

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah hal terpenting bagi setiap negara untuk dapat berkembang pesat. Negara yang hebat akan menmpatkan pendidikan sebagai *prioritas* yang utama. Karena, dengan adanya pendidikan Masyarakat bisa mengatasi permasalahan – permasalahan yang terjadi. Bagaimanapun, pendidikan di Indonesia senantiasa harus menghadapi masalah – masalah yang ada disetiap tahapnya.

Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Menurut (Marâ€™atush Sholichah Muntaha Rahmi, 2019) Pendidikan menjadi hal yang penting bagi kehidupan seseorang untuk menentukan masa depan. Dengan pendidikan masa depan seseorang akan lebih terjamin karena melalui pendidikan seseorang dapat mengetahui potensi yang dimilikinya. Untuk itu pendidikan harus mempunyai kualitas yang baik agar mampu mendukung terbentuknya sumber daya manusia yang bermutu.

Kemajuan teknologi modern merupakan faktor utama dalam menunjang usaha pembaharuan. Peranan teknologi sangat penting terutama dalam masyarakat di negara – negara berkembang. Pemerintah dan masyarakat memberikan perhatian secara maksimal terhadap perkembangan teknologi saat ini, dikarenakan peranan dan fungsi teknologi sangat penting bagi kehidupan. (Novita, 2020) kemajuan teknologi membuat manusia secara sengaja atau tidak sengaja telah berinteraksi dengan teknologi. Manfaat aktivitas dalam pembelajaran yang disebabkan oleh kemajuan ilmu dan teknologi adalah agar siswa dapat mencari sendiri dan langsung mengalami proses belajar.

Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang ada pada saat ini tentunya mempengaruhi segala aspek kehidupan, terkhusus pendidikan.

Sebagaimana kita dapat ketahui, bahwa *edutech* adalah sebuah inovasi yang banyak membantu proses pembelajaran menjadi interaktif dan bervariasi, sehingga motivasi belajar peserta didik meningkat, serta keterlibatan mereka dalam belajar. Hal ini tentunya patut didukung oleh banyak pihak.

Sebagaimana kita ketahui bahwa pada tahun 2020, dunia sempat digemparkan oleh adanya pandemi COVID-19 yang membuat adanya *shifting* pembelajaran menjadi online yang membuat guru berusaha untuk mencari media pembelajaran yang cocok untuk peserta didik. Walaupun di tahun 2023–2024 ini pandemi sudah selesai, namun nyatanya pembelajaran secara *online* dapat dipertimbangkan sebab sejalan dengan kemajuan teknologi informasi modern yang ada di abad 21 ini.

Kemajuan teknologi begitu cepat menuntut guru untuk dapat melihat keadaan sekitar agar dapat mengikuti perkembangan dunia Pendidikan, selain itu guru harus mampu dalam memilih metode pembelajaran atau media pembelajaran untuk peserta didik agar tidak mengalami kebosanan pada saat pembelajaran. Tantangan utama terletak pada menjaga minat belajar siswa agar tetap terlibat secara aktif dan mampu memahami nilai – nilai yang disampaikan melalui materi pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran interaktif dianggap sebagai solusi yang potensial untuk mengatasi tantangan dalam media pembelajaran interaktif. Penerapan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik serta mendukung keterlibatan siswa menjadi lebih aktif (Tri Riyadi, 2024). Dengan demikian penjelasan menurut para ahli tersebut tantangan dalam media pembelajaran interaktif adalah penerapan teknologi yang dapat menciptakan pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada hari Kamis, 20 Juni 2024 di SMK Satya Bhakti 2 Jakarta, Ibu Nurul selaku guru mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian, bahwa kesulitan siswa ketika menyelesaikan permasalahan terhadap pembelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian dalam mengingat materi Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian

itu sangat kurang. Kesulitan siswa dianalisis untuk mengetahui kemampuan yang sudah dan selanjutnya, hasil observasi menghasilkan bahwa siswa cenderung lebih ke sesuatu yang baru dan menyenangkan. Saat ini bahan ajar yang digunakan hanya dari buku dan guru memberikan materi bahan ajar menggunakan *power point* atau *youtube* dari materi pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian.

Dalam observasi ini peneliti melihat guru masih memberikan soal ulangan atau kuis harian hanya menggunakan lembar kertas soal dan lembar jawaban soal yang membuat siswa menjadi lebih pasif dalam pembelajaran karena tidak adanya hal yang baru dalam mengerjakan soal ulangan atau kuis harian.

Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan yaitu media berbasis *website*. (Septy Nurfadhillah, 2021) media pembelajaran merupakan media informasi kegiatan belajar mengajar sehingga mampu memberikan efektifitas dan interaktifitas dalam pembelajaran. Adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran lebih visual, interaktif, menarik, mudah dan cepat dimengerti.

Dalam penelitian ini digagas sebuah pengembangan media pembelajaran berbasis Quizizz. Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan Pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Unik Hanifah Salsabila, 2020). Menurut (Nurlaela, 2023) Quizizz yang potensial untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Quizizz memiliki tampilan segar dan menyenangkan bagi peserta didik. Sebagai aplikasi yang berbasis gamifikasi, quizizz memiliki unsur kreativitas, petualangan, inovasi, dan menumbuhkan motivasi positif keinginan belajar bagi peserta didik.

Aplikasi quizizz sebagai sarana pembelajaran, salah satu kebijakan yang tertuang dalam Program Pendidikan Nasional 1999-2024, bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional. Pada tahun 2010, berbagai upaya akan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk melengkapi

sekolah dengan berbagai alat peraga dan sumber daya. Hal ini sesuai dengan UU Sisdiknas No. 2 Tahun 1989, yang menyatakan bahwa setiap sekolah dapat menyediakan kondisi pembelajaran yang sesuai sebagai langkah dalam menunjang pengenalan pendidikan. Dikarenakan adanya keterbatasan kapasitas untuk melaksanakan pemerataan ruang kelas di Indonesia, guru perlu kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran yang menarik dikelas sehingga siswa tidak merasa bosan dan pasif didalam kelas. Selanjutnya pendapat (Elga Arum Wuriyana, 2022) aplikasi quizizz menampilkan kuis, *game*, diskusi, dan survei.

Di dalam aplikasi quizizz ada beberapa fitur yang dapat digunakan sebagaipenunjang tujuan evaluasi pembelajaran, dan untuk melihat kinerja peserta didik, dll. Quizizz menyediakan berbagai macam konten yang menarik dan dapat dijadikan bahan dalam membuat soal yang lebih menarik untuk peserta didik dalam mengerjakan tugas, dan membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Fitur – fitur yang digunakan dalam quizizz adalah Kuis Interaktif, Penilaian Otomatis, Pembelajaran Mandiri, Kelas Multi – Pemain, dll.

Aplikasi quizizz juga bisa digunakan pendidik untuk melihat siapa saja yang sudah mengerjakan tugas melalui tampilan peringkat berdasarkan jumlah jawaban yang benar dan paling cepat menjawab pertanyaan. Selain itu pendidikjuga dipermudah dalam melihat atau melakukan penilaian, penilaian ini dapat diunduh dengan format ms excel.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SMK Satya Bhakti 2 Jakarta, maka dari itu pengembangan media pembelajaran ini akan difokuskan pada media berbasis *website* quizizz. *Website* quizizz dapat mengantarkan siswa melaksanakan ulangan harian atau kuis harian dalam matapelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian yang lebih interaktif dan bisadilaksanakan dimana saja dan kapan saja. Dan di quizizz ini peserta didik bisamelihat langsung *score* secara otomatis dan guru juga bisa melihat pencapaianbelajar siswa pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawain.

Berdasarkan uraian tersebut maka disusunlah konsep penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawain Kelas XI diSMK Satya Bhakti 2 Jakarta”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

- a. Kurangnya motivasi belajar siswa sebagai dampak dari media pembelajaran yang kurang interaktif di kelas.
- b. Media pembelajaran yang kurang interaktif.

1.3 Pembatasan Masalah

Masalah yang akan dikaji pada pada penelitian ini dibatasi pada hal – hal sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media pembelajaran interaktif menggunakan Quizizz.
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya mencakup materi pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian analisis masalah diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran menggunakan Quizizz pada materi pelajaran Manajemen Perkantoran di SMK Satya Bhakti 2 Jakarta?
- b. Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz layak digunakan sebagai media pembelajaran materi Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian di SMK Satya Bhakti 2 Jakarta.

1.5 Kegunaan Hasil Penelitian

A. Secara Teoritis

Dengan diadakannya penelitian ini, diharapkan dapat memanfaatkan teknologi media pembelajaran interaktif menggunakan Quizizz dalam menyajikan mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian di SMK Satya Bhakti 2 Jakarta.

B. Secara Praktis

a. Bagi Guru

1. Mendorong pembelajaran yang lebih interaktif guna meningkatkan motivasi dan keikutsertaan siswa dalam pembelajaran di kelas.
2. Memberikan informasi terkait media pembelajaran interaktif menggunakan Quizizz dalam materi pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian.

b. Bagi Kepala Sekolah

1. Mendorong kepala sekolah untuk memfasilitasi berbagai macam media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran di sekolah.
2. Menginformasikan untuk pengintegrasian kemajuan teknologi terhadap pelaksanaan media pembelajaran di kelas.

c. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat memiliki sumber belajar yang mudah untuk dipahami sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak mengalami kebosanan serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan adanya pembelajaran interaktif dikelas dengan mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian, akan memudahkan peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan dimana saja.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Melakukan penelitian lebih mendalam dalam media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz untuk mendukung proses pembelajaran di kelas.