BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Seiring perkembangan zaman di era digital, pendidikan sudah banyak mengalami perubahan. Penggunaan teknologi sekarang selalu diterapkan ke dalam kegiatan pembelajaran. Bukan hanya pendidikan menengah dan pendidikan tinggi saja, pendidikan dasar pun sudah memanfaatkan teknologi sebagai salah satu sumber belajar dan cara untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan serta kualitas pendidikan di Indonesia.

Teknologi pada saat ini bisa dibilang sangat membantu dalam pembelajaran, peran guru masih sangat besar dalam kegiatan pembelajaran sebagai seorang pendidik untuk mempersiapkan para siswa agar siap ketika melanjutkan ke pendidikan menengah. Guru mempunyai tanggung jawab untuk membangun karakter dan meningkatkan potensi serta aktivitas belajar siswa dengan menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak memberatkan siswa di usianya.

Teknologi Pendidikan adalah suatu bidang ilmu yang mempunyai tujuan dan fokus utama yaitu untuk memfasilitasi

belajar dan meningkatkan kinerja. Teknologi Pendidikan mempunyai beberapa definisi yang salah satunya dikemukakan oleh *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) pada tahun 2004, yaitu:

"Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources."[1]

Berdasarkan definisi tersebut diketahui bahwa Teknologi Pendidikan bisa menjadi salah satu cara dalam penyelesaian masalah khususnya dalam pembentukan sumber daya manusia yang unggul dan siap bersaing di era global dengan menciptakan, memanfaatkan, serta mengelola proses dan sumber-sumber dari teknologi yang tersedia.

Di era digital ini dengan pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sangatlah membantu guru dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran dan peningkatan kualitas pendidikan. Namun, penggunaan teknologi ini bisa menjadi masalah karena tidak semua guru mampu beradaptasi dengan cepat mengikuti perkembangan zaman yang pesat ini meskipun

[1] Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media Gro (Menteri Pendidikan Nasional, 2007) (Indonesia, 2008) (Sitepu, 2012) (Sujana, 2009) (Effendy, 2012) (Sutarto, 2015; Rahayuningsih, 2007)up, 2012). Hlm. 31

sudah dipaksa untuk terbiasa dengan pembelajaran daring selama dua tahun kebelakang.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru dijelaskan bahwa guru harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran, berkomunikasi dan mengembangkan diri.[2] Lalu dalam Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru pasal 3 ayat 4 menyatakan bahwa kompetensi pedagogik yang harus dikuasai guru dalam pengelolaan pembelajaran peserta didik yang salah satunya adalah pemanfaatan teknologi pembelajaran.[3]

Terdapat banyak sekali media pembelajaran digital yang saat ini bisa digunakan oleh para guru dalam membantu kegiatan pembelajaran untuk bisa menjadi lebih menarik dan interaktif, salah satunya adalah aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan sebuah web-tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang menyediakan berbagai macam fitur yang memudahkan guru dalam pembuatan konten untuk kegiatan pembelajaran serta dapat menciptakan suasana belajar yang baru dan menyenangkan untuk para siswa khususnya siswa sekolah dasar.

---

[2] Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.
[3] Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru, Pasal 3.

Penggunaan Quizizz yang awalnya digunakan karena pembelajaran jarak jauh saat pandemi COVID-19 2 tahun lalu sampai akhirnya saat ini dijadikan salah satu media pembelajaran tetap yang digunakan di SDN Penggilingan 09 Pagi. Hal ini dikarenakan Quizizz dianggap salah satu media pembelajaran yang menarik serta interaktif yang membuat para siswa sekolah dasar bisa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap perwakilan guru sekolah dasar yaitu 10 guru di SDN Penggilingan 09 Pagi, terdapat beberapa fakta yang ditemukan dalam penggunaan Quizizz dalam pembelajaran di SDN Penggilingan 09 Pagi yaitu; Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran yang bisa dibilang cukup baru dan kurangnya persiapan seperti pelatihan kepada para guru khususnya guru-guru senior, membuat penggunaan Quizizz sebagai salah satu media pembelajaran kurang maksimal. Banyak guru-guru senior yang kesusahan dalam menggunakan Quizizz dikarenakan sebelumnya mereka tidak familiar dengan aplikasi sejenis Quizizz maupun penggunaan teknologi dalam pembelajaran secara keseluruhan. Selanjutnya, meskipun sering menggunakan Quizizz dalam kegiatan pembelajaran, para guru masih sering merasakan kesulitan dalam penggunaan Quizizz karena fitur Quizizz yang cukup banyak dan bahasa yang digunakan tidak cukup familiar. Pemanfaatan aplikasi

Quizizz yang belum maksimal karena tidak adanya pelatihan untuk memfasilitasi para guru dalam menggunakan aplikasi Quizizz serta tidak adanya waktu bagi guru untuk mempelaajari aplikasi Quizizz lebih dalam karena kesibukan mengajar membuat para guru melakukan *trial and error* secara individu dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan Quizizz. Sehingga ketika menggunakan Quizizz seringkali fitur yang digunakan tidak sesuai dengan materi yang diajarkan dan tidak bervariasi.

Lalu, dari 10 yang diwawancarai, 4 diantaranya belum bisa menggunakan fitur Quizizz secara mandiri, mereka masih memerlukan bantuan orang lain untuk membuat suatu kuis maupun presentasi interaktif. Apabila ada guru yang sudah memahami penggunaan aplikasi Quizizz, guru tersebut belum bisa memberikan pemahaman kepada guru lain yang belum memahami aplikasi Quizizz. Kurangnya *sharing knowledge* tentang penggunaan aplikasi Quizizz di sekolah ini sehingga masih terdapat guru yang belum mampu menggunakan Quizizz dengan baik untuk kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa fakta yang didapatkan melalui wawancara kepada guru-guru SDN Penggilingan 09 Pagi, bisa dikatakan bahwa aplikasi Quizizz merupakan salah satu media berbasis *platform* pembelajaran yang sangat membantu para guru dalam kegiatan pembelajaran karena fiturnya yang bervariasi dan

mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan khususnya untuk para siswa sekolah dasar sehingga mereka menjadi lebih aktif dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Namun meski begitu, tidak dapat dipungkiri bahwa dari kelebihan dan kemudahan dari aplikasi Quizizz, terdapat permasalahan yang ditemui yaitu masih banyak guru-guru yang belum begitu paham dengan fitur serta penggunaan Quizizz ini karena belum adanya pelatihan maupun panduan yang menyeluruh dalam penggunaan aplikasi Quizizz khususnya untuk guru sekolah dasar. Dampak yang ditimbulkan dari beberapa permasalahan tersebut adalah penggunaan aplikasi Quizizz dalam kegiatan pembelajaran ini belum bisa maksimal karena masih kurangnya pemahaman para guru mengenai fitur-fitur yang disediakan di aplikasi Quizizz.

Berdasarkan masalah yang dijabarkan di atas, teknologi pendidikan dapat membantu memfasilitasi belajar para guru sekolah dasar dalam pemahaman penggunaan aplikasi Quizizz yang mana hal tersebut bisa menjadi salah satu upaya peningkatan kualitas kinerja guru dalam kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Selain itu, nantinya guru-guru sekolah dasar akan mempunyai kemampuan dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran sehingga bisa lebih siap bersaing di era global. Memfasilitasi belajar yang dapat dilakukan oleh teknologi

pendidikan disini adalah dengan membuat alat bantu yaitu media pembelajaran yang mudah dipelajari dan diakses sehingga guru diharapkan mampu memahami bagaimana penggunaan aplikasi Quizizz dengan baik dan benar.

Maka dari itu, pengembang bermaksud untuk memilih buku panduan sebagai media pembelajaran untuk memfasilitasi para guru sekolah dasar dalam memahami penggunaan aplikasi Quizizz. Selain itu, buku panduan yang digunakan dalam bentuk digital. Pemilihan buku panduan digital sebagai media pembelajaran yang digunakan adalah karena buku panduan digital akan jauh lebih mudah dipelajar oleh guru-guru di berbagai kalangan usia dan bisa diakses melalui gawai, lalu desain buku panduan digital yang sederhana dan isi yang ringkas namun mampu menjelaskan setiap fitur yang ada di aplikasi Quizizz.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah di atas, berikut merupakan beberapa masalah yang dapat diidentifikasikan:

1. Apakah buku panduan penggunaan aplikasi Quizizz mampu membuat para guru sekolah dasar memahami fitur serta menggunakan aplikasi Quizizz dengan baik?
2. Bagaimana media buku panduan dapat membantu guru sekolah dasar dalam memahami penggunaan aplikasi Quizizz?

3. Bagaimana cara membuat para guru sekolah dasar belajar dengan menggunakan buku panduan penggunaan aplikasi Quizizz?
4. Bagaimana proses pengembangan buku panduan penggunaan aplikasi Quizizz agar dapat dijadikan media pembelajaran untuk para guru sekolah dasar?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian pengembangan ini akan difokuskan untuk menghasilkan produk berupa buku panduan digital penggunaan aplikasi quizizz untuk guru sekolah dasar. Materi yang akan disajikan dalam buku panduan ini adalah Cara Membuat Akun Baru di Aplikasi Quizizz, Pencarian Kuis dan Presentasi Interaktif Publik, Jenis Penyelenggaraan Kuis dan Presentasi Interaktif di Quizizz, Laporan Hasil Kuis Interaktif, Tahapan Pembuatan Kuis Interaktif di Aplikasi Quizizz, dan Tahapan Pembuatan Presentasi Interaktif di Aplikasi Quizizz. Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model pengembangan Rowntree.

D. Tujuan Pengembangan

Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan buku panduan dalam bentuk digital penggunaan aplikasi Quizizz yang layak untuk memfasilitasi para guru di sekolah dasar dalam pemahaman dan penggunaan aplikasi Quizizz.

E. Kegunaan Pengembangan

Beberapa manfaat yang diharapkan dari pengembangan ini adalah:

1) Manfaat Teoritis

a. Bagi Mahasiswa Teknologi Pendidikan

Pengembangan ini bermanfaat sebagai referensi bagi pengembang lain dikemudian hari yang ingin melaksanakan pengembangan serupa agar bisa terlaksana dengan lebih baik.

b. Bagi Pengembang

1. Pengembangan ini bermanfaat sebagai sarana dalam meningkatkan wawasan serta pengetahuan dalam menerapkan pengetahuan materi semasa perkuliahan ke dalam bentuk praktik nyata dengan baik dan benar.
2. Pengembangan ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam fitur-fitur aplikasi Quizizz serta pembuatan kuis dan presentasi di aplikasi Quizizz.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Pengembang

Pengembang mampu menghasilkan buku panduan penggunaan aplikasi Quizzziz yang sesuai dengan materi dan kebutuhan.

b. Bagi Guru Sekolah Dasar

1. Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa buku panduan yang dapat digunakan oleh para guru sekolah dasar dalam penggunaan aplikasi Quizizz dengan baik.
2. Dengan adanya buku panduan ini dapat meningkatkan kemampuan dalam membuat kuis dan presentasi di aplikasi Quizizz sehingga kegiatan pembelajaran di sekolah akan lebih interaktif, efektif, dan efisien.

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA