dari hubungan antara stimulus dan respons. Teori ini menekankan pentingnya penguatan (*reinforcement*) dalam membentuk perilaku individu.

Menurut Schunk (2020) teori *behaviorisme* memandang belajar sebagai proses pembentukan perilaku melalui pengalaman yang diperoleh dari lingkungan, di mana penguatan berperan penting dalam meningkatkan kemungkinan suatu perilaku akan terjadi kembali. Teori ini menekankan bahwa lingkungan memiliki peran penting dalam mempengaruhi proses belajar individu.

b. Teori Kognitivisme

Teori kognitivisme memandang belajar sebagai proses mental yang melibatkan pengolahan informasi, pemahaman, dan penyimpanan informasi dalam struktur kognitif individu.

Menurut Schunk (2020), teori kognitivisme menekankan bahwa belajar melibatkan aktivitas mental seperti berpikir, memahami, dan memecahkan masalah. Proses belajar terjadi ketika individu mampu mengorganisasi dan mengintegrasikan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.

c. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Menurut Huang, Adarkwah, dan Xu (2024), pembelajaran modern menempatkan peserta didik sebagai pusat proses belajar, di mana peserta didik secara aktif membangun pemahaman melalui pengalaman, eksplorasi, dan interaksi dengan lingkungan belajar.

Selain itu, teori konstruktivisme juga menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila peserta didik terlibat secara aktif

dalam proses pembelajaran, seperti berdiskusi, memecahkan masalah, dan mengeksplorasi informasi secara mandiri.

3. Konsep Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar tertentu. Pembelajaran melibatkan berbagai komponen, seperti guru, peserta didik, materi, metode, media, dan evaluasi yang saling berkaitan untuk menciptakan proses belajar yang efektif. Menurut Uno (2018) pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan secara terencana oleh pendidik untuk membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap tertentu. Pembelajaran bertujuan untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara optimal. Sejalan dengan itu, Afiati dkk. (2022) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses yang dirancang untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui berbagai aktivitas belajar yang terstruktur.

Selain itu, teori belajar juga menjadi dasar dalam merancang pembelajaran yang efektif, karena teori belajar menjelaskan bagaimana proses belajar terjadi dan bagaimana pembelajaran dapat dirancang untuk mendukung proses tersebut. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses sistematis yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan belajar melalui berbagai strategi dan metode yang sesuai.

b. Komponen Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berkaitan. Menurut Zulyadaini (2025) komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran yang dirancang secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan.

Setiap komponen tersebut memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu merancang

pembelajaran secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

B. Kajian Teori Tentang Media Pembelajaran

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti perantara atau penghubung. Dalam konteks pendidikan, media memiliki peran sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari sumber belajar kepada peserta didik. Media pembelajaran digunakan untuk membantu memperjelas penyampaian informasi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut Arsyad (2019) media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, metode, atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam proses belajar. Dengan adanya media pembelajaran, proses penyampaian informasi menjadi lebih efektif dan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara lebih optimal.

Sejalan dengan itu, Smaldino, Lowther, dan Mims (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran dengan tujuan meningkatkan efektivitas proses belajar. Media pembelajaran dapat berupa teks, gambar, audio, video, maupun teknologi digital yang digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Selain itu, menurut Branch dan Dousay (2020) media pembelajaran merupakan bagian penting dalam sistem pembelajaran yang berfungsi untuk membantu penyampaian materi secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana atau alat yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran agar dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar peserta didik.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Menurut Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2019), terdapat empat fungsi utama media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu sebagai berikut:

1) Fungsi Atensi

Media pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik dan membantu mereka untuk lebih fokus pada materi yang disampaikan. Penggunaan media yang menarik, seperti gambar, animasi, atau video, dapat membantu meningkatkan konsentrasi peserta didik selama proses pembelajaran.

2) Fungsi Afektif

Media pembelajaran dapat mempengaruhi sikap, emosi, dan motivasi peserta didik dalam belajar. Media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat peserta didik serta membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

3) Fungsi Kognitif

Media pembelajaran membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat materi yang disampaikan. Informasi yang disajikan melalui media visual atau interaktif dapat mempermudah peserta didik dalam memahami konsep yang kompleks.

4) Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan secara verbal. Dengan adanya media visual atau interaktif, peserta didik dapat memahami materi dengan lebih mudah sesuai dengan gaya belajar mereka.

Selain itu menurut Mayer (2021) penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, dan animasi yang dapat membantu peserta didik dalam memahami informasi dengan lebih baik. Dengan demikian media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, membantu peserta didik memahami materi, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

2. Media Pembelajaran Berbasis Game (Game-Based Learning)

Media pembelajaran berbasis *game* atau *Game-Based Learning* (GBL) merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pendekatan ini menggabungkan unsur pembelajaran dengan elemen permainan, seperti tantangan, tujuan, aturan, dan umpan balik, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Menurut Prensky (2001) *Game Based Learning* efektif digunakan dalam pembelajaran karena sesuai dengan karakteristik generasi digital yang terbiasa dengan teknologi, interaktivitas, serta umpan balik yang cepat. Penggunaan game dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Sejalan dengan itu, Plass, Mayer, dan Homer (2020) menyatakan bahwa *Game Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. *Game* dapat membantu peserta didik belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif. Selain itu, menurut Tokac dkk. (2019) penggunaan *Game-Based Learning* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama dalam pembelajaran berbasis teknologi dan konsep yang memerlukan pemahaman visual dan interaktif. *Game Based Learning* juga memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui simulasi, pemecahan

masalah, serta pengalaman interaktif yang menyerupai situasi nyata. Hal ini membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih mendalam dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *game* merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik melalui penggunaan teknologi dan elemen permainan.

C. Kajian Teori Tentang Zep Quiz

1. Platform ZEP

Perkembangan teknologi digital telah mendorong munculnya berbagai platform pembelajaran berbasis virtual yang memungkinkan interaksi secara lebih interaktif. Salah satu platform yang mendukung pembelajaran berbasis virtual adalah ZEP. ZEP merupakan platform *metaverse* berbasis web dua dimensi (2D) yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dalam ruang virtual menggunakan avatar digital. Menurut ZEP (2023) platform ZEP dirancang untuk menciptakan lingkungan virtual yang memungkinkan pengguna berkomunikasi, berinteraksi, serta berkolaborasi dalam suatu ruang digital secara *real-time*. Berbeda dengan platform konferensi video konvensional seperti Zoom atau Google Meet, ZEP menyediakan pengalaman pembelajaran berbasis ruang virtual (*spatial interaction*), di mana pengguna dapat menggerakkan avatar mereka untuk menjelajahi lingkungan virtual dan berinteraksi dengan objek maupun pengguna lainnya. Konsep pembelajaran berbasis *metaverse* seperti yang digunakan dalam platform ZEP sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan modern. Menurut Mystakidis (2022) *metaverse* dalam pendidikan merupakan lingkungan virtual yang memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui pengalaman interaktif dan berbasis simulasi. Lingkungan virtual tersebut memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu menurut Radianti dkk. (2020) penggunaan lingkungan virtual dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, interaksi sosial, serta efektivitas pembelajaran. Hal ini karena lingkungan virtual memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif melalui pengalaman

langsung. Dengan demikian, platform ZEP merupakan salah satu inovasi teknologi pendidikan berbasis *metaverse* yang memungkinkan terciptanya lingkungan pembelajaran yang interaktif dan mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

2. Fitur *Zep Quiz*

Zep Quiz merupakan salah satu fitur yang tersedia dalam platform ZEP yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran berbasis gamifikasi. *Zep Quiz* memungkinkan pendidik untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses dan dijalankan oleh peserta didik dalam lingkungan virtual menggunakan avatar digital. *Zep Quiz* merupakan fitur kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai media gamifikasi dalam ruang virtual. Menurut Feriansyah dan Titaley (2025) penggunaan *Zep Quiz* dalam pembelajaran dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui integrasi elemen permainan, seperti tantangan, interaksi, dan pemberian umpan balik secara langsung. Fitur ini memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui pengalaman yang lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Beberapa karakteristik utama dari *Zep Quiz* antara lain sebagai berikut:

a. Interaktivitas Berbasis Avatar

Dalam *Zep Quiz*, peserta didik menggunakan avatar digital untuk berpartisipasi dalam kuis. Peserta didik dapat bergerak dalam lingkungan virtual untuk memilih jawaban, seperti menuju area tertentu yang mewakili pilihan jawaban. Pendekatan ini meningkatkan keterlibatan peserta didik karena mereka berinteraksi secara langsung dengan lingkungan pembelajaran.

b. Lingkungan Virtual Imersif (*Immersive Virtual Environment*)

Zep Quiz menyediakan berbagai peta virtual yang dapat digunakan sebagai lingkungan pembelajaran, seperti ruang kelas virtual, arena permainan, atau lingkungan simulasi lainnya. Menurut Radianti dkk. (2020) lingkungan virtual imersif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membantu mereka memahami materi pembelajaran secara lebih efektif.

c. Umpan Balik Secara Langsung (*Real Time Feedback*)

Zep Quiz memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik setelah mereka menjawab pertanyaan. Umpan balik langsung merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran, karena membantu peserta didik memahami kesalahan dan memperkuat pemahaman konsep. Menurut Hattie dan Timperley (2019) umpan balik merupakan salah satu faktor yang paling berpengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik.

d. Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran

Zep Quiz mengintegrasikan elemen gamifikasi, seperti tantangan, skor, dan interaksi visual, yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menurut Deterding dkk. (2019) gamifikasi merupakan penggunaan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna.

Dengan demikian, fitur *Zep Quiz* merupakan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang memanfaatkan teknologi *metaverse* untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.

3. *Zep Quiz* dalam Pembelajaran

Penggunaan *Zep Quiz* dalam pembelajaran sejalan dengan berbagai teori pembelajaran modern, khususnya teori *flow* dan teori konstruktivisme. Menurut Csikszentmihalyi (2014) teori *flow* menjelaskan bahwa individu akan mengalami tingkat keterlibatan yang tinggi ketika mereka terlibat dalam aktivitas yang menantang namun sesuai dengan kemampuan mereka. Dalam kondisi *flow*, individu akan lebih fokus, termotivasi, dan mampu memahami informasi dengan lebih baik. Lingkungan pembelajaran berbasis *game* seperti *Zep Quiz* dapat membantu menciptakan kondisi *flow* karena menyediakan tantangan, interaktivitas, serta umpan balik secara langsung.

Selain itu, penggunaan *Zep Quiz* juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Schunk (2020) pembelajaran berbasis interaksi dan pengalaman langsung dapat membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih mendalam. Dengan demikian penggunaan *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan

keterlibatan, motivasi, serta pemahaman peserta didik melalui pendekatan pembelajaran berbasis interaksi, gamifikasi, dan pengalaman virtual.

D. Kajian Teori Tentang Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

1. Pengertian *Problem Based Learning*

Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai konteks utama untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Model ini menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses pembelajaran. Menurut Arends (2012) *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada masalah autentik dengan tujuan untuk membantu mereka membangun pengetahuan sendiri, mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, serta meningkatkan kemandirian dalam belajar.

Adapun Savery (2019) menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses penyelidikan untuk menemukan solusi terhadap suatu masalah. Model ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan analisis, berpikir kritis, dan kemampuan belajar mandiri. Selain itu menurut Hotimah (2020) dalam jurnal nasional, *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Model ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam.

Pendapat tersebut juga didukung oleh penelitian dari Yustina dan Kapsin (2021) yang menyatakan bahwa penerapan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai sarana pembelajaran untuk membantu

peserta didik mengembangkan pengetahuan, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan pemecahan masalah secara mandiri dan kolaboratif.

2. Karakteristik *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari model pembelajaran konvensional. Menurut Arends (2012) karakteristik utama *Problem Based Learning* antara lain:

a. Berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*)

Peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator.

b. Menggunakan masalah nyata sebagai konteks pembelajaran

Masalah yang digunakan dalam pembelajaran berkaitan dengan situasi nyata sehingga membantu peserta didik memahami penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari.

c. Mendorong keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah

Peserta didik dilatih untuk menganalisis masalah dan menemukan solusi secara mandiri maupun kelompok.

d. Mengembangkan kemampuan belajar mandiri

Peserta didik mencari dan mengolah informasi secara mandiri untuk memahami materi pembelajaran.

e. Mengembangkan kemampuan kerja sama

Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah dan berdiskusi. Karakteristik tersebut menjadikan *Problem Based Learning* sebagai model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir dan keterlibatan peserta didik.

3. Langkah- Langkah *Problem Based Learning*

Secara konseptual, sintaks pembelajaran merupakan pedoman berupa langkah-langkah operasional atau alur prosedural yang harus diikuti oleh pendidik dan peserta didik secara sistematis agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan karakteristik model yang digunakan Uno (2018). Dengan demikian sintaks *Problem Based Learning* (PBL) dapat didefinisikan sebagai urutan atau tahapan-tahapan spesifik yang terstruktur dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah. Alur ini berfungsi sebagai panduan utama dari

awal hingga akhir pembelajaran serta memastikan peserta didik melewati fase-fase pemecahan masalah secara berurutan agar tujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dapat tercapai dengan efektif. Dalam penelitian ini mengacu pada Arends (2012) yang terdiri dari lima tahap sebagai berikut:

a. Orientasi Peserta Didik pada Masalah

Pada tahap ini, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memperkenalkan masalah yang akan diselesaikan oleh peserta didik. Guru juga memberikan motivasi agar peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Menurut Hotimah (2020) tahap orientasi bertujuan untuk membantu peserta didik memahami masalah dan meningkatkan motivasi belajar.

b. Mengorganisasi Peserta Didik untuk Belajar

Pada tahap ini guru membantu peserta didik memahami masalah dan mengorganisasi kegiatan pembelajaran seperti membentuk kelompok dan menjelaskan tugas yang harus dilakukan. Menurut Yustina dan Kapsin (2021) tahap ini penting untuk membantu peserta didik memahami peran mereka dalam proses pembelajaran.

c. Membimbing Penyelidikan Individu dan Kelompok

Pada tahap ini peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan dengan masalah yang diberikan. Guru membimbing peserta didik dalam proses penyelidikan Menurut Savery (2019) tahap penyelidikan membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

d. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

Pada tahap ini peserta didik menyusun hasil penyelidikan dan menyajikannya dalam bentuk laporan atau presentasi. Menurut Hotimah (2020) tahap ini membantu peserta didik mengembangkan kemampuan komunikasi dan pemahaman konsep.

e. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

Pada tahap terakhir peserta didik melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran dan solusi yang telah dikembangkan. Menurut Yustina dan

Kapsin (2021) tahap evaluasi membantu peserta didik memahami proses belajar dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

E. Kajian Teori Tentang Pemahaman Materi

1. Pengertian Pemahaman Materi

Pemahaman materi merupakan kemampuan peserta didik dalam menangkap makna, menjelaskan kembali, menghubungkan, serta menggunakan konsep yang telah dipelajari dalam situasi tertentu. Pemahaman tidak hanya menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengingat informasi, tetapi juga menunjukkan kemampuan untuk mengolah informasi tersebut menjadi pengetahuan yang bermakna. Dalam proses pembelajaran, pemahaman menjadi salah satu tujuan penting karena peserta didik tidak cukup hanya menghafal materi, melainkan harus mampu menjelaskan isi materi dengan bahasanya sendiri dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Murtiyasa & Sari, (2022:2060) menjelaskan bahwa kemampuan pemahaman konsep merupakan salah satu target pembelajaran yang dapat dianalisis melalui Taksonomi Bloom. Dalam jurnal tersebut, pemahaman konsep tidak hanya dilihat dari kemampuan mengingat, tetapi juga dari kemampuan peserta didik dalam memenuhi beberapa indikator, seperti menyatakan kembali konsep, memberikan contoh, mengklasifikasi, merepresentasikan, menghubungkan konsep, dan menerapkan konsep dalam penyelesaian masalah sehari-hari.

2. Pemahaman Materi Berdasarkan Taksonomi Bloom

Taksonomi Bloom digunakan untuk mengklasifikasikan proses kognitif peserta didik dalam pembelajaran. Ranah kognitif dalam Taksonomi Bloom revisi mencakup enam tingkatan, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Tiga tingkat awal, yaitu mengingat, memahami, dan menerapkan, termasuk kemampuan berpikir tingkat dasar sampai menengah, sedangkan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta termasuk kemampuan berpikir tingkat tinggi (Murtiyasa & Sari, (2022:2061).

Dalam penelitian ini, pemahaman materi lebih difokuskan pada ranah kognitif C2 dan C3. C2 atau memahami berkaitan dengan kemampuan peserta didik untuk menjelaskan, menafsirkan, mengklasifikasikan, dan memberi contoh suatu konsep. Sementara itu, C3 atau menerapkan berkaitan dengan kemampuan peserta didik menggunakan konsep yang telah dipahami untuk menyelesaikan masalah atau menganalisis situasi tertentu. Dengan demikian, pengukuran pemahaman materi budaya taat hukum tidak hanya diarahkan pada kemampuan peserta didik menghafal definisi hukum, tetapi juga pada kemampuan menerapkan konsep budaya taat hukum dalam kasus nyata (Murtiyasa & Sari, (2022:2061).

3. Indikator Pemahaman Materi

Berdasarkan indikator pemahaman konsep yang dikemukakan dalam penelitian Murtiyasa & Sari, (2022:2062), indikator pemahaman materi dapat diadaptasi ke dalam konteks materi budaya taat hukum. Indikator tersebut meliputi kemampuan peserta didik untuk menyatakan kembali konsep dengan bahasa sendiri, memberikan contoh dan bukan contoh, mengklasifikasi objek atau peristiwa berdasarkan konsepnya, merepresentasikan konsep dengan berbagai cara, menghubungkan antarkonsep, serta menerapkan konsep dalam penyelesaian masalah sehari-hari. Terdapat lima konsep indikator pemahaman, yaitu menyatakan kembali konsep dengan menggunakan bahasa mereka sendiri, memberikan contoh dan bukan contoh, mengklasifikasi objek-objek menurut konsepnya, merepresentasikan dengan berbagai cara dari konsep dan menerapkan konsep untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.

F. Kajian Teori Tentang Budaya Taat Hukum

1. Budaya Taat Hukum

a. Pengertian Budaya Hukum

Sistem hukum tidak hanya terdiri dari peraturan tertulis tetapi dipengaruhi oleh berbagai faktor sosial yang berkembang di masyarakat. Salah satu faktor penting dalam sistem hukum adalah budaya hukum. Budaya hukum mencerminkan bagaimana masyarakat memahami, menilai, dan mematuhi hukum yang berlaku. Menurut Friedman (dalam Soekanto,

2007) sistem hukum terdiri dari tiga komponen utama, yaitu struktur hukum (*legal structure*), substansi hukum (*legal substance*), dan budaya hukum (*legal culture*). Struktur hukum berkaitan dengan lembaga-lembaga yang menjalankan hukum. Substansi hukum berkaitan dengan aturan atau norma hukum yang berlaku. Sedangkan budaya hukum berkaitan dengan sikap, nilai, dan persepsi masyarakat terhadap hukum.

Budaya hukum merupakan faktor penting yang menentukan efektivitas suatu sistem hukum. Hal ini karena keberhasilan suatu sistem hukum tidak hanya bergantung pada aturan yang dibuat tetapi pada tingkat kesadaran dan kepatuhan masyarakat terhadap hukum tersebut. Menurut Soekanto (2014) budaya hukum merupakan sikap dan nilai yang dimiliki masyarakat terhadap hukum yang mempengaruhi perilaku mereka dalam mematuhi atau melanggar hukum. Budaya hukum yang baik akan mendorong masyarakat untuk mematuhi hukum secara sadar tanpa adanya paksaan.

Selain itu menurut Ali (2021) budaya hukum merupakan bagian dari sistem sosial yang mencerminkan tingkat kesadaran masyarakat terhadap pentingnya hukum dalam menjaga ketertiban dan keadilan. Budaya hukum yang kuat akan menciptakan masyarakat yang tertib dan patuh terhadap aturan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa budaya hukum merupakan sikap, nilai, dan persepsi masyarakat terhadap hukum yang mempengaruhi tingkat kepatuhan terhadap peraturan yang berlaku.

b. Pengertian Budaya Taat Hukum

Budaya taat hukum merupakan bagian dari budaya hukum yang mencerminkan tingkat kesadaran masyarakat dalam mematuhi hukum. Budaya taat hukum menunjukkan bahwa individu mematuhi hukum bukan karena takut terhadap sanksi tetapi karena adanya kesadaran akan pentingnya hukum dalam menjaga ketertiban. Menurut Soekanto (2014) kepatuhan terhadap hukum merupakan bentuk kesadaran hukum yang tercermin dalam perilaku individu yang mematuhi peraturan yang berlaku. Kepatuhan hukum yang didasarkan pada kesadaran menunjukkan bahwa individu memahami pentingnya hukum dalam kehidupan masyarakat.

Sejalan dengan itu Rahardjo (2019) menyatakan bahwa kesadaran hukum merupakan kondisi di mana individu memahami, menghargai, dan mematuhi hukum sebagai bagian dari kehidupan sosial.

2. Kesadaran Hukum

Kesadaran hukum yang baik akan mendorong individu untuk berperilaku sesuai dengan norma hukum yang berlaku. Dalam konteks pendidikan budaya taat hukum dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran yang membantu peserta didik memahami pentingnya hukum serta membentuk sikap yang positif terhadap hukum. Dengan demikian budaya taat hukum merupakan sikap dan perilaku individu yang mematuhi hukum berdasarkan kesadaran dan pemahaman terhadap pentingnya hukum.

a. Indikator Kesadaran Hukum

Kesadaran hukum merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan budaya taat hukum. Kesadaran hukum menunjukkan sejauh mana individu memahami dan mematuhi hukum. Menurut Soekanto (2014) terdapat empat indikator utama kesadaran hukum, yaitu sebagai berikut:

1) Pengetahuan Hukum (*Law Awareness*)

Pengetahuan hukum merupakan tingkat pemahaman individu tentang adanya aturan hukum yang mengatur perilaku tertentu. Individu mengetahui bahwa terdapat aturan yang mengatur apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan. Menurut Ali (2021) pengetahuan hukum merupakan tahap awal dalam pembentukan kesadaran hukum karena individu harus mengetahui terlebih dahulu adanya aturan hukum sebelum mematuhihinya.

2) Pemahaman Hukum (*Law Acquaintance*)

Pemahaman hukum merupakan kemampuan individu dalam memahami isi, tujuan, dan manfaat dari peraturan hukum. Individu tidak hanya mengetahui adanya aturan tetapi memahami alasan dan tujuan dari aturan tersebut. Menurut Rahardjo (2019) pemahaman hukum membantu individu dalam memahami pentingnya hukum dalam kehidupan masyarakat.

3) Sikap Hukum (*Legal Attitude*)

Sikap hukum merupakan kecenderungan individu dalam menerima dan menghargai hukum. Sikap hukum yang positif akan mendorong individu untuk mematuhi hukum secara sukarela. Menurut Soekanto (2014) sikap hukum mencerminkan tingkat penghargaan individu terhadap hukum sebagai alat untuk menciptakan ketertiban.

4) Pola Perilaku Hukum (*Legal Behavior*)

Pola perilaku hukum merupakan bentuk nyata dari kesadaran hukum yang ditunjukkan melalui perilaku individu dalam kehidupan sehari-hari. Individu yang memiliki kesadaran hukum yang baik akan mematuhi hukum dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Ali (2021) perilaku hukum merupakan indikator utama dari kesadaran hukum karena menunjukkan tingkat kepatuhan individu terhadap hukum.

Dengan demikian indikator kesadaran hukum meliputi pengetahuan hukum, pemahaman hukum, sikap hukum, dan perilaku hukum.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut ini peneliti akan memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang serupa dengan topik yang sedang diteliti. Pemaparan ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan, serta mengidentifikasi kesenjangan atau kontribusi yang dapat diberikan oleh penelitian ini dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

1. **Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Husen dan Wulandari (2025) dengan judul penelitian "Pengaruh Media Game Edukasi Zep Quiz terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa di Sekolah Dasar pada Materi Perubahan Wujud Benda".** Memaparkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media *game* edukasi *Zep Quiz* dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep belajar peserta didik.
2. **Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Feriansyah dan Titaley (2025) dengan judul penelitian "Gamifikasi Pembelajaran Menggunakan Zep Quiz".** Memaparkan hasil penelitian yang menemukan bahwa

gamifikasi pembelajaran menggunakan *Zep Quiz* terbukti memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran.

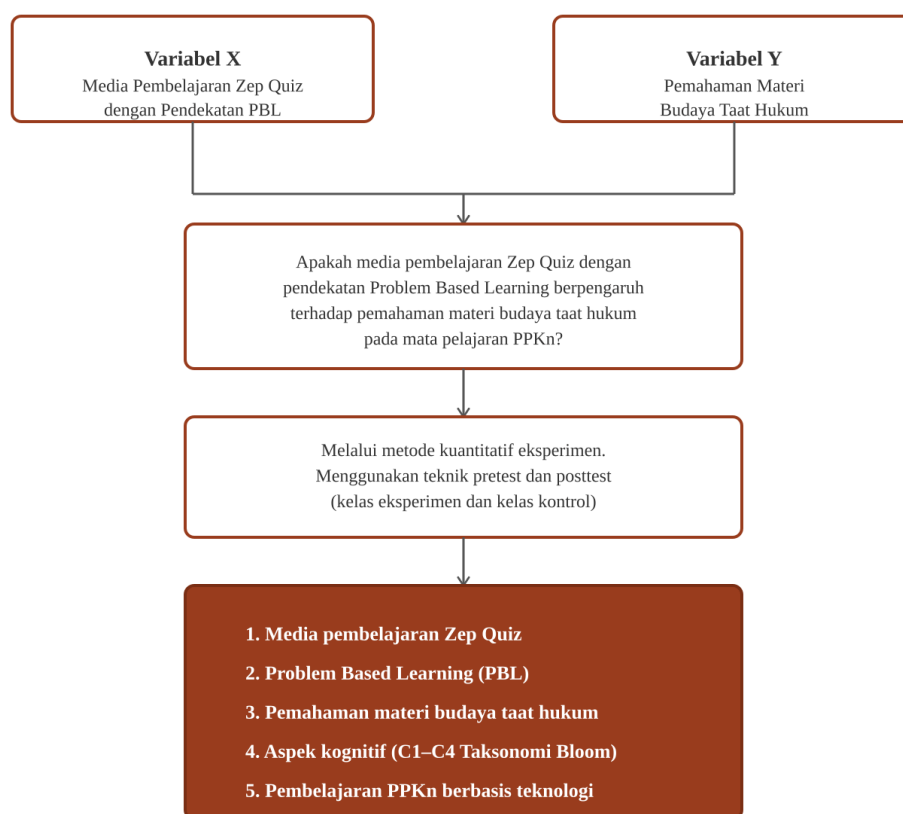
3. Terkait model pembelajaran, **penelitian yang dilakukan oleh Putri (2023) dengan judul penelitian "*Pengaruh Problem Based Learning terhadap Kesadaran Hukum Siswa*".** Menjabarkan hasil penelitian yang membuktikan bahwa penerapan *Problem Based Learning* (PBL) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kesadaran hukum siswa.
4. Hal ini diperkuat oleh **penelitian yang dilakukan oleh Hotimah (2020) dengan judul penelitian "*Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*".** Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Sampai dengan saat ini belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh penggunaan *Zep Quiz* dengan pendekatan *Problem Based Learning* terhadap pemahaman materi budaya taat hukum. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu diisi melalui penelitian lebih lanjut.

H. Kerangka Pemikiran

Dilatarbelakangi oleh perbedaan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, khususnya pada materi budaya taat hukum, berdasarkan observasi peneliti, terdapat beberapa guru yang menganggap bahwa rendahnya pemahaman siswa tersebut semata-mata merupakan permasalahan yang bersumber dari faktor internal siswa. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas, guru seringkali hanya mengandalkan metode konvensional tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang variatif dan inovatif, sehingga membuat siswa merasa kurang termotivasi dan kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Hal tersebut berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap konsep budaya taat hukum yang seharusnya dapat diinternalisasikan dengan baik dalam kehidupan sehari-hari.

Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti ingin menghadirkan solusi melalui penerapan media pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *Zep Quiz* yang diintegrasikan dengan model *Problem Based Learning* (PBL). Penggunaan media *Zep Quiz* berbasis *Problem Based Learning* diharapkan mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis, aktif, dan terlibat langsung dalam proses pemecahan masalah yang berkaitan dengan materi budaya taat hukum, sehingga pemahaman siswa terhadap materi tersebut dapat meningkat secara optimal. Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti kemudian menyajikan kerangka penelitian sebagai berikut:



Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran

sumber: dibuat oleh peneliti (2026)

I. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi penelitian dikenal juga sebagai anggapan dasar atau postulat, yakni suatu landasan berpikir awal yang kebenarannya diyakini dan dapat

diterima oleh peneliti sebagai pijakan dalam pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan beberapa asumsi dasar sebagai berikut:

- a. Peserta didik Kelas X saat ini merupakan bagian dari Generasi Z yang memiliki karakteristik *digital native*, dengan preferensi belajar yang visual, interaktif, dan membutuhkan umpan balik yang cepat.
- b. Kondisi infrastruktur digital di SMA Pasundan 8 Bandung sebagai sekolah berbasis teknologi dinilai cukup mendukung untuk implementasi pembelajaran berbasis digital, di mana sekolah memiliki fasilitas teknologi informasi yang memadai seperti laboratorium komputer, jaringan internet yang stabil, dan mayoritas peserta didik memiliki *smartphone* pribadi.
- c. Pendekatan *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik apabila diterapkan secara konsisten dan terstruktur

2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah serta kajian teori yang sudah dipaparkan maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

- a. *H_a*: Terdapat pengaruh yang signifikan model *Problem Based Learning* berbantuan *Zep Quiz* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi budaya taat hukum.
- b. *H₀*: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model *Problem Based Learning* berbantuan *Zep Quiz* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi budaya taat hukum.