

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan vokasi di Indonesia dituntut untuk mampu menghasilkan lulusan yang tidak hanya kompeten secara teknis, tetapi juga adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Program keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT) sebagai bagian dari pendidikan vokasi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran penting dalam mencetak tenaga kerja yang siap menghadapi era digital. Oleh karena itu, integrasi teknologi pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak dalam penguatan kompetensi siswa, khususnya pada mata pelajaran yang berbasis teknologi seperti Jaringan Komputer. Salah satu inovasi pembelajaran yang berkembang adalah penggunaan aplikasi berbasis gamifikasi seperti *Quizizz*. *Quizizz* tidak hanya menawarkan metode evaluasi berbasis digital, tetapi juga membangun suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif, yang diyakini mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui penguatan motivasi dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Dahlan, 2023 ; Chan, 2022). Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran menjadi salah satu strategi penting dalam menjawab tantangan pendidikan abad ke-21. Inovasi dalam metode evaluasi pembelajaran, peningkatan keterlibatan siswa melalui media digital, serta penggunaan platform interaktif diyakini mampu meningkatkan

hasil belajar sekaligus mengembangkan keterampilan abad ke-21 pada peserta didik (Verawadina, 2019).

Yang mendasari penelitian ini adalah adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif dan selaras dengan perkembangan teknologi, khususnya pada program keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT). Berdasarkan kondisi pembelajaran yang masih cenderung menggunakan metode konvensional, keterlibatan siswa dalam proses evaluasi pembelajaran belum optimal, sehingga diperlukan inovasi media evaluasi yang mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Aplikasi Quizizz berpotensi menjadi solusi karena berbasis teknologi digital dan bersifat interaktif. Namun, hingga saat ini belum terdapat kajian empiris yang secara khusus menganalisis persepsi siswa terhadap pemanfaatan Quizizz di SMK Negeri 1 Sungai Tebelian, sehingga penelitian ini penting untuk dilakukan.

Seiring dengan perkembangan paradigma pembelajaran abad ke-21, kebutuhan untuk menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, interaktif, dan mampu mendorong kemandirian belajar siswa menjadi semakin penting. Quizizz sebagai platform pembelajaran berbasis gamifikasi menyediakan fitur kuis interaktif yang dilengkapi dengan umpan balik langsung, skor, batas waktu, dan papan peringkat. Mekanisme tersebut merupakan bentuk penguatan positif yang sejalan dengan prinsip dasar teori behaviorisme, yaitu penguatan hubungan stimulus-respons yang berfungsi membentuk dan memperkuat perilaku belajar yang diharapkan (Chen, 2024). Melalui

pengulangan kuis dan pemberian umpan balik instan, siswa memperoleh kesempatan untuk memperbaiki kesalahan serta memperkuat pemahaman terhadap materi yang belum dikuasai. Selain berperan sebagai bentuk penguatan perilaku belajar, sistem evaluasi berbasis Quizizz juga berpotensi membangun rasa percaya siswa terhadap proses pembelajaran yang mereka jalani. Kejelasan penilaian, transparansi skor, serta konsistensi umpan balik dapat meningkatkan kepercayaan siswa terhadap sistem evaluasi dan terhadap guru sebagai fasilitator pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan Trust Theory dalam pendekatan behavioristik, yang menekankan bahwa proses belajar yang efektif terbentuk ketika siswa merasa aman, percaya, dan yakin bahwa usaha belajar mereka dihargai secara adil (Gupta, 2022).

Pentingnya penguasaan literasi digital dalam pendidikan vokasi telah ditegaskan oleh (Verawadina, 2019) yang menyatakan bahwa kurikulum pendidikan kejuruan harus adaptif terhadap perkembangan teknologi agar mampu menghasilkan lulusan yang siap kerja. Dalam konteks ini, *Quizizz* tidak hanya menjadi alat bantu evaluasi semata, tetapi juga sarana pelatihan literasi digital bagi siswa. Penggunaan *Quizizz* dalam proses pembelajaran Jaringan Komputer memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dan materi pembelajaran secara aktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya mendorong terjadinya peningkatan pemahaman konsep serta retensi informasi. Lebih jauh, karakteristik gamifikasi pada *Quizizz* seperti skor, batas waktu, dan kompetisi antarsiswa dapat memicu partisipasi aktif siswa secara individu maupun dalam kelompok, menciptakan suasana belajar yang

produktif dan kolaboratif (Chan, 2022). Hal ini diperkuat oleh penelitian (Dahlan, 2023) yang menyatakan bahwa gamifikasi dalam pendidikan vokasi mampu meningkatkan motivasi belajar, memperbaiki sikap siswa terhadap pembelajaran, serta mendorong mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Chen, 2024) , menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan daring seperti Quizizz memberikan dampak positif terhadap prestasi akademik mahasiswa pada pendidikan vokasi, terutama ketika disertai dengan umpan balik yang cepat dan lingkungan belajar yang mendukung. Umpan balik cepat merupakan komponen penting dalam pendekatan behavioristik karena berfungsi memperkuat perilaku belajar yang benar dan mengoreksi kesalahan secara langsung. Dalam pendidikan kejuruan, kecepatan dan ketepatan umpan balik sangat penting untuk memastikan siswa memahami konsep dan mampu menerapkannya dalam praktik kerja. Quizizz memungkinkan guru memberikan umpan balik instan berdasarkan respons siswa, sehingga siswa dapat segera melakukan perbaikan pada kesempatan berikutnya (Punuh, 2023).

Selain itu, adaptabilitas Quizizz terhadap tingkat pemahaman siswa menjadikan aplikasi ini sebagai media evaluasi yang fleksibel dan personal. Guru dapat menyusun soal berdasarkan kebutuhan siswa, baik untuk penguatan materi dasar maupun untuk latihan soal tingkat lanjut. Hal ini memungkinkan proses evaluasi yang tidak hanya bersifat sumatif, tetapi juga

formatif dan diagnostik, yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi dan kompetensi yang ditargetkan. Maka, integrasi analitik hasil kuis dari Quizizz dapat menjadi alat bantu bagi guru dalam mengidentifikasi kelemahan siswa dan merancang strategi pembelajaran yang lebih tepat sasaran.

Penelitian oleh (Gupta, 2022), juga memperkuat argumen bahwa gamifikasi dalam pendidikan dapat mendorong berkembangnya *self-directed learning*. Dalam lingkungan pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz, siswa didorong untuk belajar secara mandiri melalui pengulangan kuis, eksplorasi soal, dan refleksi terhadap umpan balik yang diberikan. Kemampuan untuk belajar secara mandiri merupakan salah satu indikator penting dari kompetensi siswa SMK yang akan menghadapi dunia kerja yang fleksibel dan dinamis. Dengan demikian, penggunaan Quizizz tidak hanya relevan sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan keterampilan belajar sepanjang hayat. Hal ini selaras dengan peran pendidikan vokasi dalam menyiapkan generasi muda menuju Indonesia Emas 2045 yang diteliti oleh (Muharam, 2024) , yaitu generasi yang memiliki kapasitas adaptif, kompetensi digital, dan keterampilan kerja yang unggul.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun Quizizz telah banyak diteliti dari sisi persepsi siswa dan respon pembelajaran, masih terdapat celah penelitian yang signifikan terkait analisis persepsi siswa SMK terhadap pemanfaatan Quizizz dengan menggunakan pendekatan behavioristik dan Trust Theory. Oleh karena itu, penelitian ini penting

dilakukan untuk memperoleh gambaran empiris mengenai bagaimana stimulus, penguatan, pembiasaan, dan kepercayaan dalam sistem evaluasi berbasis Quizizz dipersepsikan oleh siswa serta bagaimana hal tersebut berkontribusi terhadap pembentukan perilaku belajar..

Berdasarkan hasil praobservasi yang telah penulis lakukan pada tanggal 28 April 2025 melalui wawancara dengan Waka Kurikulum (Bapak Y), diperoleh informasi bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran di SMK Negeri 1 Sungai Tebelian, khususnya pada program keahlian TJKT sudah berjalan hampir 2 tahun. Pemanfaatan aplikasi ini menurut beliau memberikan dampak positif terutama dari sisi ketertarikan dan keterlibatan siswa. Aplikasi quizizz dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik karena berbasis visual dan memiliki elemen permainan, sehingga meningkatkan partisipasi siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Namun, implementasi Quizizz di sekolah belum sepenuhnya terintegrasi secara formal dalam kurikulum, dan penggunaannya masih terbatas pada mata pelajaran tertentu sesuai dengan kesesuaian materi.

Meskipun belum digunakan secara menyeluruh untuk penilaian formatif karena keterbatasan fitur analisis dan dokumentasi, Quizizz tetap mendapat respon positif dari guru karena kemudahan penggunaan dan ketersediaan bank soal. Tidak ada pelatihan khusus yang diselenggarakan sekolah, tetapi penggunaan Quizizz pernah diperkenalkan melalui kegiatan *in-house training*.

Tantangan dalam penggunaan Quizizz antara lain adalah keterbatasan jaringan internet dan kurangnya keseriusan siswa dalam menjawab soal karena

menganggapnya seperti permainan. Di sisi lain, keterlibatan siswa terlihat lebih aktif dibandingkan dengan metode konvensional. Sekolah mendukung penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran untuk menggantikan metode konvensional yang tidak efisien.

Adapun ke depannya, ada dorongan bagi guru untuk terus mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif, termasuk kemungkinan memperluas penggunaan *Quizizz* ke mata pelajaran lain, guna menarik minat siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Efektifitas Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Pada Program Keahlian TJKT di SMK Negeri 1 Tebelian, yang diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pihak-pihak terkait dalam merancang program pendidikan yang lebih efektif untuk mendorong minat dan motivasi belajar siswa.

Dalam perspektif teori behavioristik, peningkatan partisipasi siswa tersebut menunjukkan adanya hubungan stimulus-respons yang terbentuk melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Selain itu, fitur skor, umpan balik langsung, dan peringkat yang terdapat dalam *Quizizz* berperan sebagai bentuk penguatan (*reinforcement*) yang dapat memperkuat perilaku belajar positif, seperti keseriusan dalam menjawab soal dan keterlibatan aktif selama proses evaluasi pembelajaran. Namun demikian, implementasi *Quizizz* di SMK Negeri 1 Sungai Tebelian belum sepenuhnya terintegrasi secara formal dalam kurikulum, dan penggunaannya masih terbatas pada mata pelajaran tertentu sesuai dengan kesesuaian materi. Kondisi ini

menyebabkan proses pembiasaan (*habit formation*) terhadap perilaku belajar berbasis penguatan belum berlangsung secara optimal dan konsisten.

Dengan melihat kondisi di SMK Negeri 1 Tebelian tersebut, maka perlu dilakukan kajian yang lebih mendalam dalam pemanfaatan *Quizizz* yang belum diterapkan secara menyeluruh dan masih terbatas pada beberapa mata pelajaran saja. Selain itu, belum ada data yang jelas mengenai dampak langsung aplikasi ini terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian untuk mengetahui seberapa efektif *Quizizz* dalam meningkatkan hasil evaluasi pembelajaran, terutama pada program keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT).

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Persepsi Siswa terhadap Penggunaan *Quizizz* ditinjau dari Pendekatan Behavioristik di SMK Negeri 1 Sungai Tebelian Kecamatan Sungai Tebelian Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025”. Penelitian ini penting dilakukan untuk menguji secara empiris persepsi siswa terhadap hasil evaluasi pembelajaran, sehingga dapat memberikan kontribusi ilmiah dan praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran digital berbasis gamifikasi di SMK.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana persepsi siswa terhadap pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam membentuk dan memperkuat perilaku belajar siswa pada

program keahlian TJKT di SMK Negeri 1 Sungai Tebelian berdasarkan prinsip teori behaviorisme pada indikator Stimulus- Respon ?

2. Bagaimana persepsi siswa terhadap pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam membentuk dan memperkuat perilaku belajar siswa pada program keahlian TJKT di SMK Negeri 1 Tebelian berdasarkan prinsip teori behaviorisme pada indikator Penguatan?
3. Bagaimana persepsi siswa terhadap pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam membentuk dan memperkuat perilaku belajar siswa pada program keahlian TJKT di SMK Negeri 1 Sungai Tebelian berdasarkan prinsip teori behaviorisme pada indikator Pembiasaan ?
4. Bagaimana persepsi siswa terhadap pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam membentuk dan memperkuat perilaku belajar siswa pada program keahlian TJKT di SMK Negeri 1 Sungai Tebelian berdasarkan prinsip teori behaviorisme pada indikator perubahan perilaku teramati?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui Bagaimana persepsi siswa terhadap pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam membentuk dan memperkuat perilaku belajar siswa pada program keahlian TJKT di SMK Negeri 1 Sungai Tebelian berdasarkan prinsip teori behaviorisme pada indikator Stimulus-Respon?

2. Mengetahui Bagaimana persepsi siswa terhadap pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam membentuk dan memperkuat perilaku belajar siswa pada program keahlian TJKT di SMK Negeri 1 Tebelian berdasarkan prinsip teori behaviorisme pada indikator Penguatan?
3. Mengetahui Bagaimana persepsi siswa terhadap pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam membentuk dan memperkuat perilaku belajar siswa pada program keahlian TJKT di SMK Negeri 1 Sungai Tebelian berdasarkan prinsip teori behaviorisme pada indikator Pembiasaan ?
4. Bagaimana persepsi siswa terhadap pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam membentuk dan memperkuat perilaku belajar siswa pada program keahlian TJKT di SMK Negeri 1 Sungai Tebelian berdasarkan prinsip teori behaviorisme pada indikator perubahan perilaku teramati?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah kegunaan hasil penelitian nanti, baik bagi kepentingan maupun kepentingan ilmu pengetahuan. Berikut adalah manfaat penelitian :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan keilmuan di bidang pendidikan, khususnya dalam kajian teori behavioristik dan Trust Theory pada pembelajaran berbasis teknologi digital. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya pemahaman mengenai persepsi siswa SMK terhadap media evaluasi berbasis gamifikasi, seperti

Quizizz, melalui mekanisme stimulus-respons, penguatan (reinforcement), pembiasaan, serta pembentukan kepercayaan dalam sistem evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi landasan konseptual bagi pengembangan model teoretis yang mengaitkan persepsi siswa dengan pembentukan perilaku belajar dalam konteks pendidikan vokasi.

2. Manfaat Praktis

Selain manfaat teoritis, penelitian ini menyelesaikan masalah nyata melalui penerapan hasilnya. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini memberikan manfaat praktis bagi peneliti berupa pengalaman langsung dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis teknologi menggunakan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Jaringan Komputer di SMK. Penelitian ini juga membantu peneliti memperoleh gambaran nyata mengenai respons peserta didik terhadap penilaian formatif berbasis digital serta dampaknya terhadap hasil evaluasi pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan refleksi dan pengembangan kompetensi profesional peneliti dalam menerapkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan

karakteristik peserta didik SMK, khususnya pada program keahlian TJKT.

2. Bagi Guru

Melalui penelitian ini Guru dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan mengajar mereka dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai alat pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Hal ini dapat memperbaiki teknik pengajaran mereka, terutama dalam hal penggunaan teknologi untuk penilaian dan evaluasi.

Guru dapat menggunakan data hasil kuis di Quizizz untuk lebih memahami perkembangan siswa, sehingga dapat memberikan perhatian lebih pada area yang membutuhkan perbaikan atau perhatian khusus.

3. Bagi Siswa

Bagi peserta didik, penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton melalui penerapan penilaian formatif berbasis Quizizz. Peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti evaluasi pembelajaran karena penyajian soal yang interaktif dan berbasis teknologi. Selain itu, peserta didik dapat mengetahui hasil belajar secara langsung, sehingga membantu mereka mengenali tingkat pemahaman terhadap materi Jaringan Komputer dan mendorong perbaikan perilaku belajar.

Penelitian ini dapat memperlihatkan bagaimana teknologi seperti Quizizz dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMK, khususnya di program keahlian yang berfokus pada bidang teknis dan komputer. Hasil penelitian ini bisa menjadi acuan bagi sekolah-sekolah lainnya dalam mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran.

4. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan Implementasi dengan metode ini di sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, menjadikan sekolah lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

5. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang sebagai bahan pendukung dalam pengembangan kualitas pembelajaran dan penelitian di bidang pendidikan kejuruan. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai contoh penerapan media evaluasi pembelajaran berbasis digital yang dapat dijadikan referensi dalam perkuliahan, khususnya pada mata kuliah yang berkaitan dengan media pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan teknologi pendidikan. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan internal bagi dosen dan

mahasiswa dalam menyusun penelitian sejenis yang berfokus pada peningkatan kualitas evaluasi pembelajaran berbasis teknologi di SMK.

E. Variabel Penelitian

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Persepsi Siswa terhadap Pemanfaatan Aplikasi Quizizz

Persepsi siswa merupakan pandangan, penilaian, dan tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi formatif dalam pembelajaran. Fokus kajian ini mencakup persepsi siswa terhadap kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, kejelasan umpan balik, serta manfaat Quizizz dalam membantu memahami materi dan mengikuti evaluasi pembelajaran.

2. Konteks Program Keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT)

Program Keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT) merupakan konteks penelitian yang menjadi ruang lingkup pengambilan data. Dalam penelitian ini, konteks TJKT digunakan untuk menggambarkan persepsi siswa terhadap pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran kejuruan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di SMK.

F. Definisi Operasional

Dengan definisi operasional ini, penelitian akan lebih terstruktur dalam mengukur sejauh mana aplikasi Quizizz memberikan dampak positif dalam pembelajaran di SMK, khususnya untuk program keahlian TJKT.

1. Persepsi

Persepsi siswa dalam penelitian ini merujuk pada pandangan, penilaian, dan tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran. Persepsi siswa diukur berdasarkan respon siswa terhadap pengalaman penggunaan Quizizz, yang ditinjau melalui beberapa indikator persepsi sesuai dengan sudut pandang behaviorisme. Berdasarkan teori Behaviorisme, persepsi siswa diukur melalui 4 indikator utama, yaitu:

a. Stimulus-Respons

Indikator stimulus–respons menggambarkan persepsi siswa terhadap hubungan antara rangsangan yang diberikan aplikasi Quizizz dan respons belajar yang muncul. Persepsi ini ditinjau dari pandangan siswa mengenai kejelasan stimulus berupa soal interaktif, unsur gamifikasi, dan umpan balik langsung, serta bagaimana stimulus tersebut mendorong munculnya respons berupa keaktifan dan keterlibatan siswa dalam evaluasi pembelajaran.

2. Penguatan(Reinforcement)

Indikator penguatan menggambarkan persepsi siswa terhadap bentuk penguatan yang diberikan oleh aplikasi Quizizz, seperti skor, peringkat, dan umpan balik hasil pengerjaan soal. Persepsi ini menunjukkan sejauh mana siswa memandang penguatan tersebut sebagai dorongan untuk mempertahankan atau mengulangi perilaku belajar yang positif.

3. Pembentukan Kebiasaan Belajar

Indikator pembentukan kebiasaan belajar menggambarkan persepsi siswa terhadap kecenderungan terbentuknya kebiasaan belajar melalui penggunaan aplikasi Quizizz secara berulang dalam evaluasi pembelajaran. Persepsi ini ditinjau dari pandangan siswa mengenai keteraturan, konsistensi, dan kenyamanan mereka dalam mengikuti evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz.

4. Perubahan Perilaku Teramati

Indikator perubahan perilaku teramati menggambarkan persepsi siswa terhadap perubahan perilaku belajar yang mereka rasakan setelah menggunakan aplikasi Quizizz. Persepsi ini tercermin dari pandangan siswa terhadap perubahan sikap, kedisiplinan, dan keterlibatan dalam proses evaluasi pembelajaran, sebagaimana dapat diamati selama

kegiatan belajar.

2. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz

Pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam konteks penelitian ini merujuk pada penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas program keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT) di SMK Negeri 1 Sungai Tebelian.

3. Program Keahlian TJKT

Program Keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT) adalah program yang mengajarkan keterampilan dalam bidang jaringan komputer, perangkat keras, perangkat lunak, serta teknologi telekomunikasi. Di dalam penelitian ini, program keahlian TJKT di SMK Negeri 1 Tebelian, Kabupaten Sintang.

4. Indikator Pengukuran Persepsi

Beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz berdasarkan teori Behaviorisme antara lain:

1. Stimulus-Respons

Persepsi siswa terhadap kesesuaian stimulus yang diberikan oleh aplikasi Quizizz, seperti soal interaktif, unsur gamifikasi, dan umpan balik langsung, serta keterkaitannya dengan respons belajar yang muncul selama proses evaluasi pembelajaran. Respons Peserta Didik

2. Penguatan (Reinforcement)

Persepsi siswa terhadap bentuk penguatan yang diberikan oleh aplikasi Quizizz, meliputi skor, peringkat, dan umpan balik hasil pengerjaan soal, serta pandangan siswa mengenai peran penguatan tersebut dalam mendorong pengulangan perilaku belajar yang positif.

3. Pembentukan Kebiasaan Belajar

Persepsi siswa terhadap kecenderungan terbentuknya kebiasaan belajar melalui penggunaan aplikasi Quizizz secara berulang dalam kegiatan evaluasi pembelajaran, yang ditinjau dari keteraturan, konsistensi, dan kenyamanan siswa dalam mengikuti evaluasi.

4. Perubahan Perilaku Teramati

Persepsi siswa terhadap perubahan perilaku belajar yang mereka rasakan setelah menggunakan aplikasi Quizizz, seperti peningkatan kedisiplinan, keaktifan, dan keterlibatan dalam proses evaluasi pembelajaran yang dapat diamati selama kegiatan belajar.