

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Persepsi dalam Landasan Historis, Filosofis, Teologis, dan Budaya

a. Persepsi dalam Landasan Historis (Sejarah)

Sejarah persepsi menunjukkan perkembangan cara manusia memahami proses menangkap dan menafsirkan realitas melalui indra dan pikiran. Sugihartono dkk., (Nisa, 2023, hlm. 216) berpendapat bahwa persepsi adalah kemampuan otak dalam menerjemahkan stimulus atau proses untuk menerjemahkan stimulus yang masuk ke dalam alat indra manusia. Persepsi manusia terdapat perbedaan sudut pandang dalam penginderaan, ada yang memersepsikan sesuatu itu baik atau persepsi yang positif maupun persepsi negatif yang akan memengaruhi tindakan manusia yang tampak atau nyata, sejarah persepsi menunjukkan bahwa pemahaman manusia tentang cara menangkap dan menafsirkan realitas melalui indra dan pikiran terus berkembang, sehingga persepsi tidak hanya dipahami sebagai proses pengamatan, tetapi juga sebagai proses aktif dalam menyimpulkan dan menafsirkan informasi.

b. Persepsi dalam Landasan Filosofis (Filsafat)

Persepsi secara filsafat adalah cara manusia menangkap, memahami, dan menafsirkan realitas melalui indra dan pikiran, persepsi tidak hanya sekadar menerima informasi dari lingkungan, tetapi juga melibatkan proses berpikir dalam memberi makna terhadap apa yang dialami, sehingga menjadi dasar terbentuknya pengetahuan. Hal ini sejalan dengan pendapat Suharman (Nisa, 2023, Hlm. 217) persepsi merupakan suatu proses menginterpretasikan atau menafsir informasi yang diperoleh melalui sistem alat indra manusia menurutnya, ada tiga aspek di dalam persepsi yang dianggap relevan dengan kognisi manusia, yaitu pencatatan indra, pengenalan pola, dan perhatian.

c. Persepsi dalam Landasan Teologis (Agama)

Menurut Sarwono (2022, hlm. 24) persepsi dalam pandangan Islam adalah proses manusia dalam memahami suatu informasi baik melalui mata untuk melihat, telinga untuk mendengar, hidung untuk penciuman, hati untuk merasakan yang

disalurkan ke akal dan pikiran manusia agar menjadi suatu pemahaman.

a. Persepsi dalam Landasan Budaya

Persepsi dalam aspek budaya adalah cara individu atau kelompok memahami, menafsirkan, dan memberi makna terhadap suatu objek, peristiwa, atau nilai berdasarkan latar belakang budaya yang dimilikinya. Persepsi ini dipengaruhi oleh kebiasaan, norma, bahasa, dan pengalaman sosial sehingga setiap budaya dapat menghasilkan cara pandang yang berbeda terhadap suatu hal yang sama dengan demikian, budaya berperan penting dalam membentuk bagaimana seseorang melihat dan menilai realitas di sekitarnya. Jalaludin Rakhmat (Nisa, 2023, hlm. 217) berpendapat bahwa Persepsi adalah pengamatan tentang objek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan.

2. Persepsi

a. Pengertian Persepsi

Persepsi merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran karena berkaitan dengan bagaimana siswa memahami, menilai, dan merespons pengalaman belajar yang mereka alami. Setiap siswa memiliki persepsi yang berbeda-beda terhadap suatu metode, media, maupun situasi pembelajaran, yang dipengaruhi oleh pengalaman, minat, serta tingkat pemahaman masing-masing. Oleh karena itu, persepsi siswa menjadi indikator penting untuk mengetahui sejauh mana suatu proses pembelajaran dapat diterima dan memberikan dampak positif.

Kata persepsi berasal dari bahasa Inggris, *perception* yang artinya: persepsi, penglihatan, tanggapan. Adapun dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, persepsi diinterpretasikan sebagai tanggapan atau penerimaan langsung dari sesuatu atau proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca inderanya. Persepsi merupakan hal yang memengaruhi sikap, dan sikap akan menentukan perilaku. Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa persepsi memengaruhi perilaku seseorang atau perilaku merupakan cermin persepsi yang dimilikinya. Persepsi adalah tanggapan atau gambaran langsung dari suatu serapan seseorang dalam mengetahui beberapa hal melalui panca indra. Dalam pengertian ini jelas, bahwa Sabarini (Nisa, 2023, hlm. 215) menyatakan persepsi adalah kesan gambaran atau tanggapan yang dimiliki seseorang setelah orang tersebut menyerap untuk

mengetahui beberapa hal (objek), melalui panca indra.

Menurut Wurarah (Nisa, 2023, hlm. 215) persepsi adalah *perception*, yaitu cara pandang terhadap sesuatu atau mengutarakan pemahaman hasil olahan daya pikir, artinya persepsi berkaitan dengan faktor-faktor eksternal yang direspons melalui pancaindra, daya ingat, dan daya jiwa. Persepsi adalah sumber pengetahuan baru yang diperoleh seseorang mengenai dunia dan lingkungan yang mengelilinginya. Pengetahuan adalah kekuasaan, tanpa pengetahuan manusia tidak dapat bertindak secara efektif, persepsi adalah sumber utama untuk pengetahuan itu, persepsi dapat didefinisikan sebagai proses menerima, menyeleksi, mengorganisasikan, mengartikan, menguji dan memberikan reaksi kepada rangsangan panca indra atau data.

Robbins (Nisa, 2023, hlm. 215) juga berpendapat bahwa persepsi sebagai suatu proses yang ditempuh individu untuk mengorganisasikan dan menafsirkan atau menginterpretasikan kesan-kesan indra mereka agar memberikan makna bagi lingkungan mereka. Glinow (Nisa, 2023, hlm. 216) mengatakan Persepsi adalah proses penerimaan informasi dan pemahaman tentang lingkungan, termasuk penetapan informasi untuk membentuk pengategorian dan penafsirannya. Intinya persepsi berkaitan dengan bagaimana seseorang menerima informasi dan menyesuaikan dengan lingkungannya, ini berarti adalah interpretasi dalam memahami informasi yang dapat meningkatkan pengetahuan yang menerimanya atau adanya seleksi terhadap berbagai rangsangan yang ditangkap oleh panca indra, hal ini nantinya akan memengaruhi perilaku masing-masing individu yang menerima informasi tersebut.

Osborn (Nisa, 2023, hlm. 216) berpendapat persepsi adalah proses di mana orang-orang memilih, mengorganisir, menginterpretasikan, mendapat kembali dan merespons terhadap informasi. dari dunia di sekitarnya. Dengan kata lain, persepsi berkaitan dengan bagaimana seseorang dapat menginterpretasikan dan merespons informasi yang berasal dari luar.

Persepsi merupakan proses mental yang dilakukan individu dalam menerima, menyeleksi, mengorganisasi, dan menafsirkan informasi yang diperoleh melalui pancaindra sehingga menghasilkan pemahaman atau makna terhadap lingkungan. Persepsi tidak hanya sekadar melihat atau merasakan, tetapi juga melibatkan daya

pikir, pengalaman, dan ingatan dalam mengolah informasi tersebut. Hasil dari proses persepsi ini akan membentuk pengetahuan, sikap, dan pada akhirnya memengaruhi perilaku seseorang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah dasar bagi seseorang dalam memahami dunia sekitarnya, yang kemudian menjadi acuan dalam bertindak dan berperilaku.

b. Proses Persepsi

Persepsi tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan ada proses penting yang membentuk persepsi. Wood (Nisa, 2023, hlm. 218) menyebutkan bahwa persepsi dikatakan sebagai proses yang aktif yang dimulai dari pengenalan sampai interpretasi. Hal tersebut identik dengan proses persepsi.

Proses persepsi dapat dibedakan menjadi tiga proses, yaitu *selection*, *organization*, dan *interpretation*. Seperti yang telah disebutkan oleh Wood, persepsi dikatakan sebagai sebuah proses aktif memilih, mengatur dan menafsirkan orang, objek, peristiwa, situasi, dan aktivitas. Dengan demikian, hal pertama yang harus diperhatikan dalam definisi ini adalah persepsi itu merupakan proses aktif, hal tersebut memberikan makna bahwa sesuatu tersebut sangat tergantung pada aspek mana yang akan diperhatikan dan bagaimana mengatur serta menafsirkan hal yang 5 diperhatikan tersebut.

Sebenarnya Swarjana (Nisa, 2023, hlm. 218) menyatakan persepsi dan komunikasi adalah dua hal yang saling berhubungan. Melalui persepsi yang dimiliki oleh seseorang, hal tersebut akan memengaruhi pilihan untuk berkomunikasi, baik dari segi bahasa, respons, dan lainlain. Misalnya, ada seseorang yang kita perhatikan tidak ramah atau tidak sopan. Hal tersebut akan membentuk persepsi kita. Selanjutnya, berkomunikasi.

Menurut Lesmana (Nisa, 2023, hlm. 219) proses persepsi merupakan suatu proses kognitif yang dipengaruhi oleh pengalaman, cakrawala, dan pengetahuan individu. Pengalaman dan proses belajar akan memberikan bentuk dan struktur bagi objek yang ditangkap panca indera. Sedangkan pengetahuan dan cakrawala akan memberikan arti terhadap objek yang ditangkap individu, dan akhirnya komponen individu akan berperan dalam menentukan tersedianya jawaban yang berupa sikap dan tingkah laku individu terhadap objek yang ada.

Walgito (Nisa, 2023, hlm. 219) menyatakan bahwa terjadinya persepsi merupakan suatu yang terjadi dalam tahap-tahap berikut:

- 1) Merupakan tahap yang dikenal dengan nama proses kealaman atau proses fisik, merupakan proses ditangkapnya suatu stimulus oleh alat indera manusia.
- 2) Merupakan tahap yang dikenal dengan proses fisiologis, merupakan proses diteruskannya stimulus yang diterima oleh reseptor (alat indra) melalui saraf-saraf sensoris.
- 3) Merupakan tahap yang dikenal dengan nama proses psikologik, merupakan proses timbulnya kesadaran individu tentang stimulus yang diterima reseptor.
- 4) Merupakan hasil yang diperoleh dari proses persepsi yaitu berupa tanggapan dan perilaku.

Berdasarkan pendapat Lesmana (Nisa, 2023, hlm. 219) bahwa proses persepsi melalui tiga tahap, yaitu:

- 1) Tahap penerimaan stimulus, baik stimulus fisik maupun stimulus sosial melalui alat indera manusia, yang dalam proses ini mencakup pula pengenalan dan pengumpulan informasi tentang stimulus yang ada.
- 2) Tahap pengolahan stimulus sosial melalui proses seleksi serta pengorganisasian informasi.
- 3) Tahap perubahan stimulus yang diterima individu dalam menanggapi lingkungan melalui proses kognisi yang dipengaruhi oleh pengalaman, cakrawala, serta pengetahuan individu.

Menurut Swarjana (Nisa, 2023, hlm. 219) Komunikasi juga memiliki peran dalam membentuk persepsi seseorang terhadap orang lain maupun terhadap suatu situasi. Penggunaan bahasa serta perilaku nonverbal yang ditunjukkan oleh seseorang dapat memengaruhi penilaian terhadap berbagai hal, seperti kecerdasan, kejujuran, daya tarik, dan karakteristik lainnya. Persepsi sendiri merupakan proses yang melibatkan tiga tahapan yang saling berkaitan, yaitu seleksi, organisasi, dan interpretasi. Ketiga proses tersebut berlangsung secara berkesinambungan dan saling memengaruhi dalam membentuk suatu persepsi.

Manusia membentuk persepsinya melalui proses memilih hal-hal yang ingin diperhatikan dan memberikan penafsiran terhadap informasi yang diterima secara terus-menerus. Setiap tahapan dalam proses persepsi saling berkaitan dan dapat

memengaruhi tahapan lainnya. Hal-hal yang menjadi perhatian seseorang terhadap suatu individu maupun situasi akan memengaruhi bagaimana seseorang memahami dan menafsirkan informasi tersebut.

Adapun aspek- aspek persepsi antara lain yaitu:

1) *Selection* (seleksi)

Pada tahap ini seseorang lebih cenderung memilih atau mengenal hal- hal yang lebih menarik atau hal yang diinginkan, dan lain-lain, untuk ditafsirkan atau diinterpretasi. Dalam suatu waktu kita sering jumpai banyak hal dalam waktu yang bersamaan. Misalnya kita mendengar ada musik, bahkan beberapa musik kita dengarkan dari beberapa tempat berbeda. Selanjutnya, kita berpikir mungkin ada konser musik di beberapa tempat atau ada orang yang mendengarkan atau menikmati musik di beberapa tempat berbeda, atau kadang kita berada di ruangan yang dingin, atau panas atau bahkan lembap. Selanjutnya, kita berpikir bahwa ruangan tersebut mungkin nyaman atau tidak nyaman, dan lain- lain, atau bisa jadi kita melihat di sekitar kita ada sampah, lantai kotor, dan lain-lain. Selanjutnya, kita berpikir akan ada petugas kebersihan yang akan membersihkannya, atau akan ada kerja bakti oleh masyarakat untuk membersihkannya. Mengingat begitu banyaknya hal-hal yang terjadi di sekitar kita, umumnya seseorang akan memilih hal tertentu untuk diperhatikan, yang biasanya sangat tergantung pada kebutuhan, ketertarikan, dan motif.

2) *Organization* (organisasi)

Pada tahap ini seseorang mengatur persepsi dengan baik menggunakan struktur kognitif. Dalam teori konstruktivisme. seseorang mengatur dan menafsirkan pengalamannya menggunakan struktur kognitif.

3) *Interpretation* (penafsiran)

Interpretasi adalah proses yang subjektif dalam membuat penjelasan-penjelasan tentang apa yang kita amati dan alami. Pada tahap interpretasi ini, seseorang akan menafsirkan atau menginterpretasi stimulus atau rangsangan yang dia terima atau menafsirkan objek, kejadian, dan lain-lain. Interpretasi ini muncul setelah adanya pertanyaan terhadap objek, kejadian atau peristiwa tertentu. Misalnya, sering kali anak kecil bertanya mengapa langit berwarna

biru, mengapa sapi lebih besar daripada kambing, dan lain-lain. Untuk menginterpretasi pengalaman maka bertanya mengapa sesuatu terjadi, atau mengapa orang lain melakukan, atau tidak melakukan sesuatu.

Menurut Miftah Toha (Nisa, 2023, hlm. 220) proses terbentuknya persepsi didasari pada beberapa tahapan, yaitu:

1. Stimulus atau Rangsangan Terjadinya persepsi diawali ketika seseorang dihadapkan stimulus/rangsangan lingkungannya.
2. Registrasi dalam proses registrasi suatu gejala yang nampak adalah mekanisme fisik yang berupa penginderaan dan syarat seseorang berpengaruh melalui alat indra yang dimilikinya. Seseorang dapat mendengarkan atau melihat informasi yang terkirim kepadanya, kemudian mendaftarkan semua informasi yang terkirim kepadanya tersebut.
3. Interpretasi merupakan suatu aspek kognitif dari persepsi yang sangat penting yaitu proses memberikan arti kepada stimulus yang diterimanya. Proses interpretasi tersebut bergantung pada cara pendalaman, motivasi, dan kepribadian seseorang.

Terbentuknya persepsi yang telah disampaikan di atas, bahwa proses terjadinya persepsi merupakan suatu proses yang aktif dan berlangsung secara bertahap dalam diri individu. Proses ini diawali dengan adanya stimulus atau rangsangan dari lingkungan yang diterima melalui pancaindra, kemudian diteruskan melalui sistem saraf hingga individu menyadari adanya rangsangan tersebut. Selanjutnya, individu akan mengolah informasi melalui tahapan seleksi, yaitu memilih stimulus yang dianggap penting sesuai dengan kebutuhan, minat, dan motif.

Informasi yang terpilih akan diorganisasikan dalam struktur kognitif agar lebih teratur dan mudah dipahami. Tahap berikutnya adalah interpretasi, yaitu proses pemberian makna terhadap stimulus yang diterima, yang sangat dipengaruhi oleh pengalaman, pengetahuan, dan sudut pandang individu. Hasil akhir dari proses tersebut adalah terbentuknya persepsi yang akan memengaruhi sikap, cara berpikir, serta perilaku individu dalam merespons lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, proses persepsi tidak hanya melibatkan penerimaan rangsangan, tetapi juga pengolahan dan penafsiran informasi secara kompleks.

c. Objek Persepsi

Pada tahun 1950-an, dikalangan psikolog sosial lahirlah istilah persepsi sosial yang didefinisikan sebagai "*the role of socially generated influences on the basic processes of perception*". Akhir tahun 1950-an dan awal tahun 1960-an fokus penelitian tidak lagi pada faktor-faktor sosial yang mempengaruhi persepsi, tetapi objek-objek dan peristiwa sosial. Rahmawati (Nisa, 2023, hlm. 221) menyatakan persepsi sosial kini telah memperoleh konotasi baru sebagai proses mempersepsi objek objek dan peristiwa-peristiwa sosial, untuk tidak mengaburkan istilah dan untuk menggaris bawahi manusia (bukan benda) sebagai objek persepsi, disini digunakan istilah persepsi interpersonal. Persepsi pada objek selain manusia kita sebut saja persepsi objek.

- 1) Persepsi terhadap objek atau lingkungan fisik merupakan sebuah proses persepsi yang menggunakan benda sebagai objek bukan manusia. Stimulus yang ditangkap bukan dari komunikasi nonverbal, melainkan dari gelombang cahaya, suara, suhu, dan sebagainya. Adapun persepsi terhadap orang menanggapi sifat-sifat luar dan dalam, seperti perasaan, motif, dan harapan. Secara otomatis, orang akan memersepsikan anda pada saat Anda memersepsikan mereka. Dengan kata lain, persepsi terhadap manusia bersifat interaktif. Adapun objek yang dipersepsi manusia hanya akan memengaruhi manusia, namun objeknya tidak berubah. Di sinilah peran situasi sangat berpengaruh terhadap persepsi sosial dialami manusia.
- 2) Persepsi terhadap manusia merupakan proses persepsi di mana manusia merupakan objek yang memberikan stimulus pada manusia lainnya. Stimulus disampaikan melalui lambang dan simbol-simbol, seperti komunikasi verbal dan nonverbal. Reaksi yang dihasilkan dari persepsi tersebut yang selanjutnya dapat menghasilkan penilaian orang untuk berperilaku di lingkungan sosialnya. Pun dapat memunculkan bias sosial jika tidak objektif.

Menurut Mulla Sadra (Nisa, 2023, hlm. 222), empat tingkatan persepsi harus dibedakan berdasarkan derajat keterlepasan yang dicapai oleh objek-objek persepsi (*perceptibles*), yaitu:

- 1) Tingkatan pertama, yakni persepsi indra, dapat dipahami di dalam tiga kondisi yang ditentukan oleh sifat-sifatnya: pertama, materi harus hadir pada instrumen

persepsi, yakni bahwa jiwa memahami sesuatu secara eksternal di dalam wujud materialnya. Kedua, bentuk sesuatu tertutupi oleh kualitas-kualitas dan sifatsifatnya yang bisa dipahami. Ketiga, sesuatu yang dipersepsi secara indrawi adalah sesuatu yang partikular, bukan universal.

- 2) Tingkatan kedua, yakni imajinasi, objek-objek persepsi terlepas dari syarat pertama dari tiga syarat pada persepsi indra, yakni objek tersebut terlepas dari wujud material karena kehadiran eksternal sesuatu dalam persepsi imajinasi tidak dipersyaratkan.
- 3) Tingkatan ketiga, objek-objek intuisi indra terlepas dari wujud material maupun kualitas kualitas dan sifat-sifat khususnya.
- 4) Tingkatan keempat, objek-objek pahaman akal terlepas dari ketiga syarat di atas, karena akal hanya memahami objek-objek universal.

Objek persepsi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu objek fisik (benda/lingkungan) dan manusia. Persepsi terhadap objek fisik terjadi melalui rangsangan indrawi seperti cahaya, suara, dan suhu, serta bersifat satu arah karena objek tidak memberikan respons balik. Sebaliknya, persepsi terhadap manusia bersifat lebih kompleks dan interaktif, karena melibatkan komunikasi verbal dan nonverbal serta memungkinkan adanya saling memengaruhi antarindividu. Selain itu, objek persepsi juga dapat dipahami melalui tingkatan-tingkatan, mulai dari yang bersifat konkret dan material (indrawi), hingga yang lebih abstrak seperti imajinasi, intuisi, dan pahaman akal yang bersifat universal. Hal ini menunjukkan bahwa objek persepsi tidak hanya terbatas pada hal-hal yang dapat ditangkap oleh pancaindra, tetapi juga mencakup hasil pemikiran dan pemaknaan yang lebih mendalam. Objek persepsi mencakup segala sesuatu yang dapat ditangkap dan dimaknai oleh individu, baik yang bersifat fisik maupun sosial, yang kemudian memengaruhi cara individu memahami dan merespons lingkungannya.

3. Pembelajaran dalam Landasan Historis, Filosofis, Teologis, dan Budaya

a. Pembelajaran dalam Landasan Historis (Sejarah)

Sejarah pembelajaran adalah kajian tentang bagaimana cara manusia belajar dan mengajar berkembang dari waktu ke waktu, baik dari segi metode, peran guru, maupun keterlibatan peserta didik. Hal ini serupa dengan pendapat Gagne, Briggs & Wegner (Ariani Hrp, N., dkk. 2023, hlm, 6) bahwa, pembelajaran sebagai

serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Berangkat dari pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa pembelajaran membutuhkan hubungan dialogis yang sungguh-sungguh antara guru dan peserta didik, dimana penekanannya adalah pada proses pembelajaran oleh peserta didik (*student of learning*), dan bukan pengajaran oleh guru (*teacher of teaching*).

b. Pembelajaran dalam Landasan Filosofis (Filsafat)

Hendayani & Douglas (Iskandar dkk., 2025, hlm. 211) menyatakan pembelajaran yang berlandaskan filsafat pendidikan cenderung inklusif, reflektif, dan mengedepankan partisipasi aktif peserta didik. Strategi pembelajaran yang mendukung pembentukan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dipercaya mampu mempersiapkan peserta didik menghadapi dinamika global. Pendidik yang memahami filsafat pendidikan mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan bermakna, sekaligus memotivasi peserta didik untuk menginternalisasi nilai-nilai moral dan etika dalam kehidupan sehari-hari.

c. Pembelajaran dalam Landasan Teologis (Agama)

Wakka (2023, hlm. 1) Menyatakan pembelajaran dalam al-Qur'an berisi petunjuk setiap umat manusia, baik dalam rangka perumusan sistem-sistem sosial, pendidikan dan kemasyarakatan maupun dalam mengantisipasi dampak negatif dari suatu sistem. Senantiasa membuka diri dalam melakukan dialog kultural. Al-Qur'an menjelaskan hal tersebut dalam QS. Muhammad ayat 24, manusia senantiasa dihadapkan dengan tantangan moral serta memperhatikan isi al-Qur'an dengan benar, maka hati mereka terkunci karena menolak memperhatikan Al-Qur'an.

d. Pembelajaran dalam Landasan Budaya

Retno (Akmalia *et al.*, 2023, hlm, 3880) menyatakan pembelajaran berbasis budaya, budaya sebagai media bagi siswa untuk mentransformasikan hasil observasi mereka kedalam bentuk dan prinsip yang kreatif tentang alam. Dengan demikian, melalui pembelajaran berbasis budaya. siswa bukan sekadar meniru dan atau menerima saja informasi yang disampaikan, tetapi siswa menciptakan makna, pemahaman dan arti dari informasi yang diperolehnya Retno.

4. Pembelajaran

a. Pengertian pembelajaran

Belajar itu ada istilah mengajar adalah kegiatan membimbing dan membantu siswa agar dapat menemukan dan memahami pengetahuan sesuai dengan kemampuannya, bukan sekadar memberi informasi. Dalam proses ini, guru berperan menyampaikan pengetahuan, nilai, dan norma kepada siswa. Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada keterlibatan aktif siswa, yaitu ketika mereka ikut berpartisipasi secara langsung melalui melihat, mendengar, berpikir, dan melakukan kegiatan belajar.

Menurut Darsono (Ariani Hrp, N., dkk. 2023, hlm, 6) Secara umum, belajar dapat dipahami sebagai suatu proses yang menghasilkan perubahan pada perilaku seseorang. Berdasarkan pemahaman tersebut, pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk membantu peserta didik mengalami perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Melalui proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimilikinya. Kemudian Tilaar (Ariani Hrp, N., dkk. 2023, hlm, 6) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan proses pembelajaran adalah sarana dan cara bagaimana suatu generasi belajar. dengan kata lain, bagaimana sarana belajar itu secara efektif digunakan.

Hal tersebut berbeda dengan proses belajar yang lebih mengarah pada bagaimana peserta didik memperoleh, menerima, dan memahami materi yang dipelajari. Selanjutnya, berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Dimyati dan Mudjiono (Ariani Hrp, N., dkk. 2023, hlm, 6) Pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu kegiatan yang bertujuan untuk membantu dan mengarahkan siswa dalam proses belajar. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan serangkaian upaya yang dilakukan secara terencana dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar agar dapat menciptakan dan mendukung terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Sardiman (Ariani Hrp, N., dkk. 2023, hlm, 6) mengartikan pembelajaran sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Pembelajaran menurut Degeng (Ariani

Hrp, N., dkk. 2023, hlm, 6) adalah upaya untuk membelajarkan pembelajar. Gagne, Briggs, Wegner (hrp *et al*, 2023, hlm, 6) mengemukakan, pembelajaran sebagai serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Berangkat dari pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa pembelajaran membutuhkan hubungan dialogis yang sungguh-sungguh antara guru dan peserta didik, dimana penekanannya adalah pada proses pembelajaran oleh peserta didik (*student of learning*), dan bukan pengajaran oleh guru (*teacher of teaching*).

Suryosubroto (Ariani Hrp, N., dkk. 2023, hlm, 7) Konsep seperti ini membawa konsekuensi kepada fokus pembelajaran yang lebih ditekankan pada keaktifan peserta didik sehingga proses yang terjadi dapat menjelaskan sejauh mana tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik. berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan secara sadar oleh guru untuk membantu siswa belajar sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik, proses ini melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran tidak hanya sekadar penyampaian materi oleh guru, tetapi lebih menekankan pada keaktifan siswa dalam mengalami, memahami, dan mengolah pengetahuan. Guru berperan sebagai pembimbing dan fasilitator yang menyediakan sarana serta kondisi agar proses belajar dapat berlangsung secara efektif. Dengan demikian, keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh keterlibatan aktif siswa dan adanya hubungan interaktif antara guru dan peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal.

b. Ciri ciri Belajar

Belajar adalah proses dalam diri siswa yang cukup kompleks, melibatkan kemampuan berpikir (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Proses ini tidak bisa dilihat langsung oleh guru, tetapi dapat dipahami melalui perubahan perilaku siswa saat belajar. Perilaku belajar tersebut merupakan respon siswa terhadap cara guru mengajar. Karena itu, cara guru merancang pembelajaran (desain instruksional) sangat berpengaruh, terutama dalam menentukan tujuan belajar yang ingin dicapai siswa.

Menurut Ariani Hrp, N., dkk. (2023, hlm, 8) beberapa para ahli menggolongkan beberapa jenis perilaku belajar yang terdiri dari tiga ranah atau kawasan yaitu; (a) ranah kognitif Bloom, dkk (Huseng dkk., 2025, hlm, 5) yang mencakup 6 jenis atau tingkatan perilaku, (b) ranah afektif Krathewohl, Bloom dkk (Huseng dkk., 2025, hlm, 9) yang mencakup lima jenis perilaku, (c) ranah Psikomotor Simpson (Ariani Hrp, N., dkk. 2023, hlm, 9) yang terdiri dari tujuh perilaku atau kemampuan psikomotorik. Masing-masing ranah dijelaskan sebagai berikut:

A. Ranah Kognitif (Bloom, dkk), terdiri dari enam jenis perilaku:

a) Mengingat

Mengingat dan mengenali kembali pengetahuan, fakta, dan konsep, dari yang sudah dipelajari. Sub kategori proses mengingat dapat berupa menentukan, mengetahui, memberi label, mendaftar, menjodohkan, mencantumkan, mencocokkan, memberi nama, mengenali, memilih, mencari.

b) Memahami

Membangun makna atau memaknai pesan pembelajaran, termasuk dari apa yang diucapkan, dituliskan, dan digambar”. Sub kategori proses dari memahami adalah menafsirkan, mencontohkan, mendeskripsikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan.

c) Mengaplikasikan

Menggunakan ide dan konsep yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah pada situasi atau kondisi real (sebenarnya). Aplikasi disini dapat diartikan sebagai penerapan atau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode dan prinsip dalam konteks atau situasi yang lain. Sub kategori proses mengaplikasikan adalah menerapkan, menghitung, mendramatisasi, memecahkan, menemukan, memanipulasi, memodifikasi, mengoperasikan, memprediksi, mengimplementasikan, memecahkan.

d) Menganalisis

Menggunakan informasi untuk mengklasifikasi, mengelompokkan, menentukan hubungan suatu informasi dengan informasi lain, antara fakta dan konsep, argumentasi dan kesimpulan. Sub kategori proses menganalisis adalah mengedit, mengkategorikan, membandingkan, membedakan, menggolongkan,

memerinci, mendeteksi, menguraikan suatu objek, mendiagnosis, merelasikan, menelaah.

e) Mengevaluasi

Menilai suatu objek, suatu benda, atau informasi dengan kriteria tertentu. Sub kategori untuk mengevaluasi adalah membuktikan, memvalidasi, memproyeksi, mereview, mengetes, meresensi, memeriksa, mengkritik.

f) Mencipta

Meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru; menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada. Sub kategori untuk mencipta adalah menghasilkan, merencanakan, menyusun, mengembangkan, menciptakan, membangun, memproduksi, menyusun, merancang, membuat.

B. Ranah Afektif menurut (Krathwohl & Bloom, dkk), terdiri lima jenis perilaku yaitu:

a) Menerima, yang mencakup mengakui, bertanya, memperhatikan, mematuhi, dan mendengarkan.

b) Merespon/menanggapi, yang mencakup membantu, menyapa, melakukan, menolong, menyesuaikan diri, menyenangkan, menyambut, mendukung, menyetujui, menampilkan, melaporkan, memilih, mengatakan, memilah, menolak.

c) Menghargai, yang mencakup menghargai, mengapresiasi, memulai, memprakarsai, bergabung, mengusulkan, berbagi.

d) Meng organisasi, yang mencakup mengelola, membangun (relasi), menganut, mengintegrasikan, memodifikasikan, menyiapkan, menghubungkan, mensitesiskan.

e) Mengamalkan, yang mencakup mengubah perilaku, mempengaruhi, melayani, memberi contoh, menerapkan, mengusulkan, memperagakan, memodifikasikan, mempertunjukkan, merevisi.

C. Ranah Psikomotor (Simpson), terdiri dari tujuh perilaku atau kemampuan motorik, yaitu:

a) Persepsi, yang mencakup kemampuan memilah-milahkan (mendeskripsikan sesuatu secara khusus dan menyadari adanya perbedaan antara sesuatu

tersebut.

- b) Kesiapan, yang mencakup kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan dimana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan, kemampuan ini mencakup aktivitas jasmani dan rohani (mental).
- c) Gerakan terbimbing, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniruan.
- d) Gerakan terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan tanpa contoh.
- e) Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap secara lancar, efisien dan tepat.
- f) Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerik dengan persyaratan khusus yang berlaku.
- g) Kreativitas, mencakup kemampuan melahirkan pola-pola, gerak-gerik yang baru atas dasar prakarya sendiri.

Ketiga ranah tersebut tidak dapat dipandang sebagai bagian yang berdiri sendiri, melainkan saling berkaitan dan menjadi satu kesatuan dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai perubahan yang diharapkan dalam hasil belajar, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, proses pembelajaran perlu memperhatikan berbagai prinsip yang dapat mendukung tercapainya hasil belajar secara optimal.

Berdasarkan ciri ciri belajarnya diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses internal yang kompleks dalam diri siswa yang melibatkan tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut mencerminkan perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai hasil dari proses pembelajaran. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir, seperti mengingat, memahami, hingga mengevaluasi. Ranah afektif berhubungan dengan sikap, nilai, dan perasaan, seperti penerimaan hingga pembentukan pola hidup. Sementara itu, ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik atau gerakan, mulai dari kemampuan dasar hingga kreativitas. Ketiga ranah tersebut tidak berdiri sendiri, melainkan saling berhubungan dan membentuk satu kesatuan dalam proses belajar, oleh karena itu, untuk mencapai

hasil belajar yang optimal, pembelajaran harus dirancang dengan memperhatikan ketiga aspek tersebut secara seimbang, sehingga dapat menghasilkan perubahan perilaku siswa secara menyeluruh.

c. Teori Belajar

Teori belajar merupakan landasan penting dalam proses pembelajaran karena menjelaskan bagaimana siswa memperoleh, memahami, dan mengolah pengetahuan. Menurut (Ariani Hrp, N., dkk. 2022, hlm. 11) Istilah teori belajar terdiri dari dua kata penting yaitu teori dan belajar. Menurut Mc. Keachie (Ariani Hrp, N., dkk. 2023, hlm, 11) teori adalah seperangkat azas yang tersusun tentang kejadian-kejadian tertentu dalam dunia nyata, sedangkan menurut Hamzah (Ariani Hrp, N., dkk. 2023, hlm, 11) teori merupakan seperangkat preposisi yang didalamnya memuat tentang ide, konsep, prosedur dan prinsip yang terdiri dari satu atau lebih variabel yang saling berhubungan satu sama lainnya dan dapat dipelajari, dianalisis dan diuji serta dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan kedua pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori merupakan seperangkat gagasan yang memuat konsep, ide, prosedur, dan prinsip mengenai suatu kejadian yang dapat dipelajari, dianalisis, serta diuji kebenarannya. Sementara itu, teori belajar merupakan suatu landasan yang menjelaskan bagaimana proses pembelajaran dapat dilaksanakan, termasuk hubungan antara guru dan siswa serta perencanaan metode pembelajaran yang digunakan, baik dalam kegiatan pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.

Berdasarkan teori pembelajaran dapat disimpulkan bahwa, teori belajar merupakan seperangkat prinsip, konsep, dan prosedur yang menjelaskan bagaimana proses belajar terjadi. serta bagaimana pembelajaran seharusnya dirancang dan dilaksanakan. Teori belajar tidak hanya berisi penjelasan tentang proses memperoleh pengetahuan, tetapi juga menjadi pedoman bagi guru dalam merancang metode, strategi, dan kegiatan pembelajaran agar tujuan belajar dapat tercapai secara efektif.

Terdapat empat teori belajar yang banyak dikenal dan digunakan dalam bidang pendidikan, yaitu teori behavioristik, kognitif, konstruktivisme, dan humanistik. Keempat teori tersebut memiliki pandangan yang berbeda dalam menjelaskan proses belajar. Oleh karena itu, pembahasan selanjutnya akan

menguraikan masing-masing teori beserta pandangan para ahli yang mengembangkan teori tersebut.

1) Teori Behavioristik

Teori belajar behavioristik dicetuskan oleh Gagne dan Berliner (Ariani Hrp, N., dkk. 2023, hlm, 12) teori ini menekankan tentang perubahan tingkah laku yang terjadi karena pengalaman belajar. Teori ini menjadi aliran psikologi belajar yang memiliki pengaruh besar terhadap tujuan peningkatan teori belajar dan praktik dalam dunia pendidikan dan pembelajaran. Menurut teori behavioristik, seseorang akan dianggap telah belajar ketika sudah menunjukkan perubahan perilaku setelah mengalami proses pembelajaran.

Belajar dapat diartikan sebagai stimulus dan respon. Input merupakan stimulus dan output adalah respon yang dihasilkan dari stimulus yang diberikan. Stimulus yang diberikan dapat berupa penyampaian materi, pembentukan karakter, nasihat, dan lain-lain yang diberikan guru kepada siswanya.

Respon merupakan reaksi atau tanggapan dari siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh gurunya. Pada penerapannya dalam proses belajar mengajar teori belajar behavioristik sangat bergantung pada beberapa aspek seperti tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, materi pelajaran, media pembelajaran, dan fasilitas pembelajaran. Beberapa hal yang perlu diperhatikan saat menerapkan teori behavioristik dalam proses belajar mengajar, yaitu:

- a) Guru Pintar harus selalu mengobservasi dan memperhatikan siswa.
- b) Lingkungan belajar juga harus diperhatikan.
- c) Teori behavioristik sangat mengutamakan pembentukan tingkah laku dengan cara latihan dan pengulangan.
- d) Proses belajar mengajar di kelas harus dengan stimulus dan respon.

2) Teori Kognitif

Ariani Hrp, N., dkk. (2023, hlm, 15) menyatakan teori belajar kognitif dikembangkan oleh seorang psikolog asal Swiss bernama Jean Piaget. Teori kognitif membahas tentang manusia membangun kemampuan kognitifnya dengan motivasi yang dilakukan oleh diri sendiri terhadap lingkungannya. Inti dari konsep teori kognitif ini adalah bagaimana munculnya dan diperolehnya schemata (skema atau rencana manusia dalam mempersepsikan lingkungannya) dalam tahapan-

tahapan perkembangan manusia atau saat seseorang mendapatkan cara baru dalam memaknai informasi secara mental. Jika merujuk pada teori belajar kognitif, belajar dapat diartikan sebagai sebuah proses perubahan persepsi dan pemahaman. Dengan kata lain, belajar tidak harus berbicara tentang perubahan tingkah laku atau sikap yang bisa diamati oleh guru.

Setiap orang atau siswa memiliki pengalaman dan pengetahuan yang berbeda-beda dan tertata rapi dalam bentuk struktur kognitif. Pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki siswa inilah yang membuat proses belajar mengajar akan berjalan dengan baik. Teori ini akan dapat berjalan dengan baik ketika materi pelajaran yang baru dapat beradaptasi dengan struktur kognitif atau kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Teori kognitif mempercayai bahwa perilaku seseorang dapat ditentukan oleh persepsi dan pemahamannya dalam melihat situasi yang berhubungan dengan tujuan proses belajar mengajar. Teori ini juga percaya bahwa belajar itu dihasilkan dari proses persepsi kemudian membentuk hubungan antara pengalaman yang baru dan pengalaman yang sudah tersimpan di dalam dirinya. Proses pembelajaran yang berkilat pada teori kognitif tidak hanya beroperasi secara terpisah-pisah, tetapi melalui proses yang mengalir dan menyeluruh. Hal yang sangat ditekankan dalam teori belajar kognitif adalah proses dari belajar bukan hasil belajar.

Hal yang perlu diperhatikan saat menerapkan teori kognitif dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- a) Materi pembelajaran harus disusun dengan pola atau logika sederhana dan kompleks.
- b) Guru harus memberikan pengarahan sesuai dengan usia siswa karena mereka bukanlah orang dewasa yang sudah mengerti dan mudah dalam berpikir.
- c) Proses belajar mengajar harus bermakna.
- d) Guru harus mengamati perbedaan yang ada pada setiap siswa supaya siswa dapat berhasil mencapai tujuan pembelajaran.

3) Teori Konstruktivisme

Ariani Hrp, N., dkk. (2023, hlm, 18) konstruktivisme secara umum memiliki makna membangun. Oleh karena itu, teori belajar konstruktivisme memandang bahwa proses belajar merupakan upaya peserta didik dalam membangun

pengetahuan dan pemahamannya berdasarkan pengalaman yang dimiliki. Teori ini memiliki keterkaitan dengan pembelajaran kontekstual, di mana pengetahuan tidak diperoleh secara langsung, tetapi dibangun secara bertahap melalui pengalaman dan lingkungan yang dihadapi oleh peserta didik.

Dalam teori konstruktivisme, peserta didik dipandang sebagai individu yang aktif dalam mengembangkan dirinya, baik untuk menemukan potensi yang dimiliki, meningkatkan pengetahuan, maupun mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan. Pengalaman yang diperoleh selama proses pembelajaran menjadi dasar bagi peserta didik untuk membangun pengetahuan baru dan mengembangkan pemahamannya. Dengan demikian, dalam proses belajar mengajar, teori konstruktivisme memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman yang telah diperoleh.

Ariani Hrp, N., dkk. (2023, hlm, 18) beberapa hal yang perlu diperhatikan saat menerapkan teori konstruktivisme dalam proses belajar mengajar adalah:

- a) Saat mengajar sebaiknya guru pintar memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat mengeluarkan pendapat dengan bahasanya sendiri.
 - b) Siswa diberikan kesempatan untuk menceritakan pengalamannya agar menjadi siswa yang lebih kreatif dan imajinatif.
 - c) Lingkungan belajar mengajar harus dibuat kondusif supaya siswa dapat belajar dengan maksimal.
 - d) Siswa diberikan kesempatan untuk membuat gagasan atau ide yang baru.
- 4) Teori Humanistik

Ariani Hrp, N., dkk. (2023, hlm, 20) Teori belajar humanistik lebih menekankan perkembangan pengetahuan dari sudut pandang kepribadian manusia. Teori ini memandang bahwa proses belajar tidak hanya berkaitan dengan peningkatan pengetahuan, tetapi juga dengan perkembangan diri dan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Penerapan teori humanistik dalam pembelajaran bertujuan untuk membentuk kepribadian siswa melalui berbagai kegiatan yang memberikan pengalaman positif. Dalam hal ini, guru berperan dalam menciptakan proses pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan positif siswa sehingga mampu mendorong terbentuknya sikap dan emosi yang positif dalam diri

peserta didik.

Perbedaan antara teori belajar humanistik dan behavioristik dapat dilihat dari cara keduanya memandang perilaku dan motivasi manusia. Teori humanistik memandang perilaku manusia sebagai hasil dari berbagai dorongan dan kebutuhan, mulai dari kebutuhan dasar hingga kebutuhan yang lebih tinggi. Sementara itu, teori behavioristik lebih menekankan perilaku sebagai respons terhadap rangsangan yang berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan manusia. Teori belajar humanistik juga lebih menekankan pada pengembangan kepribadian, perubahan sikap, pemahaman terhadap lingkungan sosial, serta pengembangan kesadaran diri yang dapat diterapkan melalui proses pembelajaran. Dalam penerapannya, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu dan mendukung siswa dalam mengembangkan potensi dirinya.

Ariani Hrp, N., dkk. (2023, hlm, 20) berikut ini adalah beberapa hal yang perlu diperhatikan saat menerapkan teori humanistik dalam proses belajar mengajar:

- a) Guru pintar harus berusaha untuk menyusun dan mempersiapkan materi materi pembelajaran lebih banyak agar tujuan belajar mengajar tercapai.
- b) Guru pintar harus berusaha tenang ketika mendengar ungkapan ungkapan dari siswa yang memberitahukan bahwa ada perasaan yang kuat dan dalam saat belajar mengajar.
- c) Guru pintar adalah fasilitator. Guru Pintar harus memberikan perhatian kepada siswa dan menciptakan suasana kelas kondusif.
- d) Guru pintar harus dapat mengenali dan menerima kelemahan-kelemahan pada dirinya supaya saat mengajar akan lebih tenang.
- e) Guru pintar harus mengetahui keinginan dari setiap siswa karena keinginan-keinginan yang ada pada setiap siswa dapat menambah kekuatan dan mendorong semangat belajar.

Ke empat teori belajar di atas dapat disimpulkan bahwa memiliki fokus yang berbeda namun saling melengkapi teori behavioristik menekankan perubahan perilaku melalui stimulus dan respon. Teori kognitif berfokus pada proses berpikir dan pemahaman siswa, teori konstruktivisme menekankan bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman, sedangkan teori

humanistik berfokus pada pengembangan kepribadian dan potensi diri siswa. Dengan demikian, penggunaan keempat teori ini secara bersama dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, aktif, dan berpusat pada siswa.

Berkaitan dengan penelitian ini teori pembelajaran yang akan di terapkan yaitu teori konstruktivisme sebagai dasar dalam menganalisis persepsi siswa terhadap penggunaan *zep quiz* pada proses pembelajaran. Penggunaan *zep quiz* sebagai quiz interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif, mengeksplorasi materi, serta membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Melalui fitur-fitur interaktif yang terdapat pada *zep quiz*, siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran sehingga memengaruhi persepsi mereka terhadap kegiatan belajar. Dengan demikian, teori konstruktivisme dianggap relevan dalam penelitian ini karena penggunaan *zep quiz* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang membantu siswa membangun pengetahuan dan pengalaman belajar secara aktif.

5. Media Pembelajaran Interaktif Zep Quiz

Media interaktif dalam proses pembelajaran merupakan salah satu inovasi penting yang mampu mengubah cara belajar siswa menjadi lebih aktif dan bermakna. Berbeda dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung satu arah, media interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dengan materi maupun dengan guru. Dalam hal ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai partisipan aktif yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Menurut Igrisa (Ekandari, 2026, hlm. 11) bahwa media pembelajaran interaktif merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan beberapa media pembelajaran audio, video, teks, grafik, dan animasi. Menurut Reslita (Ekandari, 2026, hlm. 11) bahwa media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang mampu mengklarifikasi proses pembelajaran ketika didukung oleh media yang menarik minat dan perhatian siswa. Media ini juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang adaptif dan beragam, memungkinkan siswa untuk mengontrol dan menentukan urutan materi pembelajaran sesuai dengan keinginan mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Menurut Hermawan dkk. dan Imroatun dkk., (Ekandari, 2026, hlm. 11) media pembelajaran interaktif tampil sebagai solusi yang

mengakomodasi gaya belajar generasi digital native, bertujuan mengubah pengalaman belajar menjadi lebih *engaging*, *immerse*, dan *participatory*. Media ini bukan cuma alat bantu, tapi juga pendorong transformasi pembelajaran dari pasif menjadi aktif.

Menurut Fitriani dkk., (Ekandari, 2026, hlm. 16) *zep quiz* merupakan salah satu media elektronik yang mentransformasi LKPD cetak menjadi interaktif, juga ditampilkan secara *online*. Situs web pendidikan yang diciptakan oleh Victor Gayol ini tersedia di mesin pencari google. Sholehah dkk., (Ekandari, 2026, hlm. 16) menyatakan situs *zep quiz* memberikan banyak sekali worksheets yang tersaji *online* dan dapat langsung dikerjakan pada lembar kerja tadi, serta otomatis terkoreksi. Fitur interaktif yang ada dalam situs ini merupakan sarana yang dapat dipakai pendidik dan peserta didik berkomunikasi.

Berdasarkan pernyataan media interaktif *zep quiz* dapat disimpulkan bahwa media interaktif dalam proses pembelajaran merupakan inovasi yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menjadikan siswa lebih aktif, terlibat, dan mandiri. Media ini mengintegrasikan berbagai unsur seperti audio, video, teks, grafik, dan animasi sehingga mampu menarik perhatian serta mempermudah pemahaman materi. Selain itu, media interaktif juga menciptakan lingkungan belajar yang fleksibel dan adaptif, sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik di era digital.

Pemanfaatan platform seperti *zep quiz* semakin memperkuat peran media interaktif dengan menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga praktis dan efisien melalui fitur evaluasi otomatis serta interaksi langsung. Dengan demikian, media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana transformasi pembelajaran dari yang bersifat pasif menjadi aktif, partisipatif, dan lebih bermakna.

a. Kelebihan Media Interaktif *zep quiz*

Pendidik bisa berkreasi dan berinovasi dalam pembuatan Media Interaktif, sehingga peserta didik merasakan keadaan belajar baru yang tak membuat jenuh. Kelebihan fitur yang dapat dipakai guna merancang media interaktif berbasis *zep quiz* menurut Sholehah dkk., (Ekandari, 2026, hlm. 17) antara lain yaitu:

- 1) Pembuatan *zep quiz* mudah dan cepat
- 2) Memperkuat Pemahaman Konsep
- 3) Dapat Memantau perkembangan siswa
- 4) Tampilan Menarik
- 5) Interaksi Sosial
- 6) Keterlibatan Siswa
- 7) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis
- 8) Membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan.

b. Kekurangan *zep quiz* menurut Ekandari (2026, hlm. 19) meliputi;

- 1) Keterbatasan Mengukur Pemahaman Mendalam: *zep quiz* efektif untuk menguji pengetahuan faktual dan pemahaman konseptual dasar, tetapi kurang mampu mengukur pemahaman yang lebih mendalam seperti keterampilan berpikir tingkat tinggi (analisis, sintesis, memerlukan jawaban esai atau proyek. si yang biasan *Ulta Itas Iscr*)
- 2) Ketergantungan pada Akses Teknologi: Penggunaan *zep quiz* memerlukan akses internet yang stabil dan perangkat yang memadai, sehingga di lingkungan dengan infrastruktur terbatas, penggunaannya menjadi kendala
- 3) Desain Soal yang Kurang Optimal: Efektivitas diagnostik dari *zep quiz* sangat bergantung pada kualitas soal. Soal yang tidak dirancang dengan baik dapat mengurangi akurasi hasil diagnosis pemahaman siswa
- 4) Kurangnya Interaksi Personal: *zep quiz* tidak dapat menggantikan interaksi langsung antara guru dan siswa untuk menggali alasan di balik kesalahan siswa, sehingga observasi dan dialog tetap diperlukan.

Kekurangan dan kelebihan *zep quiz* dapat disimpulkan bahwa, *zep quiz* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran, kelebihanannya adalah mudah digunakan, tampilannya menarik, dapat meningkatkan keterlibatan siswa, membantu memahami materi, serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu, guru juga dapat memantau perkembangan siswa dengan lebih praktis namun, *zep quiz* juga memiliki kekurangan, seperti belum mampu mengukur pemahaman yang mendalam, bergantung pada koneksi internet dan perangkat, serta membutuhkan soal yang dirancang dengan baik agar hasilnya akurat. Selain itu, interaksi langsung antara guru dan siswa tetap diperlukan.

c. Kelebihan media interaktif *zep quiz* menurut Widyasari dkk., (2025, hlm. 132)

- 1) Menghemat waktu dan peralatan dalam penyampaian materi. Metode diterapkan oleh peneliti dalam menyampaikan materi menulis surat kepada siswa kelas VII-D memungkinkan penyampaian informasi yang cukup banyak dalam waktu yang relatif singkat.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan tergolong sederhana namun efektif. Penayangan materi melalui PowerPoint (PPT) dengan bantuan proyektor mempermudah peserta didik dalam memahami isi materi, terutama melalui penyajian poin-poin penting dan contoh surat secara visual.
- 3) Penyajian media kuis daring (*zep quiz*) kepada peserta didik kelas VII-D SMPN 1 Sukomoro turut meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh tampilan kuis yang menarik serta merupakan pengalaman baru bagi mereka, karena media tersebut baru pertama kali mereka gunakan saat peneliti melaksanakan penelitiannya.

d. Kekurangan media interaktif *zep quiz*

- 1) Metode yang diterapkan di kelas VII-D SMPN 1 Sukomoro cenderung berpusat pada pendidik, pola interaksinya cenderung bersifat pada komunikasi satu arah, dimana peserta didik hanya mendengarkan pendidik di depan kelas.
- 2) Keterbatasan kemampuan dan ketertarikan peserta didik saat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik sebagai umpan balik.
- 3) Keterbatasan media pembelajaran (ponsel) pada peserta didik kelas VII-D SMPN 1 Sukomoro. Tidak semua peserta didik membawa perangkat elektronik, sehingga pendidik kesulitan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan. Selain itu, akses internet pada SMPN 1 Sukomoro juga sangat terbatas, sehingga peserta didik memerlukan tethering/hotspot seluler untuk mengakses *zep quiz*.
- 4) Keterbatasan bentuk soal menjadi salah satu kelemahan dari media pembelajaran *zep quiz* yang digunakan oleh peserta didik kelas VII-D. Platform ini umumnya hanya mendukung soal pilihan ganda, sehingga kurang optimal dalam mengevaluasi kemampuan menulis serta keterampilan analisis mendalam terhadap materi yang telah diajarkan.

e. Kelebihan media interaktif *zep quiz* menurut Irwansyah *et al.*, (2026, hlm. 16536)

Keunggulan lain *zep quiz* terletak pada fleksibilitasnya dalam mendukung evaluasi formatif berbasis data. Guru dapat memantau kemajuan siswa melalui laporan digital yang menampilkan tingkat kesulitan soal, waktu pengerjaan, serta rasio jawaban benar dan salah. Temuan ini menegaskan pentingnya media berbasis game learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui refleksi terhadap kesalahan dan umpan balik langsung. (Yusup & Mastoah, 2025) Dengan demikian, penggunaan *zep quiz* tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga mendukung proses metakognitif siswa dalam memahami kesalahan dan memperbaikinya.

f. Kekurangan media interaktif *zep quiz*

penelitian ini juga menemukan adanya tantangan kontekstual yang belum banyak diulas dalam penelitian sebelumnya, yaitu keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah Islam menengah pertama. Keterbatasan perangkat komputer dan jaringan internet yang tidak stabil menjadi kendala teknis dalam pelaksanaan pembelajaran digital. Meskipun guru memiliki motivasi tinggi untuk berinovasi, keterbatasan fasilitas seperti inilah yang sering menjadi penghambat optimalisasi teknologi. (Febrian dkk., 2024) Dengan demikian, penelitian ini menekankan bahwa keberhasilan integrasi *zep quiz* sangat bergantung pada dukungan kelembagaan berupa pelatihan guru dan pengadaan sarana teknologi yang memadai.

g. Kelebihan media interaktif *zep quiz* menurut Fitri *et al.*, (2025, hlm. 325)

Media evaluasi pembelajaran berbasis *zep quiz* memiliki keunggulan dari segi tampilan antarmuka yang menarik, penyajian soal dalam bentuk permainan interaktif, serta fitur penilaian otomatis yang memungkinkan sistem memberikan skor dan merekap hasil evaluasi secara langsung. Fitur-fitur tersebut menjadikan proses evaluasi lebih efisien dan efektif karena guru tidak perlu melakukan koreksi dan pengolahan nilai secara manual.

h. Kekurangan media interaktif *zep quiz*

Pada penelitian Fitri (2022) tidak di temukan celah kekurangan dalam penggunaan *zep quiz* sehingga hasil penelitian terhadap penggunaan *zep quiz* nyaris sempurna.

i. Kelebihan media interaktif *zep quiz* menurut Ratnawati & Wahyuni (2026, hlm. 476)

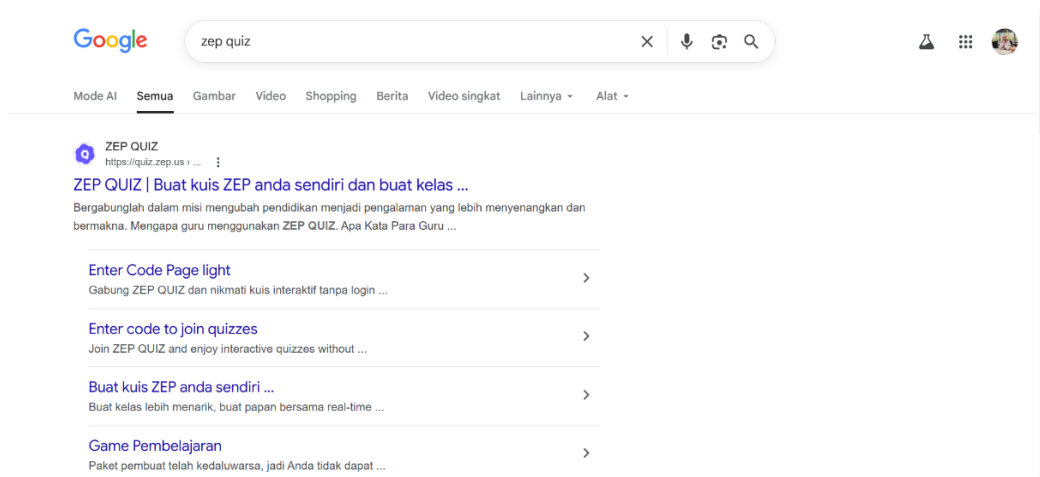
Adanya unsur gamifikasi, avatar, kompetisi, dan reward membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran.

j. Kekurangan media interaktif *zep quiz*

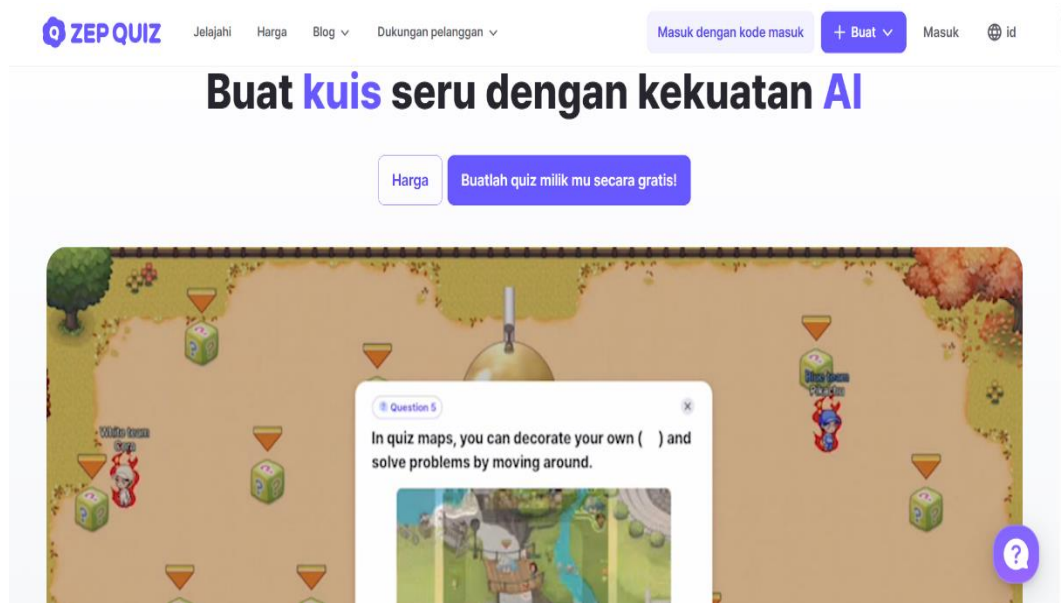
Penelitian Ratnawati (2026) menemukan bahwa nilai kelompok *zep quiz* memang lebih tinggi, tetapi perbedaannya tidak signifikan secara statistik dibanding metode konvensional.

k. Langkah langkah membuat quis pada *zep quiz*

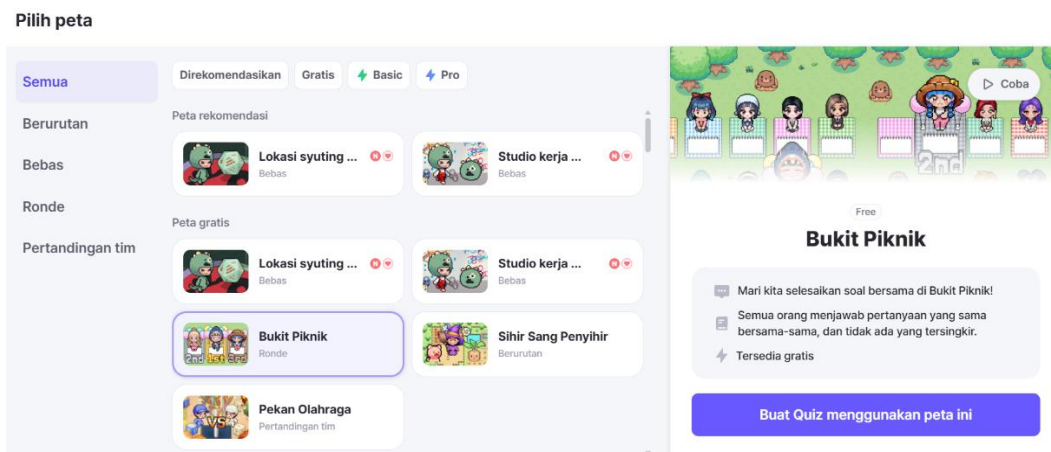
- 1) Membuka aplikasi/website *zep quiz* dan login.



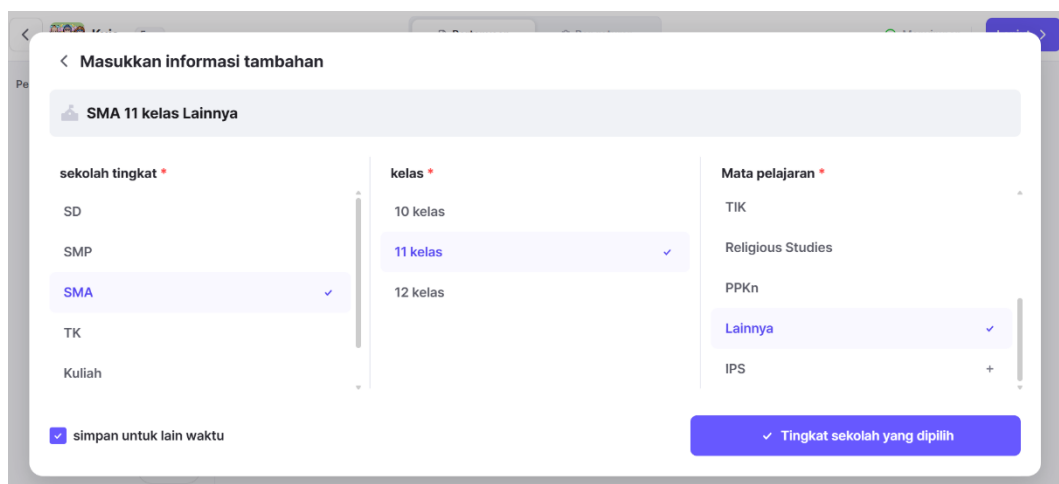
- 2) Klik menu “ buatlah quis milikmu secara gratis” pada fitur yang tertera di *zep quiz*



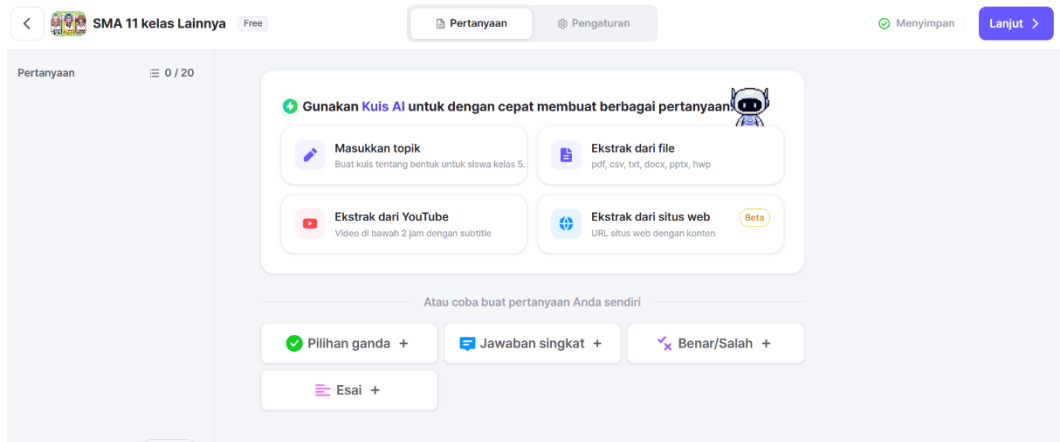
3) Pilih peta “ Bukit Piknik”/ sesuai yang di inginkan pada fitur *zep quiz*



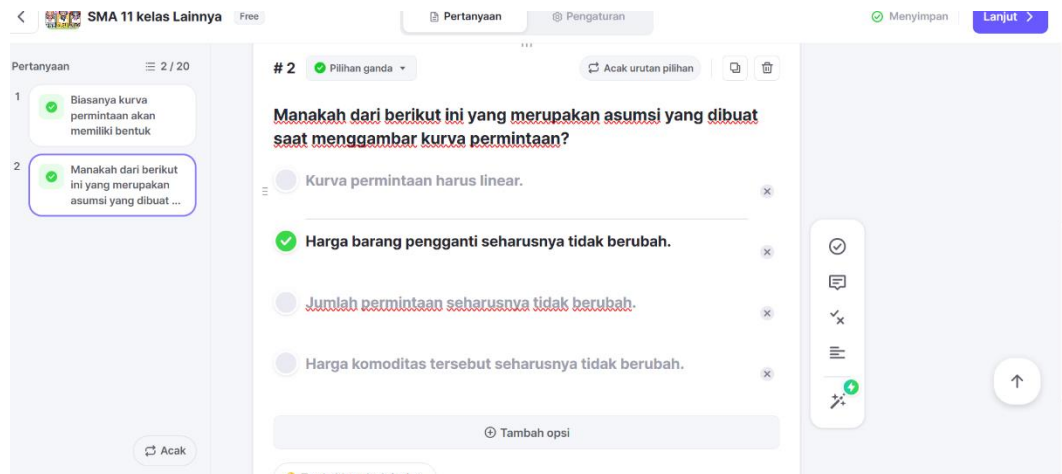
4) Lengkapi data dalam informasi tambahan terkait data yang di perlukan



- 5) Memilih *instrument test* yang akan di gunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran siswa dalam fitur *zep quiz*



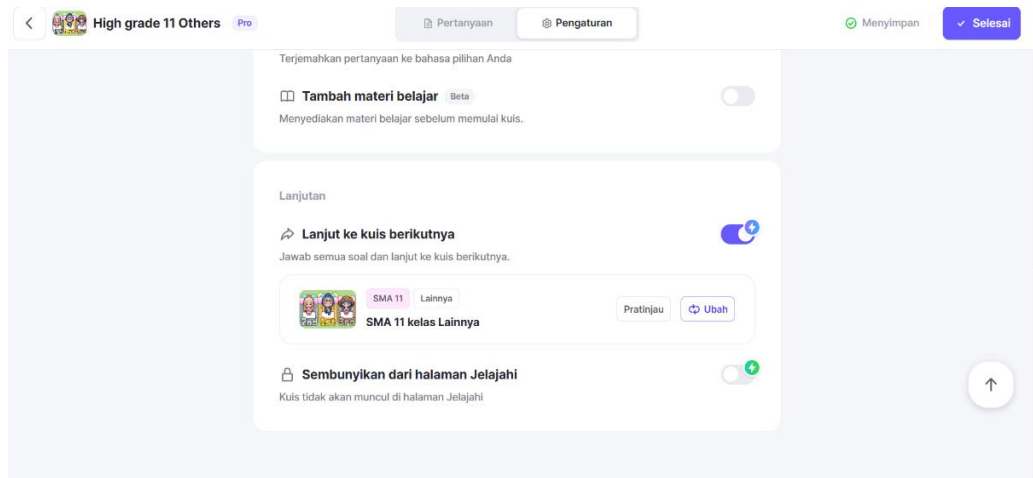
- 6) Menambahkan soal beserta pilihan jawaban. Berikan tanda centang hijau pada jawaban yang benar lalu klik “Lanjut”.



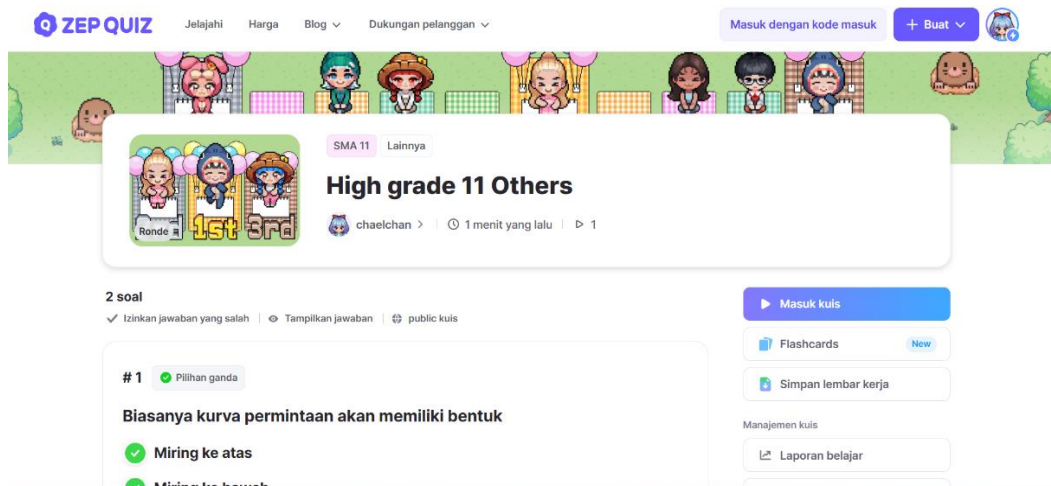
- 7) Pilih *Teacher* sebagai pembuat quis dalam *zep quiz*



- 8) Konfirmasi ulang terkait data yang telah di cantumkan di awal, kemudian tekan “Selesai”.

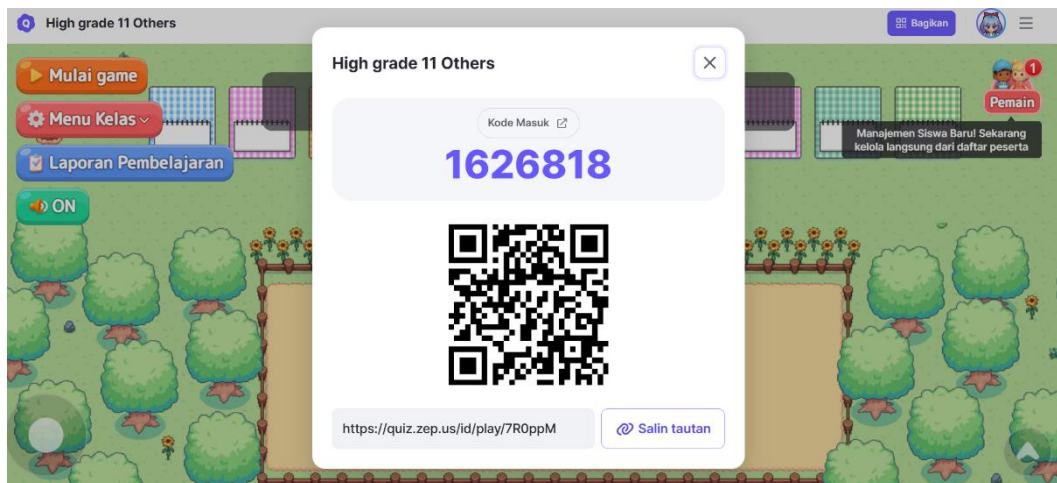


- 9) Tekan “Masuk quis” untuk memulai permainan



- 10) Membagikan link atau kode kuis kepada peserta, jika sudah sesuai yang diharapkan quis dapat di mulai dengan menekan “Mulai Game”





B. Penelitian Terdahulu

Hasil eksplorasi dari penelitian sebelumnya menjadi landasan penting dalam melakukan penelitian baru. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menemukan beberapa penelitian lain yang relevan. Meskipun ada kesamaan topik, penelitian baru ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Adapun contoh penelitian terdahulu yaitu:

Tabel 2. 1
Penelitian Terdahulu

No	Judul, Nama, Tahun, dan Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris (Mutia Al Jannah, 2023)	Pendekatan : Kuantitatif Metode : Deskriptif	Hasil penelitian berdasarkan angket dan dokumentasi, Dalam pengamatan proses pelaksanaan pembelajaran bahasa inggris dengan menerapkan game edukasi quizizz peneliti menggunakan dua instrumen dalam pengumpulan data. Pertama menggunakan angket yang disajikan dengan google form, kedua menggunakan dokumentasi secara langsung	Menggunakan variabel sama, yaitu Persepsi Siswa Penelitian dilakukan dengan menggunakan sample Siswa SMA sebagai objek penelitiannya.	Tempat pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 3 Pangkep, sedangkan penelitian yang akan dilakukan di SMA 1 Sukatani

Angket dibagikan melalui wa group berupa link google form mengenai penilaian siswa terhadap penggunaan aplikasi quizizz sebagai media belajar. Dan adapun level penilain siswa yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju(TS), Ragu-Ragu (RR), Setuju (S), Sangat Setuju (SS). Dengan total pertanyaan sebanyak 13 soal. Dimulai dari pertanyaan yang positif hingga negatif. Kesimpulannya Diantaranya adalah lebih banyak persentase positif dari siswa mengenai kemudahan dan memudahkannya aplikasi quizizz yaitu sebanyak 48,1%, siswa senang dalam

menggunakan aplikasi quizizz (48,1%) yang otomatis dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa aplikasi quizizz ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa di sekolah.

2.	Persepsi Mahasiswa Tentang Media Pembelajaran Online Melalui Aplikasi Zoom Meeting Dan Google Meet (Anisa Putri Nabila, 2023)	Pendekatan : Kuantitatif Metode : Deskriptif	Hasil penelitian berdasarkan kuesioner atau angket, Persepsi Mahasiswa Tentang Media Pembelajaran Online Melalui Aplikasi Zoom meeting Dan Google Meet pada program studi Tadris Biologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta termasuk dalam kategori baik untuk digunakan selama masa pandemi. Hal ini terbukti berdasarkan	Menggunakan variabel sama, yaitu Persepsi	Tempat pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di mahasiswa tadris biologi uin syarif hidayatullah jakarta, sedangkan penelitian yang akan dilakukan di SMA 1 Sukatani.
----	---	---	---	---	---

instrumen yang disebar kepada mahasiswa Tadris Biologi angkatan 2020. Sehingga pembelajaran menggunakan media ini dapat dikatakan efektif selama pelaksanaan proses perkuliahan di masa pandemi covid 19 sebagai peralihan dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran online dengan menggunakan kedua aplikasi tersebut.

3.	Analisis Persepsi Pendekatan : Mahasiswa Terhadap Kuantitatif Penerimaan Dan Penggunaan Aplikasi Medode : Shopee	Berdasarkan hasil penelitian ini yaitu analisis hubungan koefisien korelasi,dapat disimpulkan bahwa	Menggunakan variabel Tempat pelaksanaan sama, yaitu Persepsi penelitian yang telah dilakukan di Mahasiswa teknik industri di universitas medan area,

Menggunakan Pendekatan <i>Technology Acceptance Model</i> (Tam) Di Universitas Medan Area (Rifi Andri, 2024)	Model Adopsi Teknologi (TAM)	hubungan yang terjadi antara Variabel X (Kepercayaan) terhadap Variabel Y (Penerimaan) menunjukkan hubungan yang sedang dalam penerimaan sistem Shopee pada mahasiswa Universitas Medan Area adalah 0.503. Sedangkan hubungan yang terjadi antara Variabel X (Kemudahan) terhadap Variabel Y (Penerimaan) menunjukkan hubungan yang kuat yaitu sebesar 0.695. Hubungan yang terjadi antara Variabel X (Kegunaan) terhadap Variabel Y (Penerimaan)	sedangkan penelitian yang akan dilakukan di SMA 1 Sukatani.
--	------------------------------	--	---

		menunjukkan hubungan yang kuat yaitu sebesar 0.619. Sedangkan hubungan yang terjadi antara Variabel X (Perilaku) terhadap Variabel Y (Penerimaan) menunjukkan hubungan yang sedang dalam penerimaan sistem Shopee pada mahasiswa Universitas Medan Area adalah 0.416. Dan Variabel X (Sikap) terhadap Variabel Y (Penerimaan) menunjukkan hubungan yang kuat yaitu sebesar 0.709.	
4.	Analisis Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Secara Pendekatan : Kualitatif	Hasil penelitian dan data persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika secara daring pada	Menggunakan variabel Tempat pelaksanaan sama, yaitu Persepsi dan penelitian yang telah dilakukan siswa MA

Daring Pandemi (Nurul 2021)	Pada Covid-19 Munzayanah,	Masa Metode : Deskriptif	Masa Pandemi Covid-19 di MA Mathalibul Huda Mlonggo dalam penelitian ini diperoleh melalui angket dan wawancara. Adapun angket persepsi siswa dalam penelitian ini terdiri dari 22 butir soal pernyataan yang berupa pernyataan positif dan pernyataan negatif dengan rentang skor 1–4. Persepsi siswa kemudian dikategorikan dalam kriteria positif, cukup positif, kurang positif, dan negatif. Pengkategorian persepsi siswa didasarkan pada skor persentase yang diperoleh pada masing- masing aspek. Deskripsi data dalam penelitian ini diuraikan berdasarkan beberapa aspek, yakni aspek materi ajar, tugas,	Mathalibul Huda Mlonggo, sedangkan penelitian yang akan dilakukan di SMA 1 Sukatani.
--------------------------------------	---------------------------------	--------------------------------	--	--

			interaksi, teknis dan dukungan. Berikut adalah uraian hasil data angket persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika secara daring. Adapun hasil angket secara rinci dapat dilihat pada Lampiran 8.	
5.	Analisis Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Quizizz Pada Materi Hidrokarbon (Rahma Sulasmi, 2022)	Pendekatan : Kuantitatif Metode : Deskriptif	Dari hasil penelitian bisa disimpulkan pada penelitian ini siswa MA Nurul Wathan kelas XI IPA memiliki persepsi sangat baik dengan persentase akhir yaitu 89% yang berada pada interval 81%-100% tergolong kedalam kategori sangat baik. Penggunaan media Quizizz pada pembelajaran terkhusus di materi Hidrokarbon pada mata pelajaran kimia.	Menggunakan variabel Tempat pelaksanaan sama, yaitu Persepsi dan penelitian yang telah dilakukan siswa kelas XI IPA MA Nurul Wathan Pasar Kembang, sedangkan penelitian yang akan dilakukan di SMA 1 Sukatani.

6.	Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan <i>Zep Quiz</i> Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Kelas Bahasa Inggris (Fadlilah & Megawati, 2026)	Pendekatan : Kualitatif Metode : Deskriptif Kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi yang cenderung positif terhadap penggunaan <i>zep quiz</i> sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil analisis tematik, ditemukan beberapa tema utama, yaitu persepsi terhadap kebergunaan, kemudahan penggunaan, keterlibatan, dan kenyamanan. Siswa menganggap <i>zep quiz</i> dapat membantu memahami dan melatih materi Bahasa Inggris, mudah digunakan dengan instruksi yang cukup jelas, serta mampu meningkatkan motivasi, fokus, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.	Menggunakan variabel yang sama yaitu Persepsi Siswa terhadap Penggunaan <i>Zep Quiz</i> Pendekatan Penelitian Kualitatif/deskriptif Kualitatif	Tempat pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan siswa kelas XI di SMA di Sidoarjo, sedangkan penelitian yang akan dilakukan di SMA 1 Sukatani.
----	--	--	---	---	---

			Penggunaan elemen permainan dalam <i>zep quiz</i> juga membuat pembelajaran terasa lebih menarik, menyenangkan, dan mengurangi kebosanan sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup. Meskipun demikian, penelitian juga menemukan adanya kendala teknis, terutama masalah koneksi internet yang dapat menghambat penggunaan <i>zep quiz</i> dalam proses pembelajaran.	
7.	<i>Students Perception Of Using Zep Quiz In English Language Learning At The Tenth Grade Of SMAN 1 Tanjungpinang</i>	pendekatan : metode campuran (<i>mixed-methods research</i>)	Hasil penelitian terkait penerapan <i>Zep Quiz</i> dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMAN 1 Tanjungpinang menunjukkan bahwa siswa kelas X memberikan tanggapan yang	Menggunakan variabel yang sama yaitu Persepsi Siswa terhadap Penggunaan <i>Zep Quiz</i> Tempat pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan siswa kelas X di SMA 1 Tanjung Pinang, sedangkan penelitian yang akan

(Wulandari <i>et al.</i> , 2026)	Metode : Kuantitatif Numerik/ Deskriptif Kualitatif	sangat baik terhadap manfaat aplikasi tersebut, khususnya dalam membantu meningkatkan penguasaan kosakata dan pemahaman tata bahasa. Penggunaan unsur gamifikasi, seperti avatar dan papan peringkat, turut mendorong motivasi serta meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Namun demikian, penggunaan media digital ini masih memiliki beberapa kendala, terutama terkait kebutuhan akan koneksi internet yang stabil serta keterbatasan waktu dalam menyelesaikan soal.	dilakukan di SMA 1 Sukatani.
----------------------------------	---	--	------------------------------

8.	Penerapan Media <i>Zep Quiz</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 8 Jakarta (Viutari <i>et al.</i>, 2026) Pendekatan : Kualitatif Metode : Deskriptif kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>Zep Quiz</i> dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Motivasi belajar meningkat dari 64,75% pada siklus I menjadi 89,50% pada siklus III, sedangkan nilai rata-rata meningkat dari 74,11 pada pra-siklus menjadi 93,42 pada siklus III. Penggunaan fitur gamifikasi seperti avatar, poin, leaderboard, dan kuis interaktif membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik.	Sama-sama menggunakan <i>zep quiz</i> dalam proses pembelajaran. Tempat pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan siswa kelas VII SMP Negeri 8 Jakarta, sedangkan penelitian yang akan dilakukan di SMA 1 Sukatani.
----	--	---	---

C. Kerangka Pemikiran

Menurut Hayati, (2017, hlm. 3) pembelajaran sebagai perubahan dalam kemampuan, sikap, atau perilaku siswa yang relatif permanen sebagai akibat dari adanya pengalaman atau pelatihan. Apabila perubahan kemampuan hanya berlangsung sekejap dan kemudian kembali ke perilaku semula hal ini menunjukkan belum terjadinya peristiwa pembelajaran, walaupun mungkin terjadi karena adanya pengajaran. Oleh karena itu guru harus mampu membuat agar proses pembelajaran ini berlangsung dengan efektif, fokus siswa terhadap pola pikir pembelajaran dari yang hanya sekedar memahami konsep dan prinsip keilmuan ini harus dikembangkan dengan cara berbuat sesuatu dengan menggunakan konsep dan prinsip keilmuan yang telah dikuasai olehnya.

Hal ini terjadi pada siswa di SMA Negeri 1 Sukatani di mana mereka mengalami hambatan dalam proses pembelajaran, hambatan tersebut disebabkan oleh rendahnya minat dan motivasi belajar, serta kondisi ruang kelas yang kurang menyenangkan. Zhao (Fazria, 2023, hlm 15) menyatakan pengelolaan kelas merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam dunia pendidikan karena memengaruhi efektivitas dan kualitas proses pembelajaran, setiap guru dihadapkan pada tantangan untuk menciptakan suatu lingkungan yang mendukung dan kondusif bagi proses belajar-mengajar, kelas yang terkelola dengan baik memberikan suasana yang mendukung siswa untuk berkembang dan mencapai potensi terbaiknya, sementara kelas yang tidak terkelola dengan baik dapat menyebabkan gangguan yang menghambat kemajuan siswa. akibatnya proses pembelajaran sering mengalami kendala yang berdampak pada hasil belajar siswa misalnya, masih banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru dan mengalami kesulitan dalam menjawab soal uraian, sehingga pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran menjadi kurang optimal.

Pada kondisi ini di perlukan pengananan yang serius karena dapat berdampak signifikan terhadap hasil pembelajaran. Oleh karena itu, perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Fahmi (2024, hlm. 1) menyatakan perkembangan teknologi digital yang pesat telah memberikan dampak yang mencolok pada berbagai aspek kehidupan manusia, menyisakan jejak yang signifikan, baik dalam segi positif maupun negatif, khususnya dalam

penggunaan media pembelajaran yang semakin interaktif dan inovatif, salah satu media yang mulai digunakan adalah *zep quiz*, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang menghadirkan suasana belajar lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

Penggunaan *zep quiz* dalam proses pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang lebih aktif. Dalam konteks ini, siswa tidak lagi menjadi penerima pasif, melainkan terlibat langsung melalui aktivitas menjawab soal, berkompetisi, dan berinteraksi secara virtual. Dalam praktiknya juga, media interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Maghfiroh dkk., (Dola, 2024, hlm.528) menyatakan, media interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa serta menjadikan proses belajar lebih efektif dan efisien. Ketika siswa merasa tertarik dan terlibat, mereka cenderung lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Selain itu, media interaktif juga mendukung pembelajaran mandiri karena siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Hal ini sangat relevan dengan perkembangan teknologi digital yang semakin pesat di era saat ini.

Upaya pengimplementasian media interaktif seperti *zep quiz* dalam proses pembelajaran diharapkan mampu menjadi solusi terhadap berbagai permasalahan yang sering muncul di kelas, seperti rendahnya minat dan motivasi belajar siswa. Dengan menghadirkan pembelajaran yang berbasis teknologi dan dikemas dalam bentuk permainan, suasana belajar dapat menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton. Hal ini diharapkan dapat membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran serta lebih fokus dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru.

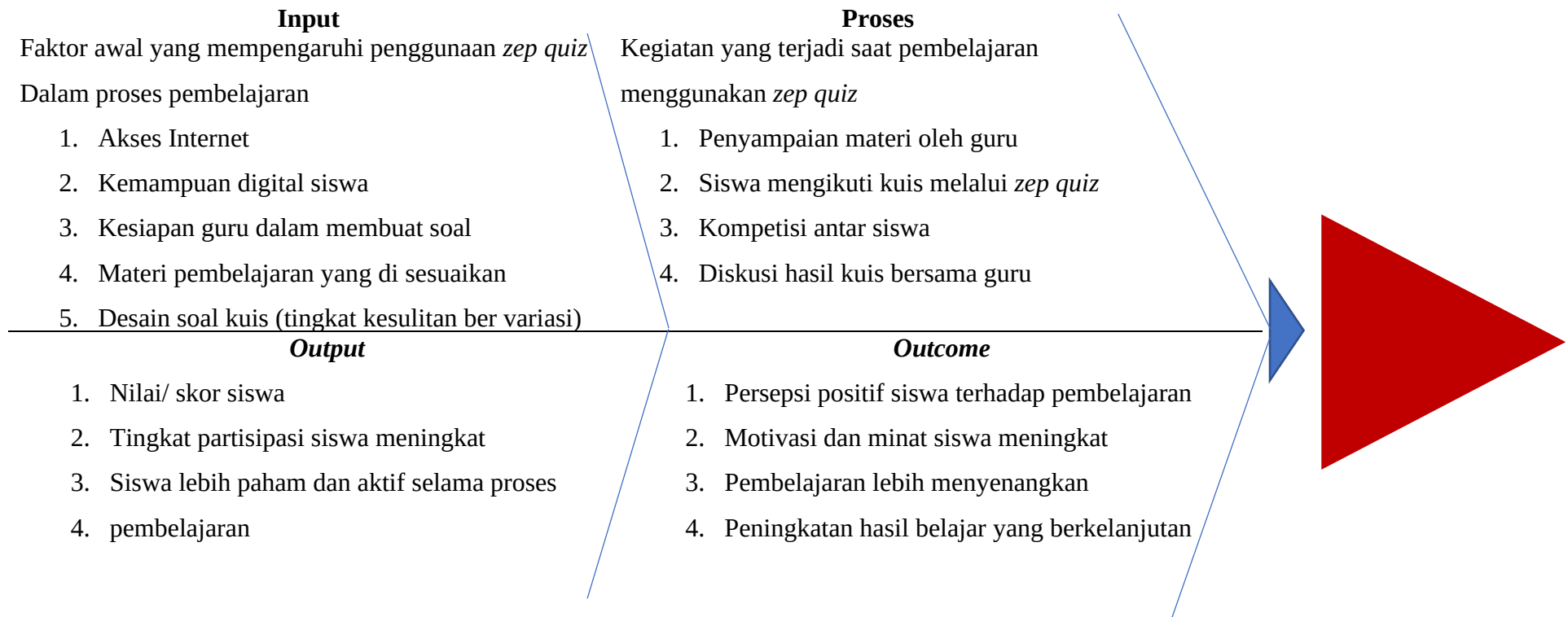
Selain itu, penggunaan *zep quiz* juga diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui fitur kuis interaktif, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi turut terlibat secara langsung dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan berkompetisi secara sehat dengan teman-temannya. Kondisi ini dapat mendorong siswa untuk lebih berani berpartisipasi, mengemukakan pendapat, serta melatih kemampuan berpikir kritis

dan pemecahan masalah, dari sisi pemahaman materi, media interaktif ini diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik. Adanya umpan balik langsung dari setiap jawaban yang diberikan memungkinkan siswa mengetahui kesalahan mereka secara cepat, sehingga dapat segera melakukan perbaikan. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih efektif dan tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pemahaman.

Bagi guru, penggunaan *zep quiz* diharapkan dapat mempermudah dalam melakukan evaluasi pembelajaran, Guru dapat memantau perkembangan belajar siswa secara real-time, mengetahui tingkat pemahaman siswa, serta mengidentifikasi materi yang masih sulit dipahami. Hal ini tentunya dapat membantu guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa namun, keberhasilan penggunaan media tersebut sangat bergantung pada persepsi siswa. Persepsi merupakan proses bagaimana siswa menerima, menyeleksi, mengorganisasi, dan menginterpretasikan pengalaman mereka menggunakan *zep quiz*. Setiap siswa dapat memiliki persepsi yang berbeda, tergantung pada pengalaman, minat, serta kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi. Persepsi siswa terhadap penggunaan *zep quiz* akan memengaruhi bagaimana mereka merespons pembelajaran, baik dari segi ketertarikan, motivasi, kemudahan penggunaan, hingga pemahaman materi.

Persepsi yang positif cenderung mendorong keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang menyenangkan, sedangkan persepsi negatif dapat menghambat proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada analisis persepsi siswa terhadap penggunaan *zep quiz* dalam proses pembelajaran, untuk memahami bagaimana siswa memaknai pengalaman belajar mereka serta bagaimana *zep quiz* tersebut berperan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan interaktif. Adapun kerangka pemikiran tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Fishbone Diagram 2. 1



D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah ditetapkan, maka pertanyaan penelitian dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran Ekonomi dengan menggunakan *zep quiz* pada siswa kelas XI di SMAN 1 Sukatani?
2. Bagaimana motivasi dan partisipasi siswa kelas XI dalam pembelajaran Ekonomi melalui penggunaan *zep quiz*?
3. Bagaimana pengalaman siswa dalam memahami materi Ekonomi melalui penggunaan *zep quiz*?
4. Bagaimana kelebihan dan kekurangan penggunaan *zep quiz* dalam pembelajaran Ekonomi berdasarkan pengalaman siswa kelas XI di SMAN 1 Sukatani?
5. Bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan *zep quiz* sebagai media evaluasi pembelajaran Ekonomi?