

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sumber daya manusia yang berkualitas merupakan salah satu faktor penting dalam mendukung kemajuan suatu bangsa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah melalui pendidikan. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk individu, baik dari segi pengetahuan, sikap, maupun perilaku, sehingga dapat membawa perubahan ke arah yang lebih baik.

Secara bahasa pendidikan berasal dari bahasa Yunani, *paedagogy*, yang mengandung makna seorang anak yang pergi dan pulang sekolah diantar oleh seorang pelayan. Pelayan yang mengantar dan menjemput dinamakan *Paeda gogos*. Dalam bahasa Romawi pendidikan diistilahkan sebagai *educate* yang berarti mengeluarkan sesuatu yang berada di dalam, pendidikan adalah hidup. Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup, Pendidikan adalah segala situasi hidup yang memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan hidup. Kadir (Azzahra, 2023, hlm. 14)

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran tidak hanya melibatkan pendidik dan peserta didik, tetapi juga berbagai sumber belajar yang mendukung proses tersebut. Oleh karena itu, proses pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berkaitan dan berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara optimal. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, peserta didik merupakan anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga sebagai pihak yang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peserta didik memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui pengembangan

pengetahuan, keterampilan, minat, dan kemampuan yang dimilikinya, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran juga dapat dipengaruhi oleh penggunaan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa.

Menurut Sidabutar (2023, hlm. 12267) peserta didik merupakan salah satu input yang ikut menentukan keberhasilan proses pendidikan. Tanpa adanya peserta didik, sesungguhnya tidak akan terjadi proses pengajaran. Sebabnya ialah karena peserta didiklah yang membutuhkan pengajaran dan bukan guru, guru hanya berusaha memenuhi kebutuhan yang ada bagi peserta didik.

Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal, mengenai ketentuan umum butir 6. Pendidik adalah merupakan tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar dan lain sebagainya, khususnya dalam penyelenggaraan pendidikan. Dengan kata lain, dapat dikatakan bahwa guru adalah seorang pendidik.

Menurut Adha dkk., (2024, hlm. 1285) sumber belajar merupakan elemen penting dalam pembelajaran. Sebagai guru kita harus mampu memilih dan menentukan sumber belajar yang mudah dipelajari dan dipahami serta didapatkan dan digunakan oleh peserta didik yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. sumber belajar harus mengandung materi yang diajarkan secara lengkap dan menyeluruh.

Menurut Ariani Hrp dkk.,(2022, hlm. 6) konsep-konsep yang harus diterapkan di dalam proses mengajar adalah prinsip belajar itu sendiri. Seorang guru akan dapat melaksanakan tugasnya dengan baik apabila ia dapat menerapkan cara mengajar yang sesuai dengan prinsip-prinsip orang belajar. Dengan kata lain, supaya dapat mengontrol sendiri apakah tugas-tugas mengajar yang dilakukannya telah sesuai dengan prinsip-prinsip belajar, maka guru perlu memahami prinsip-prinsip belajar itu. Mengajar dengan memahami dan menerapkan prinsip-prinsip belajar itu telah melahirkan istilah pembelajaran (*learning*).

Menurut Huang *et.all.*, (Wahid, 2023. hlm 181) bahwa diantara masalah sekarang dalam dunia pendidikan adalah lingkungan kelas dimana siswa diajar, beberapa jenis kelas membuatnya terlalu mudah untuk diajar dengan pengetahuan intruksional dari guru ke siswa yang membuatnya canggung dalam proses

pembelajaran. Senada dengan Walters & Frei (Wahid, 2023. hlm 181) bahwa ruang kelas telah disebut sebagai laboratorium eksperimen bagi anak karena disana mereka menghabiskan waktu bertahun-tahun di sekolah sehingga penting untuk diperhatikan peran manajemen kelas dan disiplin sebagai dinamika penting dalam pengalaman dan kesuksesan siswa.

Pendidikan merupakan pilar utama untuk kemajuan suatu bangsa. Fungsi pendidikan adalah mengembangkan potensi manusia secara utuh, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dengan demikian, pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam proses perkembangannya, setiap individu membutuhkan bimbingan, arahan, serta dukungan dari lingkungan agar dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal. Dalam pendidikan formal, sekolah menjadi salah satu tempat utama bagi peserta didik untuk memperoleh pendidikan. Sekolah juga menjadi lingkungan berlangsungnya proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman sebagai bagian dari proses perkembangannya.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan interaksi antara guru, siswa, dan berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan pendidikan. Proses pembelajaran bukan hanya transfer pengetahuan (*transfer of knowledge*), melainkan sebuah pengalaman interaktif yang melibatkan perasaan, logika persepsi siswa untuk membangun pemahaman yang bermakna. Sehingga, proses pembelajaran memegang peranan sebagai jantung penggerak.

Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dimana untuk memperoleh pengetahuan, manusia sangat membutuhkan proses pembelajaran karena sejak manusia lahir belum memiliki keahlian untuk hidup mandiri. Menurut Tilaar (Ariani Hrp dkk., 2023, hlm. 6) Proses pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu sarana dan cara yang digunakan dalam membantu peserta didik memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar. Dengan kata lain, proses pembelajaran berkaitan dengan bagaimana berbagai sarana pembelajaran dapat dimanfaatkan secara efektif untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Namun dalam proses pembelajaran seringkali kita mengalami masalah dalam proses pembelajaran seperti mengalami berbagai kendala yang mempengaruhi hasil belajar siswa,

biasanya terjadi karena di mana sering kali ditemukan Siswa yang kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru serta kurang mampu dalam menjawab soal uraian dapat mengalami kesulitan dalam memahami permasalahan dan menentukan langkah yang tepat untuk menyelesaikannya.

Djamarah (Nabila, 2023, hlm. 235) menyebutkan bahwa kesulitan belajar terjadi ketika siswa tidak bisa mencapai tujuan pembelajaran karena ada hambatan dalam proses menerima dan memproses informasi. Hambatan tersebut bisa berupa kesulitan dalam belajar yang ditunjukkan dengan kemampuan memahami konsep yang rendah, keterampilan berpikir kritis yang kurang, serta ketidakmampuan siswa dalam menyelesaikan masalah secara sistematis. Penelitian nasional yang dilakukan oleh Hidayat dan Sariningsih (2018) menunjukkan bahwa salah satu tantangan yang dihadapi siswa SMA dalam belajar adalah kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah, terutama pada tahap memahami masalah dan merencanakan cara mengatasinya.

Keberhasilan belajar bisa dilihat dari sejauh mana proses belajar mampu melatih kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah. Proses ini membuat seseorang mengalami perubahan yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, dan yang tidak bisa menjadi bisa. Polya (Fariha & Ramlah, 2022, hlm. 43) menyatakan bahwa kemampuan dalam menyelesaikan masalah terdiri dari empat tahap utama, yakni memahami masalah dengan baik, menyusun rencana penyelesaian, menerapkan rencana tersebut, serta mengevaluasi hasilnya. *Problem solving* adalah kemampuan seseorang untuk memahami suatu masalah, membuat rencana untuk menyelesaikannya, melaksanakan rencana tersebut, dan mengecek apakah hasil yang diperoleh sudah tepat. Penelitian Jonassen (Nabila, 2023, hlm. 15) menyatakan bahwa kemampuan dalam menyelesaikan masalah tidak muncul sendiri, melainkan harus diasah melalui proses belajar yang berfokus pada investigasi dan refleksi.

Peneliti melakukan wawancara awal untuk mengumpulkan informasi mengenai proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Sukatani. tujuan dari wawancara ini adalah untuk memahami kondisi di dalam kelas, di mana sering kali ditemukan siswa yang kurang fokus dalam memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dan kurang dalam menjawab soal uraian akibatnya berdampak pada siswa dalam

memahami masalah dan merencanakan cara mengatasinya. Situasi ini berdampak pada komunikasi dua arah yang tidak efektif, serta partisipasi aktif siswa yang terbatas pada beberapa individu saja. Selain itu, kemampuan siswa dalam menganalisis materi pembelajaran juga terlihat kurang, yang dapat mempengaruhi pemahaman mereka dan menghasilkan proses pembelajaran yang tidak optimal.

Dampak dari proses pembelajaran yang kurang efektif dapat dilihat secara umum maupun khusus, tergantung pada aspek yang terpengaruh dalam kegiatan belajar. Secara umum, proses pembelajaran yang kurang baik akan berdampak pada rendahnya kualitas pendidikan. Siswa menjadi kurang termotivasi untuk belajar, tidak tertarik mengikuti pelajaran, dan cenderung pasif di dalam kelas. Selain itu, suasana belajar menjadi tidak kondusif, sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai secara optimal. Dalam jangka panjang, hal ini dapat memengaruhi prestasi akademik siswa dan menurunkan kualitas sumber daya manusia.

Secara khusus, dampak tersebut dapat terlihat lebih rinci pada perilaku dan kemampuan siswa. Misalnya, siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, sulit memahami materi pelajaran, serta mengalami kesulitan dalam menjawab soal, terutama soal yang membutuhkan pemahaman mendalam seperti uraian. Selain itu, siswa juga menjadi kurang aktif dalam bertanya, berdiskusi, atau mengemukakan pendapat. Dampak lainnya adalah menurunnya kemampuan berpikir kritis dan rendahnya hasil belajar yang diperoleh.

Upaya untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa seperti kurangnya ketelitian dalam menganalisis materi pembelajaran, partisipasi aktif yang terbatas pada beberapa siswa, dan keantusiasan belajar yang hanya sebatas mendengarkan materi, dapat diatasi dengan menciptakan suasana kelas yang menarik. Dengan demikian, proses pembelajaran yang kurang efektif tidak hanya memengaruhi hasil belajar siswa, tetapi juga memengaruhi sikap, motivasi, dan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, seperti penggunaan media interaktif, agar proses belajar menjadi lebih optimal.

Menurut Zhao (Fazria dkk., 2025, hlm. 15) 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. Oleh karena itu, menurut Smith & Taylor (Fazria dkk., 2025, hlm.16) pengelolaan kelas bukan hanya tentang menjaga ketertiban, tetapi juga tentang menciptakan ruang yang memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, dan kolaboratif.

Menciptakan suasana kelas yang menarik bertujuan untuk membangkitkan semangat belajar dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, sehingga mereka dapat menyerap informasi dengan baik. Selain itu, pendekatan ini juga berfokus pada memfasilitasi siswa untuk menemukan sendiri konsep, prinsip, atau pengetahuan baru melalui eksplorasi, investigasi, dan pemecahan masalah. Bukan hanya menerima informasi secara pasif, sehingga pengetahuan yang diperoleh lebih bermakna dan mudah diingat melalui penerapan model *Discovery Learning* yang didukung menggunakan berkembangnya perangkat teknis, penggunaan quis interaktif berbasis teknologi berdampak positif, karena peserta didik akan tertarik mempelajari apa yang terjadi, sehingga pembelajaran ekonomi menjadi lebih menyenangkan dan menarik yaitu *zep quiz*.

Salah satu kuis interaktif yang akan dikembangkan yaitu kuis digital interaktif *zep quiz*. Berdasarkan pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan mewawancarai secara langsung dengan guru bidang studi ekonomi hasil wawancara menyatakan bahwa, pada mata pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa yaitu mata pelajaran permintaan dan penawaran kelas XI di SMA. menggunakan penerapan model *Discovery Learning* dan juga disini penulis akan meneliti tentang persepsi siswa terkait permasalahan diatas, Dalam proses pembelajaran, diperlukan strategi yang efektif untuk memfasilitasi guru dalam mengelola pembelajaran, seperti pemilihan media dan model pembelajaran.

Kedua elemen ini harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang telah direncanakan oleh guru agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Banyak studi menunjukkan bahwa sistem ini relatif sederhana dapat menjadi alat manajemen kelas efektif Hasil yang umum termasuk peningkatan dalam

keterlibatan siswa, kesadaran guru akan pengetahuan siswa, dan siswa memahami masalah konten. Proses pembelajaran yang menarik bisa didukung dengan bantuan teknologi pembelajaran, teknologi pembelajaran itu sendiri meliputi banyak aspek dalam mengukur proses pembelajaran upaya yang bisa dilakukan untuk mengukur proses pembelajaran salah satunya bisa digunakan dengan *zep quiz*.

Menurut Sadikin & Hakim dalam Permana & Kasriman (2022) Kemajuan teknologi dapat membantu peserta didik dalam memperoleh informasi secara luas. Oleh karena itu, guru perlu menguasai, berinovasi, dan bersikap kreatif dalam memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Menurut Cunha, (2022, hlm. 29–36) Kemajuan teknologi yang begitu cepat turut mendorong perkembangan cara berpikir peserta didik secara signifikan. Untuk mengimbangi hal tersebut, kurikulum di Indonesia telah mengalami beberapa kali perubahan guna menyesuaikan diri dengan dinamika pendidikan, kemajuan teknologi, serta kebutuhan perkembangan peserta didik. Tujuan dari perubahan kurikulum ini adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan Indonesia agar semakin berkualitas dan relevan dengan tuntutan zaman.

Salah satu kuis interaktif *zep quiz* yaitu platform berbasis digital yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif secara real-time, Melalui *zep quiz*, siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar mereka. Penelitian yang dilakukan oleh Nasution & Lubis (Dola *et al.*, 2025, hlm. 528) menunjukkan bahwa penggunaan kuis digital berbasis aplikasi seperti *zep quiz* terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa secara signifikan. Penggunaan *zep quiz* sejalan dengan pendekatan gamifikasi dalam pendidikan, yaitu menerapkan elemen-elemen permainan dalam konteks pembelajaran.

Gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena mereka merasa tertantang, dihargai, dan lebih terlibat secara emosional dalam proses belajar. Menurut Khasanah & Yulianti (Dola, 2025, hlm. 529) pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. *zep quiz* yang digunakan dapat membuat pembelajaran ekonomi tidak terlalu membosankan serta mampu membuat kondisi menjadi lebih

menyenangkan dalam proses pembelajaran ekonomi, Potensi yang dimiliki atau ditangani oleh sekolah adalah memberikan ketersediaan nasehat dan infrastruktur yang memadai, seperti ketersediaan komputer serta jaringan Wi-Fi.

Penelitian ini menggunakan *zep quiz* sebagai upaya yang diharapkan mampu menjadi solusi terhadap permasalahan dalam proses belajar siswa. Di samping itu, pemilihan media pembelajaran yang sesuai menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. Dan juga penulis ingin mengetahui sejauh mana persepsi siswa di sekolah terkait perkembangan teknologi melalui penggunaan kuis interaktif *zep quiz* Berdasarkan latar belakang yang sudah paparkan, penulis tertarik untuk meneliti dan mengkaji topik ini dalam penelitian berjudul “**Analisis Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Zep Quiz Pada Proses Pembelajaran**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah yang di kemukakan oleh penulis adalah sebagai berikut;

1. Motivasi dan partisipasi aktif siswa yang masih belum merata sehingga dalam pembelajaran ekonomi terjadi masalah.
2. Kesulitan setiap orang dalam memahami konten pembelajaran ekonomi sehingga perlu di buat proses pembelajaran yang menarik.
3. Rendahnya perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan guru selama proses pembelajaran.
4. Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran masih rendah dan hanya didominasi oleh beberapa siswa saja.

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan yang dibahas lebih terarah dan sesuai dengan tujuan, maka penelitian ini hanya membahas :

1. Penelitian ini dibatasi pada SMAN 1 Sukatani tahun ajaran 2025/2026, dengan materi permintaan dan penawaran;
2. Subjek penelitian di fokuskan pada siswa kelas XI F. M 4.2 di SMA dan pengalaman siswa, dibatasi dengan penggunaan media evaluasi pada proses pembelajaran menggunakan *zep quiz* ;

3. Penelitian ini dibatasi pada analisis persepsi siswa terhadap penggunaan *zep quiz* dalam proses pembelajaran. Penelitian hanya berfokus pada pengalaman, tanggapan, dan pandangan siswa selama menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Mengacu pada Identifikasi masalah dan batasan masalah maka dirumuskan masalah pada penelitian ini 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?

E. Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Analisis persepsi siswa tentang penggunaan *zep quiz* pada proses belajar ekonomi. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran Ekonomi dengan menggunakan *zep quiz* pada siswa kelas XI di SMAN 1 Sukatani;
2. Untuk mengetahui motivasi dan partisipasi siswa kelas XI dalam pembelajaran Ekonomi melalui penggunaan *zep quiz*;
3. Untuk mengetahui pengalaman siswa dalam memahami materi Ekonomi melalui penggunaan *zep quiz*;
4. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan penggunaan *zep quiz* dalam pembelajaran Ekonomi berdasarkan pengalaman siswa kelas XI di SMAN 1 Sukatani;

5. Untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan *zep quiz* sebagai media evaluasi pembelajaran Ekonomi.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penulis diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pemangku kepentingan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini memberikan manfaat teoretis dengan memperkaya kajian ilmiah dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran ekonomi. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar pemahaman tentang bagaimana persepsi dan pengalaman siswa terhadap media pembelajaran digital, termasuk kelebihan dan kekurangannya. Temuan penelitian ini juga dapat dijadikan rujukan bagi penelitian selanjutnya yang membahas pengembangan media pembelajaran digital dan efektivitasnya dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat bagi guru karena dapat memberikan gambaran nyata mengenai persepsi siswa kelas XI tentang penggunaan *zep quiz* pada proses belajar ekonomi. Melalui pemahaman terhadap kelebihan dan kekurangan media kuis digital interaktif. Berdasarkan pengalaman siswa, guru dapat memilih serta mengembangkan media interaktif dalam proses belajar yang lebih tepat, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

b. Bagi Siswa

Bagi siswa, penelitian ini memberikan kesempatan untuk menyampaikan persepsi dan pengalaman mereka dalam menggunakan *zep quiz* pada proses pembelajaran ekonomi. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa memahami manfaat media kuis digital interaktif *zep quiz* dalam menunjang pemahaman materi ekonomi. serta mendorong siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi terkait penggunaan *zep quiz* dalam pembelajaran ekonomi. Informasi mengenai kelebihan dan kekurangan media kuis digital interaktif tersebut dapat membantu sekolah dalam merumuskan kebijakan, menyediakan sarana pendukung, serta meningkatkan kualitas pembelajaran. melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang lebih optimal.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam melakukan penelitian di bidang pendidikan. Khususnya terkait penggunaan media kuis digital interaktif *zep quiz*. Selain itu, penelitian ini menjadi sarana untuk menerapkan teori yang telah dipelajari serta mengembangkan kemampuan analisis dan penulisan ilmiah.

G. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti akan menjelaskan beberapa istilah atau definisi operasional yaitu sebagai berikut:

1. Analisis

Menurut Salim (Onsu *et al.*, 2023, hlm 3) analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (perbuatan, karangan dan sebagainya). Analisis dilakukan untuk mendapatkan fakta yang tepat. Seperti, asal usul, sebab, penyebab sebenarnya, dan sebagainya.

2. Persepsi

Menurut Walgito (Nisa, 2023, hlm. 216) persepsi merupakan suatu proses pengorganisasian, penginterpretasian terhadap stimulus yang diterima oleh organisme atau individu. sehingga menjadi sesuatu yang berarti, dan merupakan aktivitas yang *integrated* dalam diri individu. Persepsi juga bertautan dengan cara pandang seseorang terhadap suatu objek tertentu dengan cara yang berbeda-beda dengan menggunakan alat indra yang dimiliki, kemudian berusaha untuk menafsirkannya.

Persepsi baik positif maupun negatif ibarat file yang sudah tersimpan rapi di dalam alam pikiran bawah sadar kita. File itu akan segera muncul ketika ada

stimulus yang memicunya, ada kejadian yang membukanya. Persepsi merupakan hasil kerja otak dalam memahami atau menilai suatu hal yang terjadi di sekitarnya.

Menurut Sidabutar, (2023, hlm. 12272) siswa/ peserta didik merupakan salah satu input yang ikut menentukan keberhasilan proses pendidikan. Tanpa adanya peserta didik, sesungguhnya tidak akan terjadi proses pengajaran. Sebabnya ialah karena peserta didiklah yang membutuhkan pengajaran dan bukan guru, guru hanya berusaha memenuhi kebutuhan yang ada bagi peserta didik.

Peserta didik juga dapat diartikan sebagai suatu komponen masukan dalam sistem pendidikan, yang selanjutnya diproses dalam suatu proses pendidikan. sehingga manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan Nasional. Peserta didik adalah sosok manusia sebagai individu/pribadi (manusia seutuhnya).

Persepsi siswa adalah proses cara pandang atau penilaian peserta didik terhadap suatu objek, peristiwa, maupun pengalaman belajar. Melalui penginderaan dan penafsiran sehingga menghasilkan pemahaman atau makna tertentu dalam dirinya. Persepsi siswa dapat bersifat positif maupun negatif dan berpengaruh terhadap sikap serta perilaku mereka dalam proses pendidikan.

3. Pembelajaran

Menurut Hayati, (2023, 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.

Pembelajaran menurut UUD RI no 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional ialah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran membutuhkan hubungan dialogis antara guru atau pendidik dengan peserta didik, dimana penekanannya adalah pada proses pembelajaran oleh peserta didik (*student of learning*), dan bukan pengajaran oleh guru (*teacher of teaching*). Guru berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran dengan menyediakan berbagai fasilitas serta menciptakan kondisi yang dapat mendukung dan meningkatkan kemampuan belajar peserta didik. Konsep seperti ini menekankan kepada fokus pembelajaran yang lebih ditekankan

pada keaktifan peserta didik sehingga proses yang terjadi dapat menjelaskan sejauh mana tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik.

4. Zep Quiz

Menurut Yuliana & Wibowo (Adinda, 2025, hlm. 271) Aplikasi *zep quiz* merupakan salah satu media quis digital interaktif yang mampu meningkatkan atensi, motivasi, dan keterlibatan peserta didik secara signifikan dalam proses belajar. Pada proses pembelajaran penggunaan *zep quiz* memiliki manfaat, yakni meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik. Dapat diakses pada berbagai macam perangkat, peserta didik dapat mengetahui skor yang didapatkan setelah selesai mengerjakannya, dan sajian materi yang menarik mampu mewadahi berbagai gaya belajar siswa.

H. Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun secara sistematis dalam beberapa bagian yang membentuk satu kesatuan utuh. Bagian awal skripsi terdiri atas halaman judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian karya, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran. Bagian awal ini berfungsi memberikan informasi umum mengenai identitas dan gambaran singkat isi skripsi. bagian inti skripsi terdiri atas lima bab.

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan latar belakang masalah yang melandasi penelitian tentang penggunaan *zep quiz* pada proses belajar. Bab ini juga memuat fokus dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan skripsi sebagai pengantar keseluruhan pembahasan.

2. Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini membahas landasan teori yang relevan dengan penelitian, meliputi konsep persepsi siswa, media kuis interaktif *zep quiz*, pembelajaran ekonomi, serta materi permintaan dan penawaran. Selain itu, bab ini memuat penelitian terdahulu yang relevan dan kerangka konseptual yang digunakan sebagai dasar dalam menganalisis data penelitian.

3. Bab III Metodologi Penelitian

Bab ini menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian kualitatif, lokasi dan waktu penelitian, subjek dan informan penelitian, teknik pengumpulan data

melalui wawancara, angket, dan dokumentasi, teknik keabsahan data, serta teknik analisis data yang digunakan untuk menjawab fokus penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menyajikan temuan- temuan penelitian mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan *zep quiz* pada proses pembelajaran ekonomi materi permintaan dan penawaran kelas XI SMA Negeri 1 Sukatani. Temuan tersebut dianalisis dan dibahas dengan mengaitkannya pada landasan teori dan hasil penelitian terdahulu.

5. Bab V Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir skripsi yang memuat simpulan berdasarkan hasil penelitian serta saran yang ditujukan kepada guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya. Bagian akhir skripsi terdiri atas daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang berisi dokumen pendukung penelitian, seperti instrumen penelitian, pedoman wawancara, hasil angket, dokumentasi kegiatan penelitian, dan data pendukung lainnya.