

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan yang semakin berkembang menimbulkan tantangan untuk meningkatkan kualitas pengajaran dengan berbagai metode pembelajaran [1], [2]. Proses pembelajaran saat ini, guru menyajikan konten kepada siswa, yang secara langsung menerima informasi yang ditransfer secara langsung di kelas. Namun, pada 2 dekade, dunia di hebohkan dengan meluasnya wabah virus Covid-19 yang akhirnya menimbulkan kekhawatiran dalam dunia pendidikan terhadap proses pembelajaran sebab pembelajaran yang selama ini dilakukan secara tatap muka atau *offline* terpaksa harus diganti dengan pembelajaran *online* [3].

Tingkat ketertarikan dan motivasi belajar yang rendah dalam pembelajaran adalah masalah yang umumnya terjadi. Karena kompleksitas dan kesulitannya untuk menguasai kompetensi dan keterampilan yang dibutuhkan sehingga berpengaruh terhadap aktivitas belajar dan hasil pembelajaran siswa. Dalam masa pandemi, motivasi menurun, hal ini disebabkan, kurangnya motivasi siswa dalam belajar, untuk menghadirkan pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengintegrasikan elemen *gamifikasi* dalam proses pembelajaran [4], [5].

*Gamification* yang merupakan salah satu pendekatan pembelajaran baru yang mengemuka dalam proses pendidikan dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran aktif [6]. Menghubungkan *gamifikasi* ke dalam teori pembelajaran tidak melupakan efek yang ingin dimiliki, yaitu untuk mendorong motivasi dan

kinerja individu dalam aktivitas tertentu [7],[8]. Selain ruang lingkup permainan, elemen desain *game* dan mekanisme permainan *gamifikasi* digunakan dengan tujuan menarik perhatian peserta didik dan memecahkan masalah [9]. Integrasi pembelajaran berbasis *game* dengan teknologi telah menjadi lebih umum dan berkontribusi pada semakin banyak literatur yang mempromosikan penggunaan teknik belajar berbasis *game* [10],[11]. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gamifikasi* sebagai metodologi belajar mengajar di nilai sangat baik [12].

Pemanfaatan teknologi informasi sebagian besar orang saat ini berdampak pada penggunaan aplikasi *mobile*. Beberapa Sekolah SMA dan SMK di Maumere, Provinsi Nusa Tenggara Timur, pendidik dituntut untuk menerapkan metode pembelajaran dengan menggunakan teknologi, atau platform yang tersedia untuk mendukung pembelajaran dimasa pandemi seperti media pembelajaran dengan *gamifikasi*. Namun tidak semua pendidik cukup kreatif untuk memasukkan *gamifikasi* dalam pembelajaran, sehingga platform *online* seperti Quizizz, memberikan pilihan yang sangat baik bagi pendidik untuk digunakan dalam rencana pembelajaran dan kegiatan yang dapat memikat serta menginspirasi motivasi siswa juga meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran *online* maupun *offline* [13]. Quizizz dapat secara efektif mengubah pola pendidikan formal menjadi pola pendidikan *online* dengan bantuan kelas virtual dan media pembelajaran *online* lainnya untuk proses evaluasi [14]. Quizizz memungkinkan siswa untuk menjawab pertanyaan dan mendapatkan poin memainkan permainan yang menyenangkan di kelas yang terdiri dari berbagai jenis, termasuk pertanyaan pilihan ganda atau bahkan teka-teki [10]. Quizizz secara positif meningkatkan

motivasi, minat, dan prestasi, namun ada tiga tantangan utama dalam menggunakan Quizizz, di antaranya adalah tingkat kecemasan yang tinggi, kesenjangan generasi dan kemungkinan untuk meniru satu sama lain [15],[16].

Model penelitian untuk mengukur penerimaan teknologi, salah satunya adalah *Technology Acceptance Model (TAM)*. TAM adalah sebuah teori tentang penggunaan teknologi informasi yang diperkenalkan pertama kali oleh Davis pada tahun 1989, teori ini sangat berpengaruh dan biasanya digunakan untuk menjelaskan penerimaan individu untuk penggunaan sistem teknologi informasi [17]. Beberapa indikator TAM yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Perceived use fulness* (manfaat yang dirasakan pengguna), *Perceived Easy of Use* (kemudahan dalam menggunakan teknologi), dan *Behavior intention to use* (minat/niat untuk tetap menggunakan teknologi). Selain indikator yang ada pada TAM, untuk mengukur efektivitas penerimaan aplikasi Quizizz, juga digunakan metode *Student Course Engagement Questionnaire (SCEQ)*, untuk mengukur keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran [18]. *SCEQ* diberikan kepada siswa atau mahasiswa untuk mengukur keterlibatan mereka berkaitan dengan keterampilan, partisipasi / interaksi, emosi, dan kinerja [19]. Indikator pada model *SCEQ* yang digunakan adalah *Skill Engagement* (keterlibatan keterampilan) dan *Emotional Engagement* (keterlibatan Emosi).

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penelitian ini berfokus pada analisis penerimaan aplikasi Quizizz sebagai variasi media pembelajaran. Analisis data menggunakan *SEM* kepada siswa SMA Negeri 1 Maumere, siswa SMA Negeri 2 Maumere, dan siswa SMK Negeri 3 Maumere. Penelitian ini bertujuan untuk

menganalisis efektivitas penerimaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran terhadap siswa SMA dan SMK dan mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan Quizizz sebagai media pembelajaran. Penggabungan metode TAM dan SCEQ belum banyak digunakan dalam penelitian, dan penelitian mengenai penerimaan aplikasi Quizizz terhadap siswa SMA/SMK hanya dilakukan pada mata pelajaran tertentu, sehingga peneliti perlu melakukan penelitian untuk membandingkan penerimaan Quizizz pada beberapa matapelajaran di beberapa Sekolah.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis penerimaan Quizizz sebagai variasi media pembelajaran Informatika di SMA Negeri 1 Maumere kelas X, Siswa SMA Negeri 2 Maumere pada mata pelajaran Kimia, dan Mata Pelajaran Komputer dan jaringan Dasar (KJD) dan Teknologi Jaringan Berbasis Luas (TJBL), Dasar kelas di SMK Negeri 3 Maumere.
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan aplikasi Quizizz

## **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Dari rumusan masalah di atas maka pertanyaan penelitian yang sesuai adalah:

1. Apakah Quizizz dapat diterima sebagai salah satu media pembelajaran pada siswa SMA dan SMK di Maumere?
2. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan aplikasi Quizizz pada siswa SMA dan SMK di Maumere?

#### **1.4 Batasan Masalah**

Cakupan pada penelitian ini adalah analisis penerimaan aplikasi Quizizz terhadap siswa/i siswa SMA Negeri 2 Maumere, dan SMK Negeri 3 Maumere.

Untuk batasan pada penelitian ini:

1. Penentuan jumlah sampel dengan menggunakan rumus Slovin adalah 223 siswa dari jumlah populasi 500 dengan batas toleransi eror 5% [20][21].
2. Penelitian ini terbatas bagi siswa yang pernah menggunakan aplikasi Quizizz.

#### **1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis efektivitas penerimaan aplikasi Quizizz pada siswa SMA dan SMK di Maumere.
2. Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran pada siswa SMA dan SMK di Maumere.

#### **1.6 Manfaat Penelitian:**

Manfaat langsung yang didapat dari penelitian ini adalah dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk menambah fitur-fitur yang diperlukan pada aplikasi Quizizz. Sedangkan bagi peneliti sendiri adalah untuk menambahkan riset tentang penerimaan teknologi serta mengusulkan implikasi teoritis dan implikasi praktis penelitian.