

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1. Hasil Belajar

2.1.1.1. Pengertian Belajar

Belajar dapat dipahami sebagai suatu proses yang melibatkan upaya sadar dan berkelanjutan dari individu untuk mencapai perubahan dalam perilaku, pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Charli et al., (2019:55) “belajar dapat diartikan sebagai proses yang menghasilkan perubahan yang bersifat menetap dan menyeluruh sebagai hasil dari adanya respon individu terhadap situasi tertentu”. Sedangkan menurut Sukatin et al., (2022:274) “arti belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya”. Menurut Setiawati (2018:32) mengemukakan “belajar itu bukan hanya sebatas kegiatan membaca, mendengarkan, menulis, mengerjakan tugas dan ulangan saja tapi adanya perubahan tingkah laku dari hasil kegiatan proses belajar, dimana di dalam proses belajar itu ada interaksi aktif dengan lingkungan dan perubahan tersebut bersifat permanen”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar sebagai proses yang dilakukan oleh seseorang secara sadar dan terus menerus untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya baik dari segi pengetahuan, keterampilan, cara berpikir, sikap, maupun perilaku.

2.1.1.2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipahami sebagai kemampuan atau perubahan yang dialami peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan akibat pengalaman belajar. Sedangkan

menurut Dakhi (2020:468) “prestasi akademis siswa yang dicapai melalui ujian dan tugas, serta keaktifan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, merupakan hasil belajar tersebut”. Sedangkan menurut Rahayu et al., (2024:155) berpendapat bahwa:

Hasil belajar ditentukan oleh dua faktor: faktor siswa dan faktor guru. Pada sisi siswa, hasil belajar adalah tingkat perkembangan mental yang lebih baik dibandingkan sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental ini dipengaruhi oleh ranah kognitif afektif dan juga psikomotor. Sedangkan pada guru, hasil belajar ditentukan oleh seberapa baik siswa belajar.

Menurut Manullang et al., (2024:169) proses pembelajaran siswa memiliki pengaruh terhadap hasil belajar yang meliputi pemahaman, pengertian, keterampilan, sikap, dan nilai yang diperoleh melalui interaksi antara aktivitas belajar siswa dan aktivitas pengajaran guru; oleh karena itu, evaluasi oleh guru diperlukan untuk memahami tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat menurut para ahli mengenai hasil belajar, maka ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dialami siswa setelah melalui proses pembelajaran, baik dalam pengetahuan, sikap, keterampilan, nilai, maupun prestasi akademik.

2.1.1.3. Faktor faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai macam faktor diantaranya ada faktor eksternal dan faktor internal, menurut Siregar (2024:223-225) “Hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara dua faktor yang mempengaruhi, yaitu faktor internal dan faktor eksternal” diantaranya:

1. Faktor internal

Faktor yang berasal dari diri siswa sendiri diantaranya aspek fisiologis (jasmaniah) dan aspek psikologis (rohaniah).

2. faktor eksternal

Faktor yang terjadi diluar diri siswa tersebut diantaranya faktor lingkungan sosial berupa lingkungan sosial masyarakat, lingkungan sosial keluarga, lingkungan sosial sekolah dan juga lingkungan nonsosial berupa lingkungan fisik belajar yang mencakup sarana-prasarana, dan kondisi alam yang menunjang proses belajar siswa.

Adapun menurut Muhammedi et al., (2017:8-9) menyatakan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya:

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor internal meliputi:

- 1) Faktor Jasmaniah, antara lain: Kesehatan, dan cacat tubuh.
- 2) Faktor Psikologis: antara lain: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berada di luar individu yang sedang belajar. Faktor eksternal meliputi:

- 1) Faktor Keluarga, antara lain: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.
- 2) Faktor Sekolah, antara lain: metode mengajar, kurikulum, relasi antar guru dan siswa, relasi antar siswa, disiplin sekolah, pelajaran, waktu, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
- 3) Faktor Masyarakat, antara lain: kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan dalam masyarakat, media massa.

Sedangkan menurut Wahab & Rosnawati (2021:37) menyatakan bahwa ”

prestasi belajar atau hasil belajar yang dicapai seorang individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu”.

Berdasarkan faktor-faktor yang dikemukakan oleh para ahli, maka faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisik dan psikologis siswa, sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, serta sarana dan kondisi belajar.

2.1.2. Model Pembelajaran

2.1.2.1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Ameliasari (Permatasari, 2017:98-99) “pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah jenis pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, mendorong semua siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan tanpa memandang status mereka, mendorong siswa untuk bertindak sebagai tutor otodidak, mengandung unsur permainan dan mendorong penguatan”. Adapun menurut Alawiyah et al., (Fauzi & Masrupah, 2024:12-20) “model pembelajaran kooperaif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa dalam proses belajar karena permainan

yang dimainkan membuat siswa merasa terlibat dalam proses belajar dan mendorong mereka untuk berinteraksi serta menggunakan keterampilan mereka untuk memecahkan masalah selama proses belajar”. Sedangkan menurut Seran et al., (2018:116) “*Team Game Tournament* adalah pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam kelompok yang terdiri dari lima hingga enam siswa yang memiliki keterampilan, tipe pembelajaran, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda”.

Dari pernyataan diatas terkait model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) maka dapat disimpulkan menjadi tipe model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan siswa secara aktif melalui kerja kelompok dan permainan, serta mendorong keterlibatan dan kerja sama antar siswa tanpa membedakan kemampuan ataupun latar belakang.

2.1.2.2. Langkah-Langkah Metode *Teams Games Tournament* (TGT)

Pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan melalui tahapan-tahapan tertentu, menurut Anindyana et al., (2023:2) sintaks atau tahapan pada model *Teams Games Tournament* (TGT) diantaranya:

- 1) Adanya penyajian kelas (*class presentation*)
- 2) Belajar secara berkelompok (*teams*)
- 3) Permainan (*games*)
- 4) Penghargaan

Sedangkan menurut Setyaningrum & Asrofah (2024:1) tahapan model ini diantaranya:

- 1) Menyampaikan informasi
- 2) Pembentukan tim
- 3) Permainan
- 4) Turnamen
- 5) Penghargaan kelompok

Sementara itu menurut Rachma Thalita (Maharani et al., 2025:413) ada lima komponen atau langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT diantaranya:

- 1) Presentasi
Kelas Materi dalam TGT diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Hal ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual.

2) Tim

Terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik.

3) Permainan Akademik (*Game*)

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa, diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.

4) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.

5) Rekognisi Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata para siswa mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat para siswa.

Bersasarkan pendapat yang di kemukakan di atas mengenai pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan melalui beberapa tahapan utama, yaitu penyajian materi oleh guru, pembentukan dan kegiatan belajar dalam tim, pelaksanaan permainan atau game akademik, penyelenggaraan turnamen, serta diakhiri dengan pemberian penghargaan atau rekognisi kepada kelompok berdasarkan hasil yang diperoleh.

2.1.2.3. Kelebihan Dan Kekurangan Metode *Teams Games Tournament* (TGT)

Metode *Teams Games Tournament* memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Anindyana et al., (2023:2) kekurangan dan kelebihan metode *Teams Games Tournament* yaitu:

1. Kelebihan:

- 1) Mudah divariasikan
- 2) Menumbuhkan rasa percaya diri
- 3) Melatih kerjasama tim
- 4) Pembelajaran melibatkan seluruh peserta didik.

2. Kekurangan:

- 1) Memerlukan persiapan
- 2) Adanya persaingan.

Sementara itu menurut Rahmaniati (Untari et al., 2025:37) kelebihan & kekurangan implelmentasi model pembelajaran TGT yaitu:

Kelebihan terdiri menumbuhkan perilaku menghargai orang lain, semangat belajar, membangun dan menambah pengetahuan, menumbuhkan sikap positif seperti kerja sama dan toleransi, sedangkan untuk kelemahannya terdiri dari ruang kelas ramai, tidak bisa untuk kelompok besar, membutuhkan sarana dan prasarana yang mendukung.

Adapun menurut Shoimin (Oktavia et al., 2024:49) kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu:

- 1) Model TGT tidak saja membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam sebuah pembelajaran, akan tetapi siswa yang memiliki kemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan memiliki peranan yang penting dalam kelompoknya.
- 2) Model TGT, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- 3) Model pembelajaran menggunakan TGT, membuat siswa lebih bersemangat untuk mengikuti pelajaran. Karena, dalam pembelajaran ini guru menyajikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.
- 4) Model pembelajaran TGT, akan membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada permainan turnamen.

Terdapat beberapa kelemahan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menurut Rahmawati (Oktavia et al., 2024:49) yaitu:

- 1) Memakan waktu yang lama, karena pendidik harus menetapkan kondisi yang ditentukan dalam penerapan TGT.
- 2) Para guru dituntut untuk bisa memilih mata pelajaran yang cocok dengan model pembelajaran TGT.
- 3) Guru harus mempersiapkan sebelum diterapkan, misalnya, untuk membuat pertanyaan untuk setiap turnamen meja atau kompetisi, dan guru perlu mengetahui ukuran peserta didik yang secara akademis tertinggi ke terendah.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat diketahui bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan dalam meningkatkan keaktifan, kerja sama, rasa percaya diri, serta motivasi belajar siswa melalui kegiatan kelompok ataupun turnamen. Tetapi, model ini juga memiliki kelemahan karena membutuhkan persiapan dan waktu yang cukup lama, sarana pendukung yang memadai, serta kurang efektif diterapkan pada kelas dengan jumlah siswa yang besar.

2.1.3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran mencakup semua alat, sarana, atau perantara yang dipakai guru untuk menyampaikan materi pelajaran agar lebih mudah dimengerti

oleh siswa. Sebagaimana menurut Rusman (2017:214) “Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran”. Adapun menurut Nurdin & Adriantoni (2016:120) “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan dalam komunikasi antara pendidik dan peserta didik, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dan mengajar”. Sedangkan menurut Syafei (2025:5) “Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi, memperjelas pesan, dan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar”.

Setelah menelaah apa yang dimaksud dengan media pembelajaran menurut para ahli maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala alat, sarana, atau perantara yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi ajar agar mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran.

2.1.3.1. Media pembelajaran *Zep Quiz*

Zep Quiz adalah media pembelajaran berbasis digital yang digunakan untuk menyajikan kuis interaktif dalam bentuk permainan, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk aktif. Kuis tersebut dapat diakses melalui <https://quiz.zep.us/en>. Platform ini menyediakan banyak fitur canggih untuk diaplikasikan, berikut merupakan tampilan awal dari *Zep Quiz*.

Menurut Husen & Wulandari (Istiqomah et al., 2025:2) “*Zep Quiz*, yaitu platform berbasis digital yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif secara real-time dengan tampilan visual yang menarik, berbagai mode permainan, serta fitur penilaian otomatis”. Adapun menurut Feriansyah (2025:13) “*Zep Quiz* adalah sebuah platform digital yang memfasilitasi guru dalam menyusun kuis interaktif dengan beragam jenis soal, seperti pilihan ganda, jawaban singkat, serta pernyataan benar atau salah”. Sedangkan menurut Amajida et al., (2025: 426) “*Zep Quiz* digunakan sebagai media kuis interaktif berbasis peta yang dirancang dengan

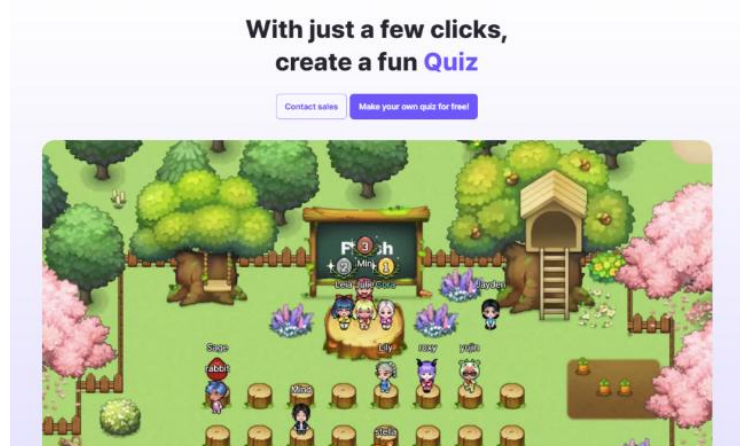
tampilan menarik dan banyak jenis mode permainan yang digunakan serta terdapat avatar yang dapat meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran”.

Berdasarkan beberapa pendapat menurut para ahli mengenai media *Zep Quiz*, maka ditarik kesimpulan bahwa *Zep Quiz* merupakan media pembelajaran digital berbasis permainan yang memungkinkan guru untuk membuat kuis yang interaktif dengan berbagai jenis soal, tampilan menarik, dan penilaian otomatis, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan, keaktifan, dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

2.1.3.2. Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran *Zep Quiz*

Dalam penggunaan media pembelajaran *Zep Quiz* terdapat beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan. Menurut Feriansyah & Titaley (2025:18-19) tahapan penggunaan platform *Zep Quiz* adalah sebagai berikut:

- 1) Diawali dengan membuka peramban internet, lalu mengetikkan kata kunci "*ZEP Quiz*" atau langsung mengakses tautan <https://quiz.zep.us/id> pada kolom pencarian. Bagi pengguna yang belum memiliki akun, dapat memilih menu "*Sign in*" di bagian kanan atas, lalu melanjutkan proses masuk dengan akun Google melalui opsi "*Sign in with Google*". Selanjutnya, jika ini adalah kali pertama pengguna masuk ke dalam platform, maka akan diminta untuk memilih jenis akun sesuai dengan peran masing masing, yakni sebagai pelajar, guru, atau anggota umum.



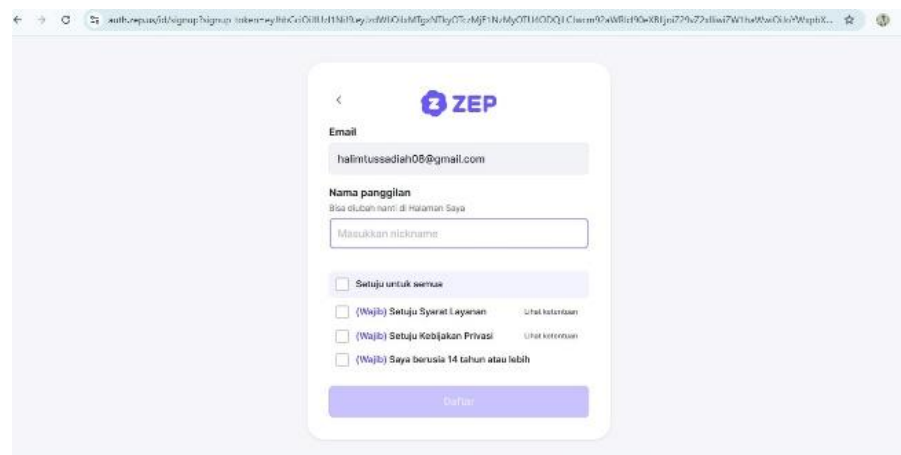
Gambar 2. 1
Tampilan utama *Zep Quiz*

- 2) Setelah jenis akun dipilih, informasi profil seperti nama institusi, jenjang pendidikan, mata pelajaran yang diajarkan, dan detail lainnya perlu

dilengkapi. Selanjutnya, persetujuan terhadap syarat dan ketentuan penggunaan diberikan dengan mencentang kotak persetujuan yang tersedia.

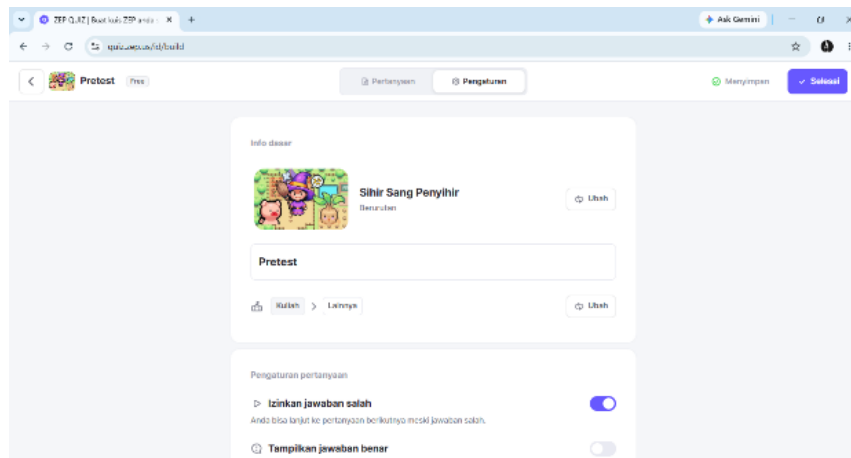


Gambar 2. 2
Proses *sigup* dan memilih jenis akun

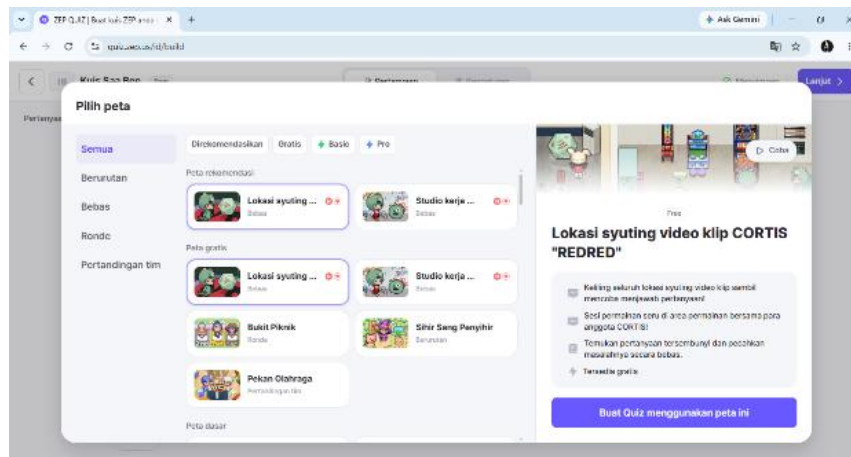


Gambar 2. 3
Proses mengisi detail profil dan mencentang syarat ketentuan

- 3) Langkah berikutnya adalah memilih menu “*Create New Quiz*” untuk mulai membuat latihan soal. Pada tahap ini, judul diisi dan kategori yang sesuai dengan materi yang akan diujikan dipilih. Selanjutnya, tampilan peta interaktif yang akan digunakan dalam kuis ditentukan dengan menekan tombol “*Select Map*”.

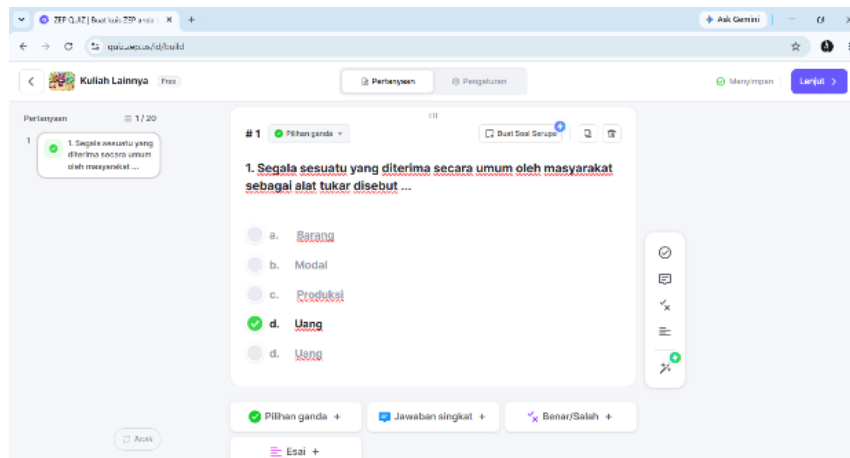


Gambar 2. 4
Proses mengisi identitas Quiz



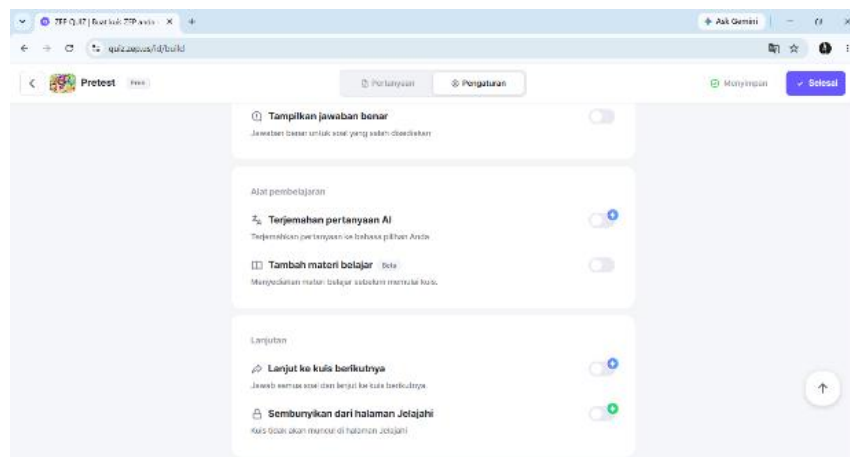
Gambar 2. 5
Proses memilih map

- 4) Pembuatan soal dimulai dengan memilih bagian "*Add a Question*", di mana tiga jenis soal yang tersedia dapat dipilih, yaitu *multiple choice* (pilihan ganda), *short answer* (jawaban pendek), dan O/X quiz (benar/salah). Untuk soal pilihan ganda, pertanyaan dituliskan dan jawaban yang benar ditentukan dengan menekan tombol "*Answer*". Opsi untuk menambahkan gambar tersedia melalui fitur "*Add an Image*" sebelum soal disimpan dengan menekan tombol "*Save*". Pada jenis soal jawaban pendek, pertanyaan dituliskan terlebih dahulu, kemudian jawaban yang benar dimasukkan pada kolom yang tersedia. Gambar dapat disisipkan, dan soal disimpan setelahnya. Sedangkan untuk jenis soal benar/salah, pertanyaan dituliskan, kemudian pilihan O (benar) atau X (salah) dipilih sebagai jawaban yang tepat. Ilustrasi gambar juga dapat ditambahkan sesuai kebutuhan.

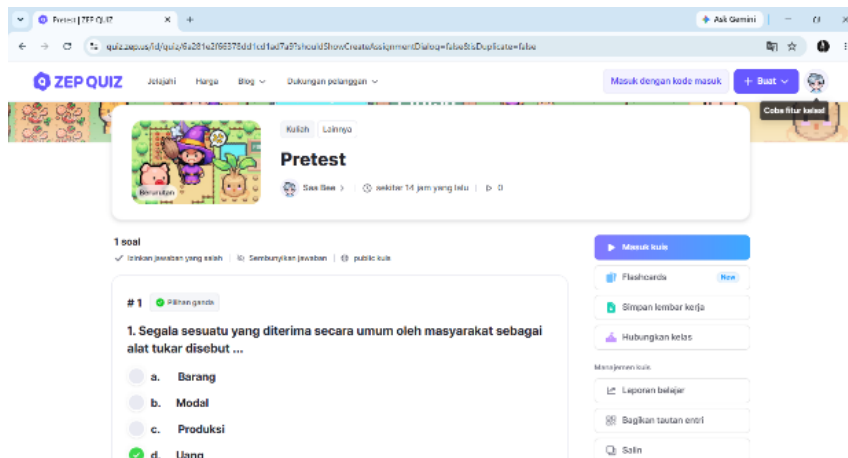


Gambar 2. 6
Proses memasukan soal

- 5) Setelah semua butir soal selesai dibuat, agar soal dapat diakses secara publik dilakukan dengan mengaktifkan opsi “*Public*” pada bagian “*Additional Settings*”. Jika seluruh pengaturan dan pembuatan soal telah selesai, tombol “*Complete*” ditekan untuk menyimpan kuis secara keseluruhan. Untuk mulai menjalankan kuis, tombol “*Enter*” ditekan, dan latihan soal dibagikan kepada peserta didik melalui fitur “*Share*” yang tersedia.



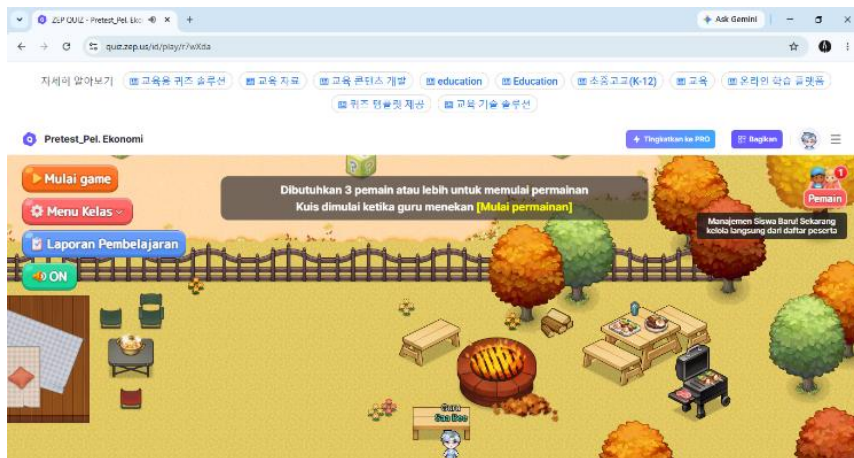
Gambar 2. 7
Proses mengatur fitur *Quiz*



Gambar 2. 8
Tampilan *Quiz* setelah selesai pengeditan

Menurut Syifaurrehman et al., (2025:348-349) tahap ini merupakan proses pembuatan *game* di platform *Zep Quiz* berdasarkan rancangan yang telah di buat, yaitu:

- 1) Membuat akun di <https://quiz.zep.us/id>.
- 2) Membuat kuis dengan menekan menu “Buat Kuis Baru”, kemudian memilih “Peta” yang akan diterapkan dalam game.
- 3) Memasukkan seluruh soal dan jawaban ke dalam sistem.
- 4) Menambahkan deskripsi, serta judul kuis, penyesuaian pengaturan game sebelum ke tahap berikutnya.
- 5) Selanjutnya akan diarahkan pada tampilan akhir sebelum masuk ke ruang game. Disini guru dapat menekan menu “Bagikan” untuk membagikan tautan kepada siswa ataupun berbagi melalui pihak ketiga, seperti Google Classroom.
- 6) Uji coba internal untuk memastikan soal, suara, dan tampilan berjalan baik. Berikut tampilan *Zep Quiz* pada laptop dan ponsel pintar.



Gambar 2. 9
Tampilan Zep Quiz melalui laptop



Gambar 2. 10
Tampilan Zep Quiz melalui smartphone

Sedangkan menurut Syahputra et al., (2025:2224-2225) langkah- langkah game “*Quba.in*” melalui platform *Zep Quiz* yaitu dimulai dari:

- 1) Dimulai dari proses login pengguna.
- 2) Setelah berhasil masuk, pemain diarahkan menuju halaman utama kuis. Pada tahap ini, pemain memilih rute atau map yang telah disediakan sesuai materi kalimat efektif. Selama permainan, pemain bergerak mengikuti alur rute untuk menemukan soal-soal yang telah ditempatkan pada titik-titik tertentu.
- 3) Saat pemain menemukan soal, mereka harus memberikan jawaban terkait materi yang diujikan. Jika jawabannya benar, sistem akan menambahkan skor serta memberikan indikator keberhasilan. Sebaliknya, jika salah,

pemain tetap dapat melanjutkan ke soal berikutnya tanpa perlu mengulang dari awal. Sistem juga secara otomatis memperbarui skor agar pemain dapat memantau perkembangan selama bermain.

- 4) Ketika seluruh soal dalam rute selesai dijawab, pemain diarahkan ke halaman akhir (finish) untuk melihat skor total, peringkat, serta evaluasi hasil pembelajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas maka langkah-langkah menggunakan *Zep Quiz* dimulai dari pembuatan atau login akun, kemudian membuat kuis dengan memilih peta, memasukkan soal dan jawaban, serta mengatur pengaturan permainan. Setelah kuis selesai, guru dapat membagikan tautan kepada peserta didik dan melakukan uji coba untuk memastikan permainan berjalan dengan baik. Dalam pelaksanaannya, peserta didik menjelajahi peta, menjawab soal yang tersedia, dan memperoleh skor yang ditampilkan hingga akhir permainan. Dengan demikian, *Zep Quiz* merupakan platform kuis berbasis gim yang mendukung pembelajaran interaktif dan menarik.

2.1.3.3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Zep Quiz*

Media pembelajaran *Zep Quiz* memiliki kelebihan dan juga kekurangan menurut (Z. H. Feriansyah, 2025:14) yaitu:

Zep Quiz juga memiliki keunggulan dalam hal aksesibilitas. Platform ini dapat digunakan melalui berbagai perangkat seperti handphone, tablet, dan laptop, sehingga mempermudah pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. *Zep Quiz* juga memiliki beberapa kelemahan diantaranya karena berbasis daring, platform ini memerlukan koneksi internet yang stabil, sehingga tidak dapat digunakan dalam kondisi *offline*.

Sementara itu menurut (Syifaurrehman et al., 2025:349-350) terdapat kelebihan dan kekurangan pada media ini diantaranya:

1. Kelebihan:

- 1) Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.
- 2) Meningkatkan keterlibatan dan aktivitas belajar dimana siswa dituntut untuk berpikir.
- 3) Memperkuat pemahaman dan moral.
- 4) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif karena game inovatif menuntut siswa untuk memecahkan masalah, membuat keputusan, dan mengevaluasi hasil.
- 5) Menumbuhkan literasi digital.

2. Kekurangan:

- 1) Keterbatasan sarana dan prasarana digital di sekolah.
- 2) Kemampuan guru dalam merancang dan mengelola game edukatif masih beragam, seperti ada guru yang sudah mumpuni dan ada yang masih kurang sehingga perlunya pelatihan agar semua guru memiliki kemampuan yang baik.
- 3) Beban kurikulum dan waktu pembelajaran yang terbatas.
- 4) Risiko distraksi dimana siswa menjadi lebih fokus pada aspek hiburan dibandingkan makna pembelajaran.
- 5) Variasi Tingkat kemampuansiswa dimana adanya perbedaan latar belakang, pemahaman awal, akses teknologi dan minat siswa sehingga dalam membuat game perlu dirancang fleksibel.
- 6) Keterbatasan anggaran dan sumber daya.

Adapun menurut (Mardiyana et al., 2026:27-29) mengemukakan bahwa terdapat kelebihan pada media ini yaitu:

Kehandalana tau kelebihan utama *Zep Quiz* adalah kemampuannya menyajikan soal dalam berbagai format (pilihan ganda, benar-salah, isian singkat), disertai fitur visualisasi seperti gambar dan video, serta pengatur waktu untuk meningkatkan konsentrasi siswa. Guru dapat membuat soal dengan cepat, menyimpan bank soal, dan mengakses analisis hasil kuis secara otomatis, yang memudahkan proses evaluasi pembelajaran secara objektif dan efisien.

Menurut (Hilmi & Jasiah, 2025:612) terdapat beberapa kekurangan pada media ini diantaranya:

Soal esai perlu diberikan panduan tambahan agar lebih mudah dipahami, dan fitur kolaboratif masih terbatas. Temuan ini menunjukkan perlunya pengembangan lebih lanjut, baik dari sisi teknis (seperti desain game dan mode kelompok), maupun dari sisi pedagogis (seperti penyusunan soal berbasis proyek dan refleksi).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Zep Quiz* memiliki kelebihan diantaranya meningkatkan motivasi, minat, keterlibatan, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta literasi digital peserta didik, sedangkan beberapa kelemahan pada media ini diantaranya seperti memerlukan koneksi internet yang stabil, masih adanya keterbatasan sarana dan prasarana digital, perbedaan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran berbasis game, dan juga keterbatasan waktu.

2.1.4. Evaluasi Pembelajaran

2.1.4.1. Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran adalah proses yang dilakukan untuk mengukur dan menilai seberapa jauh tujuan pembelajaran telah tercapai. Dengan melakukan evaluasi, guru dapat mengetahui seberapa baik peserta didik memahami materi, kemampuan mereka, dan bagaimana perkembangan mereka setelah belajar. Evaluasi pembelajaran merupakan proses yang penting untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut pendapat Ali & Khaeruddin (2012:3) mengemukakan bahwa evaluasi merupakan:

Evaluasi yang dikaitkan dengan pembelajaran di sekolah adalah suatu usaha untuk mengukur beberapa atribut atau tingkah laku individu, seperti pengetahuan, sikap, dan keterampilan, guna membuat keputusan tentang status atribut tersebut. Keputusan yang didasarkan atas pengukuran atribut-atribut tersebut kemudian menentukan tingkat penguasaan peserta didik atau keberhasilan mengajar seorang guru setelah dibandingkan dengan standar yang telah ada atau dibuat sebelumnya.

Sedangkan menurut Umalihayati et al., (2024:1) “evaluasi pembelajaran adalah proses sistematis yang digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai efektivitas pembelajaran, baik dalam hal penguasaan materi oleh peserta didik maupun proses pembelajaran itu sendiri”. Evaluasi menurut Rahman & Nasryah (2019:5) berpendapat bahwa “evaluasi merupakan suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan sampai sejauhmana tujuan-tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai evaluasi pembelajaran, maka ditarik kesimpulan bahwa evaluasi pembelajaran adalah proses yang sistematis untuk mengukur dan mengumpulkan informasi tentang pengetahuan, sikap, keterampilan, serta efektivitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Evaluasi pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diterima oleh peserta didik. Hasil evaluasi pembelajaran digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat pencapaian

tujuan pembelajaran, penguasaan materi oleh peserta didik, dan keberhasilan proses pembelajaran maupun pengajaran guru.

2.1.4.2. Fungsi dan Tujuan Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan karena berfungsi sebagai alat untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Menurut Ali & Khaeruddin (2012:5) “evaluasi yang disusun secara terencana dan sistematis oleh guru memiliki peran penting dalam pendidikan, yaitu : 1) sebagai alat evaluasi/seleksi; 2) sebagai alat pengukur keberhasilan; 3) sebagai alat penempatan; 4) sebagai alat diagnostik (sebagai alat untuk mengetahui kesulitan)”. Umalihayati et al., (2024:1-2) tujuan evaluasi pembelajaran diantaranya:

1. Menilai Kemajuan Peserta didik: Mengidentifikasi sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran.
2. Memberikan Umpan Balik: Menyediakan informasi yang berguna bagi peserta didik dan guru untuk memperbaiki proses belajar mengajar.
3. Mengembangkan Kurikulum: Membantu dalam perbaikan dan pengembangan kurikulum berdasarkan hasil evaluasi.
4. Mendukung Pengambilan Keputusan: Memberikan data yang diperlukan untuk pengambilan keputusan terkait pendidikan, seperti kenaikan kelas atau kelulusan.

Adapun menurut Rahman & Nasryah (2019:8-9) menguraikan tujuan dari evaluasi diantaranya:

1. *Keeping track*, yaitu untuk menelusuri dan melacak proses belajar peserta didik sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk itu, guru harus mengumpulkan data dan informasi dalam kurun waktu tertentu melalui berbagai jenis dan teknik penilaian untuk memperoleh gambaran tentang pencapaian kemajuan belajar peserta didik.
2. *Checking-up*, yaitu untuk mengecek ketercapaian kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran dan kekurangan-kekurangan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Dengan kata lain, guru perlu melakukan penilaian untuk mengetahui bagian mana dari materi yang sudah dikuasai peserta didik dan bagian mana dari materi yang belum dikuasai.
3. *Finding-out*, yaitu untuk mencari, menemukan dan mendeteksi kekurangan kesalahan atau kelemahan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga guru dapat dengan cepat mencari alternatif solusinya.

4. *Summing-up*, yaitu untuk menyimpulkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditetapkan. Hasil penyimpulan ini dapat digunakan guru untuk menyusun laporan kemajuan belajar ke berbagai pihak yang berkepentingan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka evaluasi pembelajaran sangat penting karena dapat membantu mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Melalui evaluasi, dapat diketahui kemajuan dan kesulitan yang dialami oleh peserta didik. Hal ini sangat berguna untuk memberikan umpan balik yang dapat digunakan dalam memperbaiki proses pembelajaran. Selain itu, hasil evaluasi juga menjadi acuan dalam pengambilan keputusan pendidikan dan peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

2.1.4.3. Jenis-jenis Evaluasi

Evaluasi pembelajaran memiliki beberapa jenis yang digunakan sesuai dengan tujuan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Umalihayati et al., (2024:4-3) mengemukakan bahwa jenis-jenis evaluasi sebagai berikut:

1. **Evaluasi Formatif**
Evaluasi yang dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengidentifikasi kemajuan peserta didik dan memberikan umpan balik yang berguna bagi guru dan peserta didik.
2. **Evaluasi Sumatif**
Evaluasi yang dilakukan setelah selesai suatu unit pembelajaran untuk menilai pencapaian akhir peserta didik.
3. **Evaluasi Diagnostik**
Evaluasi yang bertujuan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta didik sebelum memulai proses pembelajaran, sehingga guru dapat merancang instruksi yang lebih efektif.
4. **Evaluasi Otentik**
Evaluasi yang menilai kemampuan peserta didik dalam konteks nyata dan relevan, sering kali melalui tugas yang menyerupai situasi di dunia nyata.
5. **Evaluasi Berbasis Kompetensi**
Evaluasi yang fokus pada pencapaian kompetensi tertentu yang diharapkan dari peserta didik, bukan hanya pada hasil akhir.
6. **Evaluasi Self-Assessment**
Proses di mana peserta didik menilai kemajuan dan pemahaman mereka sendiri, membantu mereka menjadi lebih reflektif tentang pembelajaran mereka.
7. **Evaluasi Peer Assessment**

Proses di mana peserta didik menilai pekerjaan teman sejawat mereka, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan belajar kolaboratif.

Menurut Rifkoh et al., (2025:218-219) jenis evaluasi pembelajaran dibagi menjadi lima yaitu:

1. Evaluasi Perencanaan Dan Pengembangan Hasil
Hasil evaluasi ini sangat diperlukan untuk mendesain program pembelajaran. Sasaran utamanya adalah memberikan bantuan tahap awal dalam penyusunan program pembelajaran.
2. Evaluasi monitoring
Evaluasi ini dimaksudkan untuk memeriksa apakah program pembelajaran mencapai sasaran secara efektif dan apakah program pembelajaran terlaksana sebagaimana mestinya.
3. Evaluasi dampak
Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan oleh suatu program pembelajaran.
4. Evaluasi efisiensi-ekonomis
Evaluasi ini dimaksudkan untuk menilai tingkat efisiensi pelaksanaan program pembelajaran. Untuk
5. Evaluasi program komprehensif
Evaluasi ini dimaksudkan untuk menilai program pembelajaran secara menyeluruh, seperti perencanaan program, pelaksanaan program monitoring pelaksanaan, dampak program, tingkat keefektifan dan efisiensi.

Sedangkan menurut Lubis et al., (2024:392-393) salah satu jenis evaluasi yang umum dilakukan diantaranya:

1. Evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Evaluasi sumatif, yang dilakukan di akhir periode pembelajaran, seperti akhir semester atau akhir tahun ajaran.
3. Evaluasi diagnostik, yang dilakukan sebelum pembelajaran dimulai untuk mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik.
4. Evaluasi autentik, yang menekankan kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam situasi nyata.
5. Evaluasi berbasis kompetensi, yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana peserta didik telah menguasai kompetensi tertentu sesuai standar.
6. Evaluasi nasional, seperti Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) yang berfokus pada literasi, numerasi, dan penguatan karakter.

Berdasarkan uraian tersebut diketahui bahwa evaluasi pembelajaran terdiri dari beberapa jenis, seperti evaluasi formatif, sumatif, diagnostik, autentik, dan berbasis kompetensi.

2.1.5. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tabel 2. 1
Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

No.	Nama Peneliti	Jenis Karya Ilmiah (Tahun)	Judul Penelitian	Variabel	Metode Penelitian	Simpulan
1.	Yasinta Asya Sya'bani, Sukidin, Tiara.	Jurnal (2024)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa	Variabel X: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media <i>Wordwall</i> Variabel Y: Hasil Belajar	Ekperimen	pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media <i>wordwall</i> berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa
2.	Firman, Nurmiati, Nurfitriyani.	Junal (2019)	Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media <i>Kokami</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa	Variabel X: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media <i>Kokami</i> Variabel Y: Hasil Belajar Siswa	Eksperimen	penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>team game tournament</i> (TGT) berbantuan media <i>kokami</i> berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa
3.	Alfa Charisma Sardjono Pello	Jurnal (2018)	Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media <i>Kahoot</i> Untuk Topik Persamaan Kuadrat Pada Siswa Kelas	Variabel X: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (Tgt) Berbantuan Media <i>Kahoot</i> Variabel Y: Hasil Belajar Siswa	Eksperimen	Pembelajaran kooperatif tipe <i>teams games tournament</i> (TGT) Berbantuan Media <i>Kahoot</i> berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa

No.	Nama Peneliti	Jenis Karya Ilmiah (Tahun)	Judul Penelitian	Variabel	Metode Penelitian	Simpulan
			X SMA IPH 2 Surabaya			

2.2. Kerangka Pemikiran

Grand theory yang digunakan untuk menguji permasalahan dalam penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme menurut pendapat Mokalu et al., (Arafah et al., 2023:361) sebagai berikut:

Konstruktivisme adalah teori tentang bagaimana pelajar membangun pengetahuan dari pengalaman, yang unik untuk setiap individu. Konstruktivisme menurut Piaget adalah sistem penjelasan tentang bagaimana siswa sebagai individu beradaptasi dan memperbaiki pengetahuan. Konstruktivisme merupakan pergeseran paradigma dari behaviourisme ke teori kognitif.

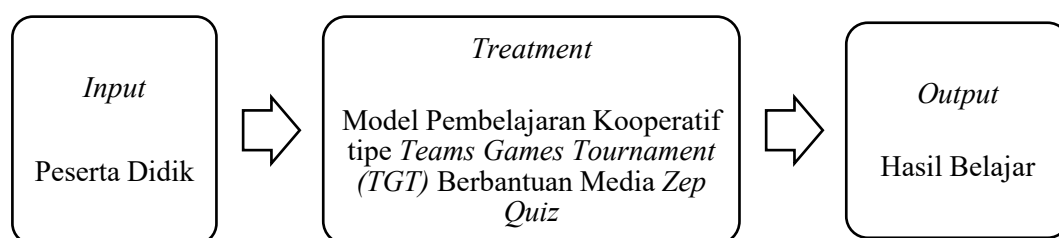
Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sejalan dengan teori konstruktivisme karena menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan melalui interaksi, kerja sama kelompok, dan pengalaman belajar yang bermakna. Adapun menurut Alawiyah et al., (Fauzi & Masrupah, 2024:12-20) model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa dalam proses belajar karena permainan yang dimainkan membuat siswa merasa terlibat dalam proses belajar dan mendorong mereka untuk berinteraksi serta menggunakan keterampilan mereka untuk memecahkan masalah selama proses belajar.

Agar penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berjalan lebih optimal maka diperlukan alat bantu berupa media pembelajaran yang memperkuat pelaksanaan TGT, menurut Syafei (2025:5) “Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi, memperjelas pesan, dan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar”. Media Zep Quiz berfungsi sebagai alat bantu yang dapat mempermudah dalam penyampaian, menurut Amajida et al., (2025:426) “*Zep Quiz* digunakan sebagai media kuis interaktif berbasis peta yang dirancang dengan tampilan menarik dan

banyak jenis mode permainan yang digunakan serta terdapat avatar yang dapat meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran”. Dengan demikian, siswa menjadi lebih termotivasi, aktif, dan fokus dalam mengikuti pembelajaran. Peningkatan keaktifan dan motivasi belajar tersebut diharapkan berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar siswa. Menurut Manullang et al., (2024:169) “proses pembelajaran siswa memiliki pengaruh terhadap hasil belajar yang meliputi pemahaman, pengertian, keterampilan, sikap, dan nilai yang diperoleh melalui interaksi antara aktivitas belajar siswa dan aktivitas pengajaran guru; oleh karena itu, evaluasi oleh guru diperlukan untuk memahami tujuan pembelajaran”.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Zep Quiz* diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa, memperdalam pemahaman konsep ekonomi, serta meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA. Dengan pembelajaran yang melibatkan kerja sama, permainan, dan pemanfaatan teknologi, siswa diharapkan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran Ekonomi.

Berdasarkan uraian kerangka pemikiran di atas, maka dapat dirumuskan paradigma penelitian yang ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 2. 11
Paradigma Penelitian

2.3. Hipotesis

Menurut Sugiono (2016:96) menyatakan bahwa ”Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan”.

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pemikiran yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pengukuran awal (*Pretest*) dan pengukuran akhir (*Posttest*) di kelas eksperimen.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pengukuran awal (*Pretest*) dan pengukuran akhir (*Posttest*) di kelas kontrol
3. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantu media *Zep Quiz* dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*Posttest*).