

**PERSEPSI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ PADA PROGRAM  
KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 8 DALAM MENINGKATKAN  
MINAT BELAJAR SISWA**

**SKRIPSI**

**Oleh.**

**Vina Rosalina**

**322022015**



**PROGRAM STUDI ADMINISTRASI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG  
TAHUN 2026**

**PERSEPSI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ PADA PROGRAM KAMPUS  
MENGAJAR ANGKATAN 8 DALAM MENINGKATKAN BELAJAR SISWA**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Palembang  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh.**

**VINA ROSALINA**

**322022015**

**PROGRAM STUDI ADMINISTRASI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG  
TAHUN 2026**

**Skripsi oleh Vina Rosalina telah diperiksa dan disetujui untuk di uji**

**Palembang, 24 April 2026**

**Pembimbing I,**

  
**Winda Lestari, S.Pd., M.Pd.**

**Pembimbing II,**

  
**Sri Utami, S.Pd., M.Pd.**

**Skripsi oleh Vina Rosalina ini telah dipertahankan di depan penguji**

**Pada tanggal 24 April 2026**

**Dewan Penguji :**

  
**Winda Lestari, S.Pd., M.Pd.**

**(Ketua)**

  
**Sri Utami, S.Pd., M.Pd.**

**(Anggota)**

  
**Nurlena, S.Pd., M.Pd.**

**(Anggota)**

**Mengetahui**

**Mengetahui**

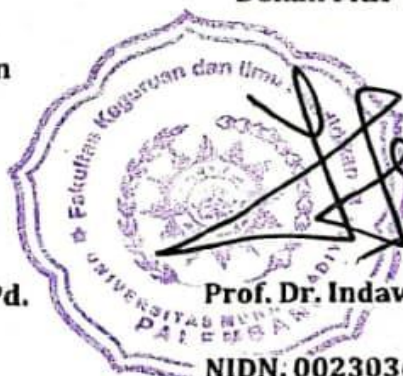
**Ketua Program Studi**

**Dekan FKIP UM PALEMBANG**

**Administrasi Pendidikan**

  
**Winda Lestari, S.Pd., M.Pd.**

**NIDN. 0205028902**



**Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd.**

**NIDN: 0023036701**

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Vina Rosalina

Nim : 322022015

Program Studi : Adminitrasi Pendidikan

Telp/HP : 082269723527/082306598980

Menyatakan bahwa skripsi berjudul:

**"Persepsi Media Pembelajaran Quizizz Pada Program Kampus Mengajar Angkatan 8 Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa"**

Berdasarkan seluruh isinya merupakan karya saya sendiri dan saya tidak melakukan plagiarisme atau mengutip dengan cara-cara yang melanggar kode etik ilmiah di kalangan komunitas akademik.

Demikian pernyataan ini, saya bersedia menanggung semua sanksi yang berlaku atau ditentukan, jika kelak terbukti pernyataan saya tidak benar atau ada klaim pihak lain atas keaslian skripsi saya.

Palembang, 24 April 2026

Penulis  
  
Vina Rosalina

322022015

**Motto:**



**“Tetaplah sabar dan ikhlas, jangan tinggalkan sholat, teruslah berjuang, dan jangan lelah berdoa, karena Allah SWT melihat setiap usaha hamba-Nya dan akan memberi hasil di waktu terbaik”**

**-Vina Rosalina-**



**Persembahan:**

**Bismillahirrohmanirrohim skripsi ini saya persembahkan kepada:**

- ❖ Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya serta memberikan saya kemudahan, kesehatan, dan juga kesabaran sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Kupersembahkan karya ini untuk diri saya sendiri yang terus berjuang melawan keraguan, belajar tanpa menyerah, dan bertumbuh dalam setiap tantangan. Semoga setiap langkah kecil ini menjadi pengingat perjalanan menuju masa depan.
- ❖ Teristimewa kedua orang tua saya Papa Muhammad Rasyid dan Mama Azuarini, gelar ini saya persembahkan dengan penuh cinta dan rasa hormat kepada orang tua tercinta, yang menjadi alasan untuk tidak menyerah, terimakasih atas doa, pengorbanan, dan kasih sayang tak henti. Semoga menjadi kebanggaan dan Allah beri keberkahan, kesehatan, serta umur panjang.
- ❖ Untuk adik saya Dzaki Al fatih Syaputra, terimakasih atas tawa yang meringankan lelah, semoga pencapaian ini memotivasi dan inspirasi bagimu, dan saya bisa menjadi contoh baik.

- ❖ Terimakasih kepada keluarga besar dan para sepupu tercinta atas perhatian, semangat, dan kehangatan yang menguatkan di tengah rintangan.
- ❖ Dosen pembimbing ibu Winda Lestari, S.Pd., M.Pd dan ibu Sri Utami, S.Pd., M.pd terima kasih atas bimbingan dan arahan yang diberikan dengan penuh kesabaran, serta ilmu dan pengalaman berharga yang telah dibagikan dalam proses skripsi ini semoga Allah SWT senantiasa memberikan kerberkahan, kesehatan, dan umur yang panjang.
- ❖ Teman seperjuangan saya, Ida, Nadya, Sinta, yang selalu hadir untuk mendengarkan keluh kesah, dan perjuangan yang saya lalui. Terima kasih atas kebersamaan yang penuh makna, atas dukungan, semangat, dan saling menguatkan di setiap proses yang tidak selalu mudah, dan setiap diskusi, berbagai pengalaman, serta bantuan yang diberikan menjadi hal berharga, semoga apa yang kita capai hari ini menjadi awal langkah yang lebih besar ke depan.
- ❖ Teman-teman seangkatan 2022, yang telah menjadi bagian dari setiap proses mulai dari awal perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas setiap diskusi dan momen kebersamaan menjadi pengalaman yang berharga, semoga kita semua dapat meraih kesuksesan sesuai dengan harapan dan cita-cita masing-masing.
- ❖ Terima kasih almamater tercinta, yang telah menjadi tempat mempelajari ilmu, pengalam, dan membentuk karakter selama proses pendidikan.

# **Persepsi Media Pembelajaran Quizizz Pada Program Kampus Mengajar Angkatan 8 Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa**

## **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya inovasi pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya melalui penggunaan media quizizz dalam program kampus mengajar angkatan 8. Pengkajian ini bertujuan guna memahami cara pandang siswa mengenai penggunaan quizizz serta fungsi program kampus mengajar dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari 8 siswa yang dipilih sebagai informan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan quizizz berada pada kategori positif. Quizizz dinilai mudah digunakan, menarik, serta memberikan umpan balik langsung melalui skor dan peringkat. Penggunaan quizizz berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar siswa yang ditunjukkan melalui meningkatnya perhatian dan fokus, munculnya inisiatif belajar, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, quizizz lebih efektif digunakan sebagai media pendukung pembelajaran teori dan evaluasi, serta belum dapat menggantikan pembelajaran praktik. Selain itu, peran mahasiswa program kampus mengajar sangat penting sebagai pendamping pembelajaran yang memberikan motivasi, penjelasan materi, dan apresiasi kepada siswa. Dengan demikian, integrasi media quizizz dengan pendamping yang efektif dapat meningkatkan minat belajar siswa.

**Kata kunci: Persepsi Siswa, Quizizz, Minat Belajar, Kampus Mengajar**

***Perception of Quizizz Learning Media in the Campus Teaching  
Program Batch 8 in Increasing Student Learning Interest***

***Abstract***

*This study is motivated by the importance of technology-based instructional innovation in improving students' learning interest, particularly through the use of quizizz in the campus teaching program batch 8. Assessment aims to understand students' perspectives regarding of quizizz and analyze the role function campus teaching program in enhancing students' learning interest. This research employed a qualitative approach with a descriptive method. The research subjects consisted of 8 students selected as informants. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. Data were analyzed using the Miles and Huberman model, including data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicate that students' perception of quizizz are generally positive. Quizizz is considered easy to use, engaging, and able to provide immediate feedback through score and rankings. The use of quizizz contributes to increasing students' learning interest, as reflected in improved attention and focus, the emergence of learning initiative, and active engagement in the learning process. However, quizizz is more effective as a supporting tool for theoretical learning and evaluation and cannot replace practical learning activities. In addition, the role of university students in the campus teaching program is crucial as learning facilitators who provide motivation, explanations, and appreciation to students. Therefore the integration of quizizz with effective learning assistance can enhance students, learning interest.*

***Keywords: Students, Perception, Quizizz, Learning Interest, Campus Teaching.***

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kemudahan bagi penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul *“Persepsi Media Pembelajaran Quizizz Pada Program Kampus Mengajar Angkatan 8 Dalam Meningkatkan Belajar Siswa”*. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang akan memberikan syafaatnya pada hari akhir nanti. Penyusunan skripsi ini dilaksanakan sebagai salah satu persyaratan pemenuhan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) di Program Studi Administrasi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Dalam menyusun skripsi ini, penulis memperoleh banyak dukungan dan arahan dari berbagai pihak. Sejak masa perkuliahan hingga tahap penyelesaian skripsi, penulis menghadapi berbagai kesulitan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Allah SWT atas segala limpahan nikmat yang tak pernah putus, ketika langkah terasa berat dan jalan tampak tertutup, hanya kepada-Nya penulis menyerahkan diri dan meminta kekuatan. Tanpa izin serta pertolongan-Nya, skripsi ini tidak mungkin terselesaikan.
2. Nabi Muhammad SAW, yang ajarannya selalui menjadi cahaya penerang dan pengingat dalam setiap usaha serta perjuangan penulis, sehingga senantiasa disertai dengan lantunan shalawat.
3. Untuk Kedua Orang Tua Tercinta, yang senantiasa menjadi pelindung, penyemangat, sekaligus penyejuk hati bagi penulis, sumber kekuatan dan doa yang tak pernah terputus. Terimakasih atas kasih sayang tanpa syarat serta segala upaya tak kenal lelah untuk mendukung penulis menyelesaikan skripsi ini. Semoga segala perjuangan dan jerih payah penulis menjadi bukti pengabdian sekaligus kebanggaan bagi papa dan mama.

4. Bapak Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.
5. Ibu Winda Lestari, S.Pd., M.Pd. Selaku ketua Program Studi Administrasi Pendidikan dan juga sebagai pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan masukan selama proses penulisan skripsi ini dan ibu Nurlena, S.Pd., M.Pd. Selaku sekretaris Program Studi Administrasi Pendidikan.
6. Ibu Sri Utami, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II skripsi, atas segala bimbingan, arahan, serta saran berharga yang diberikannya kepada panulis, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Kepada seluruh Dosen Program Studi Administrasi Pendidikan atas ilmu pengetahuan dan wawasan yang telah di bagikan selama masa perkuliahan.
8. Kepala sekolah, Guru-guru, Staff sekolah, serta siswa-siswa Smk Bhakti Persada Palembang yang telah berpartisipasi serta memberikan kontribusi dalam penelitian ini.
9. Saudara dan keluarga tercinta, atas doa, dukungan serta semangat yang tidak pernah putus menyertai perjuangan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman seangkatan Administrasi Pendidikan 2022, yang senantiasa memberikan kehangatan serta kebersamaan sejak awal perkuliahan hingga selesainya skripsi ini.
11. Tim penugasaan Kampus Mengajar Angkatan 8 SMK Bhakti Persada Palembang yang telah memberikan kebaikan selama masa penugasan dan pengabdian, sehingga menginspirasi penulis menjadi lebih berwawasan luas, dan sahabat-sahabat terdekat yang telah membersamai proses perkuliahan ini.
12. Kepada semua pihak yang telah banyak berjasa dalam penyusunan skripsi ini hingga tuntas, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini.

13. Kepada penulis yaitu diri saya sendiri Vina Rosalina. Terimakasih sudah berjuang dan melewati berbagai rintangan dalam proses penulisan skripsi ini, walaupun sulit tetapi selalu bisa bertahan dan bertanggung jawab untuk menyelesaikan skripsi ini, *I'm Proud of this achievement!*

Penulis menyadari bahwa kripsi ini masih memiliki kekurangan, baik dari segi isi maupun teknis penulisan. Karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan karya ini di masa depan.

Palembang, 24 April 2026

Penulis



Vina Rosalina

(322022015)

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK BAHASA INDONESIA</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK BAHASA INGGRIS</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah.....	3
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian .....	4
F. Daftar Istilah .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
A. Kajian Teori.....	6
1. Pengertian Persepsi .....	6
a. Pengertian Persepsi.....	6
b. Faktor yang Mempengaruhi Persepsi .....	7
2. Media Pembelajaran .....	10
a. Definisi Media Pembelajaran .....	10
b. Fungsi Media Pembelajaran .....	12
c. Manfaat Media Pembelajaran .....	14
d. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	16
3. Aplikasi Quizizz.....	20
a. Definisi Aplikasi Quizizz .....	20
b. Kelebihan Aplikasi Quizizz.....	21

c.	Tampilan Aplikasi Quizizz.....	23
d.	Langkah-langkah Penggunaan Quizizz.....	24
4.	Program Kampus Mengajar .....	26
a.	Definisi Program Kampus Mengajar .....	26
b.	Manfaat Program Kampus Mengajar .....	27
c.	Peran Mahasiswa dalam Program Kampus Mengajar Angkatan 8 .....	29
d.	Dampak Program Kampus Mengajar terhadap Pembelajaran di Sekolah .....	31
5.	Minat Belajar.....	33
a.	Definisi Minat Belajar.....	33
b.	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar.....	35
c.	Indikator Minat Belajar .....	38
B.	Penelitian yang Relevan.....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>44</b>
A.	Metode Penelitian .....	44
B.	Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	45
1.	Pendekatan Penelitian.....	45
2.	Jenis Penelitian.....	46
C.	Lokasi Penelitian.....	46
D.	Kehadiran Penelitian.....	47
E.	Sumber Data .....	47
1.	Sumber Data Primer.....	47
2.	Sumber Data Sekunder .....	48
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	49
G.	Uji Keabsahan Data.....	53
1.	Triagulasi Teknik.....	53
2.	Triagulasi Sumber.....	53
H.	Teknik Analisis Data.....	53
I.	Tahap-Tahap Penelitian.....	56

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>58</b>
A. Sejarah Sekolah .....	58
B. Deskripsi Data .....	61
C. Hasil Penelitian .....	62
1. Persepsi Siswa pada Media Pembelajaran Quizizz di Smk Bhakti Persada Palembang .....	63
2. Minat Belajar Siswa setelah Menggunakan Quizizz di Smk Bhakti Persada Palembang .....	67
3. Peran Program Kampus Mengajar Angkatan 8 di Smk Bhakti Persada Palembang .....	71
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	73
1. Pembahasan Persepsi siswa terhadap Media Pembelajaran Quizizz .....	73
2. Pembahasan Minat Belajar Siswa setelah Menggunakan Quizizz .	76
3. Pembahasan Peran Program Kampus Mengajar Angkatan 8 .....	78
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>81</b>
A. Kesimpulan .....	81
B. Saran.....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>
<b>Lampiran .....</b>	<b>90</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>157</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan.....	41
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian.....	51

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Nama Informan Penelitian.....	89
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Penelitian.....	90
Lampiran 3 Data dan Hasil Wawancara .....	91
Lampiran 4 Dokumentasi Penelitian .....	135
a. Dokumentasi Observasi Bersama Guru .....	135
b. Dokumentasi Sertifikat Sekolah.....	135
c. Dokumentasi Visi Misi Sekolah.....	136
d. Dokumentasi Struktur Organisasi Sekolah .....	136
e. Dokumentasi Buku Agenda .....	137
f. Dokumentasi Buku Kehadiran Siswa.....	137
g. Dokumentasi Buku Kehadiran Guru.....	138
h. Dokumentasi Buku Tamu .....	138
i. Dokumentasi Wawancara Siswa Kelas XI Perawat .....	139
j. Dokumentasi wawancara Siswa Kelas XI Perawat.....	139
k. Dokumentasi Wawancara Siswa Kelas XI Farmasi.....	139
l. Dokumentasi Wawancara Siswa Kelas XI Farmasi .....	140
m. Dokumentasi Wawancara Siswa Kelas XII Perawat .....	140
n. Dokumentasi Wawancara Siswa Kelas XII Perawat.....	140
o. Dokumentasi Wawancara Siswa Kelas XII Farmasi .....	141
p. Dokumentasi Wawancara Siswa Kelas XII Farmasi .....	141
q. Dokumentasi Gedung Sekolah .....	141
r. Dokumentasi Lapangan Sekolah .....	142
s. Dokumentasi Ruang Kelas .....	142
t. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Quizizz Kelas XI Pada Program Kampus Mengajar Angkatan 8.....	143
u. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Quizizz Kelas XII Pada Program Kampus Mengajar Angkatan 8.....	143

v. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Quizizz Kelas XII Pada Program Kampus Mengajar Angkatan 8 .....	144
w. Dokumentasi Apresiasi Siswa Kelas XI Setelah Menggunakan Quizizz .....	144
x. Dokumentasi Apresiasi Siswa Kelas XI Setelah Menggunakan Quizizz .....	145
y. Dokumentasi Apresiasi Siswa Kelas XII Setelah Menggunakan Quizizz .....	145
z. Dokumentasi Apresiasi Siswa Kelas XII Setelah Menggunakan Quizizz .....	145
Lampiran 5 Usulan Judul .....	146
Lampiran 6 Kemajuan Revisi Seminar Proposal .....	147
Lampiran 7 Bukti Perbaikan Proposal Hasil Seminar .....	149
Lampiran 8 Kemajuan Bimbingan Revisi .....	150
Lampiran 9 Bukti Perbaikan Revisi Skripsi .....	152
Lampiran 10 Surat SK Pembimbing .....	153
Lampiran 11 Surat Permohonan Riset FKIP .....	154
Lampiran 12 Surat Balasan dari Sekolah .....	155

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal Quizizz .....	23
Gambar 2.2 Tampilan Setelah Log In .....	23
Gambar 2.3 Tampilan Menu .....	23
Gambar 2.4 Tampilan Memulai Kuis.....	24



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pelaksanaan program kampus mengajar angkatan 8 membuka peluang bagi mahasiswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pendidikan di sekolah, terutama dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran siswa melalui kreasi alat bantu belajar yang inovatif. Salah satu alat yang sering digunakan oleh peserta mahasiswa program tersebut adalah *quizizz*, *platform* pembelajaran berbasis permainan yang berfungsi sebagai sarana penilaian dan penguatan konsep pelajaran. Pada penerapannya, mahasiswa kampus mengajar memanfaatkan *quizizz* untuk membangun pembelajaran yang menyenangkan, memperkuat keterlibatan, dan membangkitkan semangat belajar siswa.

Pada tingkat implementasi, banyak siswa menunjukkan ketertarikan dan antusiasme ketika belajar menggunakan *quizizz*. Tampilan visual yang menarik, fitur permainan, sistem poin, serta kompetisi sehat antar siswa membuat proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Hal ini mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti kegiatan belajar. Temuan Sejalan dengan (Abdul, 2025) yang menyatakan bahwa gamifikasi seperti *quizizz* dapat meningkatkan fokus, partisipasi, dan semangat siswa karena adanya elemen tantangan dan penghargaan. Namun, di sisi lain, tidak semua siswa merasakan manfaat yang sama. Beberapa siswa mengalami hambatan seperti kurangnya perangkat, keterbatasan jaringan internet, serta rasa kurang percaya diri dalam menggunakan media digital. Perbedaan respon tersebut menggambarkan adanya variasi persepsi siswa terhadap penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran.

Persepsi siswa terhadap quizizz menjadi aspek penting untuk dikaji karena persepsi mempengaruhi bagaimana siswa menerima, memahami, dan merespon suatu media pembelajaran. Persepsi yang positif dapat meningkatkan minat belajar, mendorong partisipasi aktif, serta memperbaiki pengalaman belajar siswa. Menurut (Perdana, 2025) menyatakan bahwa persepsi siswa berperan besar dalam menentukan efektivitas media digital dalam pembelajaran. Sebaliknya, persepsi yang negatif dapat menghambat pemanfaatan media tersebut sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Oleh karena itu, memahami persepsi siswa terhadap penggunaan quizizz dalam program kampus mengajar angkatan 8 merupakan langkah penting dalam mengevaluasi keberhasilan penggunaan media digital dalam meningkatkan minat belajar.

Permasalahan mengenai minat belajar siswa masih menjadi tantangan dalam dunia pendidikan. Faktor metode pembelajaran yang monoton, kurangnya variasi media, atau kurang menariknya penyajian materi seringkali menyebabkan rendahnya minat belajar siswa. Teknologi pendidikan kemudian hadir sebagai salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran berbasis gamifikasi, seperti quizizz, telah terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Menurut (Raharjo, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan quizizz secara konsisten dapat meningkatkan minat belajar sekaligus memperkuat pemahaman konsep siswa. Selain itu, penggunaan media digital juga sesuai dengan karakteristik generasi saat ini yang lebih dekat dengan teknologi.

Secara lebih luas, integrasi teknologi dalam pembelajaran merupakan bagian dari upaya peningkatan kualitas pendidikan nasional. Pemerintah melalui program seperti kampus mengajar berkomitmen mendorong inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, penelitian

mengenai persepsi siswa terhadap media pembelajaran quizizz tidak hanya berkontribusi pada evaluasi program kampus mengajar angkatan 8, tetapi juga memberikan pemahaman penting terhadap pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di Indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai **“Persepsi Media Pembelajaran Quizizz pada Program Kampus Mengajar Angkatan 8 dalam Meningkatkan Minat Belajar siswa”** perlu dilakukan untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai bagaimana siswa mempresepsikan penggunaan quizizz serta perannya dalam meningkatkan minat belajar di lingkungan sekolah.

## **B. Batasan Masalah**

Agar penelitian lebih terarah dan tidak keluar dari pokok bahasan, maka batasan masalah dalam penelitian ini ditentukan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya memfokuskan pada persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz.
2. Subjek penelitian terbatas yakni pada siswa di sekolah dalam penugasan program kampus mengajar angkatan 8.
3. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Bhakti Persada Palembang, tepatnya di jalan H.A. Bastari Komplek Jaka Permai.

## **C. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz dalam Program Kampus Mengajar Angkatan 8 dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar?
2. Mengapa penggunaan media pembelajaran quizizz dapat membentuk persepsi siswa dan mempengaruhi minat belajar mereka?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui dan mendeskripsikan persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran quizizz dalam program kampus mengajar angkatan 8, khususnya dalam upaya meningkatkan minat belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana ketertarikan, kemudahan, kesenangan, serta efektivitas penggunaan quizizz dirasakan oleh siswa, serta mengidentifikasi kendala yang muncul selama pelaksanaannya.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis dengan harapan hasilnya dapat memperluas wawasan, pemahaman, serta dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar.

##### **a. Manfaat teoritis**

Penelitian ini diharapkan memperkaya kajian ilmiah mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi, khususnya quizizz, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori terkait persepsi siswa dan minat belajar dalam pembelajaran berbasis teknologi.

##### **b. Manfaat praktis**

###### **1) Bagi siswa**

Memberikan gambaran mengenai manfaat dan pengalaman belajar menggunakan quizizz sehingga dapat mendorong peningkatan minat belajar melalui media yang lebih interaktif dan menyenangkan.

2) Bagi guru

Menjadi bahan evaluasi dan pertimbangan dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

3) Bagi sekolah

Memberikan informasi mengenai efektivitas integrasi teknologi dalam pembelajaran sehingga dapat mendukung inovasi pembelajaran di sekolah.

## F. Daftar Istilah

- 1. Persepsi:** Proses seseorang dalam menerima, dan memberikan makna terhadap suatu pengalaman yang diterimanya. Dalam penelitian ini, persepsi merujuk pada bagaimana siswa memandang dan menilai penggunaan media pembelajaran quizizz.
- 2. Media Pembelajaran Quizizz:** Suatu *platform* pembelajaran yang berbasis aplikasi atau situs *website* yang digunakan untuk membuat kuis interaktif sebagai sarana pendukung proses pembelajaran.
- 3. Program kampus mengajar:** Suatu inisiatif atau program yang melibatkan siswa sebagai pengajar atau pendamping dalam kegiatan pembelajaran di sekolah atau komunitas.
- 4. Minat belajar:** Dorongan dalam diri siswa untuk tertarik, aktif, dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Minat ini dipengaruhi oleh pengalaman, lingkungan, dan metode pembelajaran yang digunakan.
- 5. Siswa:** Individu yang mengikuti proses pendidikan atau pembelajaran, umumnya pada tingkat sekolah dasar, menengah, atau bentuk pendidikan nonformal lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul. (2025). *Gamifikasi sebagai Strategi Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pendidikan Agama Islam*. 6, 119–133. <https://doi.org/10.21154/maalim.v6i1.10948>.
- Aditiyawarman. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36. <https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>.
- Agustini. (2024). *Metode penelitian Kualitatif*. Sumatera Utara. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Ahmadi, F. (2022). *Merdeka Belajar VS Literasi Digital*. Cahya Ghani Recovery.
- Amelia. (2025). *Peran Media Pembelajaran Etnomatematika dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SD : Tinjauan Literatur*. 875–883.
- Annisa, R., & Erwin, E. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376>.
- Aprilita. (2025). *Dampak Jangka Panjang program Kampus Mengajar terhadap Pengembangan Soft Skills dan hard skills Mahasiswa*. 9(1), 110–120. <https://doi.org/11.67898/education.v5i2.11243>.
- Ardhianti. (2026). *Efektivitas Model Realistic Mathematis Education ( RME ) Dengan Strategi Scaffolding dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah*. 5(1), 93–106.
- Charli. (2025). *Hubungan minat belajar terhadap prestasi belajar fisika*. 2. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>.
- Emiliana, H. (2025). *Pengaruh Media Quizizz terhadap Peningkatan*. 8(1). *Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://materi.pendidikan/php.ex/article/view/4>.
- Fadhilaturrahmi, F. (2022). *Jurnal abdidas*. *Jurnal Abdidas*, 1(1), 1–6. <https://abdidas.org/index.php/abdidas/article/view/2>.
- Fahmi. (2024). Perkembangan teknologi digital untuk berbagai bidang kehidupan (digital teknologi for humanity). *Perkembangan Teknologi Digital Untuk Berbagai Bidang Kehidupan*, 1. [usupress.usu.ac.id](http://usupress.usu.ac.id).
- Haifa. (2025). *Identifikasi Variabel Penelitian , Jenis Sumber Data dalam Penelitian Pendidikan Pendidikan Bahasa Arab / Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang berubah tergantung situasi tertentu . ( Arib , M . F . , dkk , 2024 )*.
- Hakim. (2024). Dampak Program Kampus Mengajar terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa SMP: Perspektif Guru dan Siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*,

4(2), 1208–1219. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1541>

Hambali. (2024). *Pengaruh Insentif Dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan Pada Ninja Express Cirebon Firdaus Hambali 1*, Gytha Nurhana Dhea Praadha Gitama 2, Sudadi Pranata 3. *02(01)*, 45–49.

Hamdani, F. (2024). *Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Ulumul Fata*. *4(1)*, 1–7. <https://doi.org/10.21274/jpbsi.2024.4.1.1-7>

Hasani. (2024). Peran Mahasiswa Asistensi Mengajar Dalam Kegiatan Intrakurikuler Dan Ekstrakurikuler di Man 2 Mataram. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Indonesia*, *6(1)*, 1–13. <https://doi.org/10.29303/jpmsi.v6i1.267>

Herlambang. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di SMK Negeri 3 Malang*. *1(1)*, 1–9.

Ilmi, F. Y. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Kuis Interaktif Terhadap Kemampuan Kognitif Dan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan, Akuntansi, Dan Keuangan*, *6(1)*.

Imami, A. I. (2021). *Pembelajaran Matematika*. *4(4)*, 799–808. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.799-808>

Indriani. (2024). Literatur Review: Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Resiliensi Diri pada Pembelajaran Matematika. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, *4(2)*, 287–299. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i2.634>

Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. *3(April)*, 15–23.

Kasmawati. (2025). Transformasi Media Pembelajaran dalam Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*. *1(1)*, 41–49. <https://doi.org/10.33456/ptg.v5i5.899-987>.

Kurnia. (2023). Analisis Faktor-faktor pada Perguruan Tinggi yang Diminati Masyarakat. *Jurnal Akutansi Manajemen*. *2(September)*, 1–8. <https://doi.org/10.30656/jakmen.v2il.6683>.

Larasati, D. (2025). *Bpom Ditinjau Dari Prilaku Konsumen (Studi Kasus Mahasiswa Ekonomi Syariah Angkatan 2014 Di IAIN Metro Lampung) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro 1440 H/2019 M Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro*.

Ma, D. I., & Hidayah, D. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di MA Darul Hidayah Sukoharjo*. *3(2)*, 86–95. <https://ejournal.lpipb.com/index.php/inovasi>.

- Marta Uli Septiana Manalu, & Cholis Hidayati. (2023). Kampus Merdeka Sebagai Wadah Pengembangan Metode Mengajar Yang Kreatif Melalui Pendekatan Kampus Mengajar Untuk Memperkuat Literasi Numerasi Dan Teknologi Di Smp Al-Huda Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional Manajemen Dan Ekonomi*, 2(1), 202–209. <https://doi.org/10.59024/semnas.v2i1.173>.
- Maulana, S., & Rohana, H. (2023). *metode penelitian kualitatif dalam pendidikan*. Jawa Barat. Widina Media Utama.
- Maulidina, N., Yuli, I., & Dewi, M. (2025). *Strategi Guru Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Kelas 4 SDN Bangselok 1*. 2(2), 217–230.
- Melisanisa, R., & Sutriyani, W. (2025). *Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar*. 6(3), 576–586.
- Muaini. (2025). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Sains Geologi dan Geofisika*. 6(2). <https://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/index>.
- Mulyadi. (2023). *Buku Pengantar Psikologi umum*. Bandung. CV. Widina Media Utama.
- Murtiyasa, B., & Sutarni, S. (2025). *Pengaruh Gamifikasi Quizizz dan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika*. 14(2), 3277–3292.
- Muttaqin. (2026). Implementasi Strategi Manajemen Pendidikan Berbasis Motivasi Kerja dan Kinerja Guru Dalam Pengembangan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*. 10(4), 721–726. <https://ejournal.stkip-pessel.ac.id/index.php/jmp>.
- Nainggolan, G. P., & Purba, M. (2025). *Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi dalam Proses Pembelajaran di SMAN 18 Medan*. 3(3), 571–578.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2024). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 1(1), 128–135. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanoer/articel/view/00000>.
- Nurrisa, F., & Hermina, D. (2025). *Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian : Strategi , Tahapan , dan Analisis Data Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran ( JTPP )*. 02(03), 793–800.
- Oktavia. (2025). *Pengaruh Persepsi atas Media Pembelajaran dan Kemandirian Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. 8(58), 86–98. <https://doi.org/10.30998/herodotus.v8il.20253>.
- Pamungkas, M.A., Raharjo, T. J. (2024). Pengaruh Penggunaan Quizizz Paper Mode Terhadap Penilaian Formatif Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI Dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 12449–12460.

- Perdana. (2025). Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Students ' Perception of Utilizing Kahoot In Indonesian Language Learning. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 08(02), 290–306. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p290-306>.
- Philosophy, E., Adri, H. T., Djuanda, U., Muhammadiyah, U., & Raya, B. (2025). *Alacrity : Journal Of Education*. 5(2), 1090–1100.
- Pratiwi. (2025). Penerapan Media Quizizz Sebagai Alat Penilaian dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas XI SMA Negeri 16 Samarinda. *Jurnal Inovasi Refleksi Profesi Guru.*, 2024, 131–135.
- Raharjo. (2024). Penggunaan Pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Hipkin Journal of Educational Research*. 1(3), 299–310. <https://ejournal-hipkin.or.id./index.php/hipkin-jer/>
- Rajagukguk, M. (2020). Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020*, 45–50. <https://etheses.uinsgd.ac.id/67167/>
- Rakhmat, J. (2022). Persepsi Masyarakat Terhadap Pembiayaan Pada Bank Dan Lembaga Keuangan Syariah. *Jurnal Pendidikan*. 2022, 13-20. <https://Education.ac.id/9080/12>.
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). *Pengaruh media pembelajaran dalam teknologi 5.0*. 2(2), 306–312.
- Riski, F. A., & Susiyawati, E. (2023). *Jurnal Pendidikan MIPA*. 13(September), 638–643.
- Rizqia. (2025). Upaya Guru Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas III Di SDN 04 Tanjung Putat. *Jurnal Salome: Multidisipliner Keilmuan*, 3(2).
- Sanusi. (2024). *Pengaruh Media Interaktif Quizizz Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Tilamuta*. 4, 4596–4602.
- Shabrina, A., Putri, R., Khairi, A., Pgri, S., Trunojoyo, A. J., Barat, G., Batuan, K., & Sumenep, K. (2025). *Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 1(April), 120–131.
- Sihotang, N., Manullang, D. T., & Siahaan, M. (2025). *Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas IX di SMP Swasta Talitakum Medan*. 5, 2596–2605.
- Silahuddin. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175. <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Sirait, E. D. (2024). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Pretasi. *Jurnal Formatif*.

- 6(1),35–43. <https://doi.org/10.98765/jpmi.v6i6.899.76>.
- Siregar, B. H. (2024). *Teori & Praktis Multimedia Pembelajaran Interaktif*. umsu press.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. (2024), *Metode Penelitian Kualitatif untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif*. Bandung, Alfabeta
- Spradley, P., & Huberman, M. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif. *Journal of Management Accounting and Administration*. 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.vli293>.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi.
- Syaila. (2025). *Systematic Literature Review: Analysis of AI Implementation for Document Verification*. 4(3), 417–430.
- Tabina, G. (2024). *Analisis Sistem Pengelolaan Arsip Inaktif di PT Prima Mitra Elektrindo berisi fakta untuk menjadi sumber informasi yang akan mendukung jalannya*. 2(1), 48–62.
- Ulfa, Y. (2024). Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 6 Berdampak. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia "Yptk" Padang*, 11, 29–36. <https://doi.org/10.35134/jpti.v11i1.191>
- Wafa, M. A., & Darmawan, D. (2025). pengaruh minat belajar. *Jurnal Tawadhu*. 9(1), 92–104. <https://doi.org/10.43256/jpm.v8i8>.
- Wijaya. (2025). Sumber Data, Subjek Penelitian, dan Isu Terkait. *Jurnal Edukatif*. 3(2), 271–276. <https://ejournal.edutecjaya.com/index.php/edukatif>.
- Zamhari. (2023). Perkembangan Pendidikan di Indonesia. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 1(5), 01–10. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v1i5.42>