

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi membawa dampak besar dalam berbagai sektor kehidupan. Dimana kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan berkembang sangat pesat yang menjadikan pemanfaat teknologi saat ini menjadi kebutuhan untuk masyarakat. Peran kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat penting, dimana adanya perkembangan memberikan kemudahan terutama bagi semua kalangan masyarakat. Penggunaan internet yang meingkat telah merubah bergabai aspek kehidupan sehari-hari, Hal ini dapat kita liat dari data Asosiasi penyelenggara jasa internet (APJII) menyatakan jumlah penggunaan internet di Indonesia pada tahun 2024 sudah mencapai 79,5 persen dan mengalami peningkatan hingga 1,4 persen dari tahun sebelumnya.

Menurut (Hadi, 2017) Kemajuan teknologi saat ini yang kita sudah rasakan memkasa kita untuk meningkatkan kemampuan diri dalam menggunakannya. Sehingga sebagai masyarakat yang hidup di era digital akan terasa tertinggal kita tidak mengikut perkembangan teknologi itu sendiri. Kemajuan teknologi mengubah proses pendidikan, dimana proses pendidikan saat ini menadi lebih dinamis, tidak ketebatasan apapun baik guru atau siswa dapat beradaptasi menggunakan kemajuan teknologi. Sesuai dengan hal yang dikatakan oleh (Hidayat et al., n.d.) sebuah pendidikan adalah proses pengajaran dan sebuah latihan yang merubah sikap dan tingkah laku manusia, sehingga pendidikan berusaha mendewasakan manusia.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki peran yang penting dalam pendidikan pada saat ini. Kemudahan dalam belajar siswa adalah tujuan dari perkembangan ilmu pengetahuan itu sendiri. Pemanfaatan teknologi dan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran salah satu cara untuk menciptakan suasana kelas menjadi lebih interaktif. Perkembangan teknologi membantu mengubah sistem tradisional menjadi sistem pola bermedia.

Perkembangan teknologi yang berkembang pesat salah satunya adalah internet, internet memudahkan segala pengguna dalam mendapatkan segala bentuk informasi baik dalam menerima maupun mengirim dari berbagai perangkat.

Media merupakan subjek yang mencakup berbagai hal seperti individu dan benda atau sebuah tindakan dimana siswa mendapatkan informasi dari sumber. Melalui media siswa dapat memperoleh ilmu yang baik dan efisiensi sehingga media dapat dikaitkan dengan alat yang digunakan untuk menggambarkan pembelajaran (Adillah et al. 2023). Media pembelajaran adalah menjadi sarana untuk meningkatkan kegiatan mengajar yang digunakan dalam rangka komunikasi guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Kustandi and Darmawan 2020).

Berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti yang dilaksanakan pada bulan Mei 2024 di SMK Karya Teladan, dengan Ibu Olivia selaku guru mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran Kepegawaian, mengatakan bahwa kesulitan siswa ketika menyelesaikan tugas dari materi mata pelajaran kepegawaian. Kesulitan dalam mengingat dan menganalisis materi administrasi kepegawaian. maka dari hasil observasi ini juga menunjukkan bahwa dalam mata pelajaran otomatisasi tata kelola perkantoran Kepegawaian harus diadakan pembaruan yang bisa menarik perhatian peserta didik dalam memahami materi administrasi kepegawaian. Pembaharuan metode yang lebih membawa suasana kelas menyenangkan dan terlihat baru.

Dalam era digital saat ini, teknologi menjadi salah satu pilar utama dalam pendidikan. Dimana guru dapat mengadopsi suatu pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif yang membuat proses pembelajaran lebih interaktif. Menurut Undang-Undang no 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Salah satu teknologi yang dapat memfasilitasi pendidik dalam menciptakan suatu suasana kelas yang interaktif adalah media pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pemilihan media pembelajaran juga harus tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dimana media pembelajaran dapat diakses mudah

oleh peserta didik. Guru harus bisa beradaptasi menggunakan kemajuan teknologi saat ini, di karenakan juga guru tetap menggunakan cara mengajar tradisional akan menyebabkan proses pendidikan yang tidak efektif, siswa mudah jenuh, suasana kelas cenderung pasif, siswa tidak aktif dalam mengutarakan pendapat pribadi.

Menurut (Wahyuni et al., 2022) namun tak dapat di pungkiri dalam kemajuan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran di setiap sekolah belum rata, ada beberapa kendala yang ditemukan pada saat ditemukan saat proses pembelajaran berlangsung seperti adanya keterbatasan internet dalam hal pemanfaatan gawai, adanya jaringan internet yang tidak stabil, dan tidak semua siswa memiliki gawai atau *smartphone*. Menanggapi permasalahan ini pemanfaatan media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Salah satu media yang dapat menunjang proses pembelajaran secaramudah dan menarik menggunakan media *Quizalize* adalah sebuah platform digital yang memfasilitasi pendidik dalam menciptakan kelas virtual dan materi penilaian bagi peserta didik yang dapat pendiidk akses melalui beragam perangkat seperti komputer, tablet, atas ponsel cerdas (Erika 2024). Dalam *Quizalize* pendidik dapat menyiapkan dan memilih dari beragam kuis dan latihan yang telah ada. Dalam media ini pendidik dapat memilih berbagai bahasa dengan opsi berbagai bahasa.

Dengan adanya media *Quizalize* pendidik mendapat umpan balik secara langsung saat siswa mengerjakan kuis. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hafizha et al., 2020) penelitian di peroleh bahwa membuat siswa lebih tertarik dan aktif pada media digital berbasis game, dimana dengan media *Quizalize* sangat berpengaruh baik pada proses pembelajaran. Dalam *quizailze* memberikan sarana games fun untuk siswa yang bisa pendidik jadikan sebagai media pembelajaran. *Quizalize* dapat digunakan pada perangkat iOS dan Andriod atau melalui website, sehingga dalam penggunaan lebih praktis dan tentunya dapat memikat peserta didik. *Quizalize* hampir sama dengan aplikasi kahoot!, Quizlet, Blooket dan Quizizz.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Sultan et al., 2024) penggunaan platform *Quizalize* memberikan guru respon positif dan siswa menunjukkan minat yang tinggi dalam proses pembelajaran bahasa arab dan dengan media layak untuk digunakan di sekolah dan mampu membantu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan kreatif. Dari penjelasan diatas peneliti dapat menyimpulkan peneliti ingin mengembangkan dan membantu guru dan peserta didik dalam memahami pembelajaran dengan memanfaatkan media *Quizalize*. Dimana dengan media ini diharapkan guru dan siswa dapat termotivasi untuk menciptakan suasana kelas yang interaktif.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti akan mengangkat judul skripsi “Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Berbasis *Quizalize* Dalam Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran Kepegawaian Pada Siswa SMK Karya Teladan”.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian didasarkan oleh latar belakang diatas sehingga penulis menarik kesimpulan untuk dijadikan sebagai pokok permasalahan adalah bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizalize* pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran Kepegawaian. Dari pokok masalah tersebut penulis menguraikan kedalam pertanyaan yaitu:

1. Bagaimana tahapan dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Quizalize* pada mata pelajaran otomatisasi tata kelola perkantoran Kepegawaian?
2. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran berbasis *Quizalize* pada mata pelajaran otomatisasi tata kelola perkantoran Kepegawaian?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dalam rumusan masalah di atas, adapun tujuan peneliti dalam penelitian ini merupakan untuk menganalisis:

1. Untuk Memperoleh informasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran berbasis *Quizalize* pada mata pelajaran otomatisasi tata kelola perkantoran Kepegawaian.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Quizalize* pada mata pelajaran otomatisasi tata kelola perkantoran Kepegawaian.

1.4 Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoritis

1. Penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan dalam mengetahui bagaimana manfaat dari media pembelajaran berbasis *Quizalize*.
2. Penelitian ini menjadi rujukan serta sumber perolehan informasi dan data sekunder bagi penelitian selanjutnya.

B. Manfaat Praktis

1. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pihak sekolah sehingga dapat mengembangkan saran dan prasarana bagi kegiatan belajar berbasis *Quizalize*, serta mampu mengembangkan media *Quizalize* pada mata pelajaran yang lain.

2. Bagi Guru

Guru dapat menjadikan media pembelajaran berbasis *Quizalize* sebagai sumber alternatif dalam menjelaskan materi otomatisasi tata kelola perkantoran Kepegawaian. Dengan adanya variasi ini diharapkan peserta didik dapat tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat memiliki sumber belajar baru yang mudah untuk dipahami dan di akses sehingga dapat meningkatkan motivasi dalam belajar. Dengan adanya media *Quizalize* dalam mata pelajaran otomatisasi tata kelola perkantoran Kepegawaian dapat memberikan kemudahan peserta didik dalam mengakses materi pelajaran dimanapun dan kapanpun.