

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

*Quiz* merupakan ujian singkat yang menjadi salah satu bentuk evaluasi dalam suatu proses belajar mengajar. Subana (2005) menyatakan bahwa *quiz* merupakan rangkaian dari pertanyaan ataupun latihan yang dapat digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi dan bakat yang dimiliki oleh setiap individu atau kelompok. *Quiz* dapat digunakan untuk mengetes pengetahuan dan wawasan peserta didik yang bersifat umum, mendidik, atau hanya sebagai hiburan. Pemberian *quiz* termasuk salah satu cara yang dapat mendorong peserta didik untuk terus belajar dan membuat siswa aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar serta dapat memotivasi siswa untuk selalu memperhatikan guru pada saat kegiatan belajar mengajar yang pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Nurul et al, 2012). Pemberian *quiz* dalam kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu cara atau strategi untuk melatih siswa melakukan refleksi materi pembelajaran yang sebelumnya sudah diajarkan, sehingga akan membantu siswa membangun kemampuan melakukan asesmen diri. Pentingnya *quiz* untuk memberikan motivasi kepada peserta didik agar terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Pelaksanaan ujian singkat atau *quiz* yang saat ini dilakukan oleh guru masih bersifat tradisional, dimana guru menggunakan kertas atau buku sebagai media untuk pelaksanaan *quiz*. Mulai dari siswa menuliskan soal yang dibacakan oleh guru, lalu mengumpulkan hasil pekerjaan siswa, dan akan dinilai oleh guru. Pembelajaran tradisional membuat suasana proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan sulit untuk berkonsentrasi pada proses pembelajaran, sehingga pembelajaran cenderung membosankan. Peserta didik membutuhkan proses belajar mengajar yang bermanfaat, menyenangkan dan tidak membosankan agar dengan mudah dapat mencapai tujuan dan sasaran pendidikan yang diharapkan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, banyak hasil dari *quiz* yang dimiliki siswa tidak terdokumentasi dengan baik oleh siswa itu sendiri (Primayana, 2021). Banyak siswa yang membuang kertas hasil pengerjaan *quiz*, sehingga mereka tidak mempunyai arsip nilai, dimana arsip dari nilai tersebut dapat digunakan sebagai acuan untuk meningkatkan hasil belajar. Kekurangan dalam pengelolaan *quiz* untuk pembelajaran atau evaluasi ini memerlukan waktu yang cukup lama bagi pendidik untuk mempersiapkan *quiz* yang ingin diberikan oleh peserta didik. Dengan menggunakan sistem manajemen *quiz*

merupakan salah satu cara yang dapat memudahkan pendidik untuk menyajikan *quiz* yang interaktif dalam proses pembelajaran.

Era revolusi industri 4.0 yang menyita seluruh kehidupan yang memungkinkan dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi, menjadikannya sebagai proses pembelajaran yang memfasilitasi dan menyenangkan. Pengajar dan pengembangan teknologi berperan penting dalam menciptakan inovasi dan ide untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran. *Quiz* interaktif dapat dikemas dengan perangkat lunak yang dirancang khusus untuk meningkatkan hasil belajar dengan cara mengajukan pertanyaan dan menyajikannya dalam bentuk *gamification* dengan aturan tertentu, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menimbulkan minat yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Thoriq et al. (2020), jika suatu *quiz* diterapkan di media elektronik, maka diperlukan sebuah media untuk menyimpan dan mengelola data-data tersebut seperti pertanyaan, pilihan jawaban, dan jawaban yang benar.

*Gamification* kini sudah menjadi bagian dari suatu pembelajaran yang menyenangkan, serta tantangan yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan *engagement* pemain. Gamifikasi mulai digunakan di luar dunia *game* sekitar tahun 2000-an, ketika para ahli mulai menyadari potensi gamifikasi untuk mempengaruhi perilaku dan motivasi dalam berbagai dunia pendidikan. Saat ini, gamifikasi menjadi teknik yang semakin populer dan banyak digunakan untuk memotivasi dan meningkatkan *engagement* target *audiens* dalam berbagai aplikasi. Menurut Barros et al. (2018), *gamifikasi* sendiri bukan hanya untuk bermain semata tetapi banyak yang kita ambil manfaat dari metode pembelajaran tersebut, namun sayangnya sebagian besar permainan yang tersedia untuk umum saat ini tidak banyak membantu untuk menambah pengetahuan. Berdasarkan hal tersebut, direncanakan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi supaya menjadi inovasi yang juga dapat menunjang pembelajaran. Hal ini merupakan sebuah eksperimen terhadap seberapa jauh siswa memahami materi yang diberikan melalui situs pembelajaran berbasis *gamification* yang telah diuji cobakan (Rahmawati & Sibuea, 2021).

Saat ini, hampir semua individu dan peserta didik tidak lepas dari apa yang disebut *smartphone*, seperti komunikasi, pembelajaran, bermain *game*, dan mengunggah ke media sosial. Fenomena ini membuat sejumlah besar milenial yang tujuan utamanya belajar dan juga bermain. Dari hal itu perlu diingat bahwa tujuan *game* adalah untuk menghibur pemainnya, tetapi apabila hal ini terus berlanjut *game* juga dapat membawa pemainnya untuk semakin kecanduan. *Game* harus memperhitungkan berbagai aspek agar yang

dibuatnya benar-benar membawa manfaat yang baik bagi setiap pemainnya, manfaatnya seperti menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan (Sayekti, 2019).

Peran guru di era globalisasi sangat sentral, terutama dalam memberikan nilai. Siagian (2021) menyatakan bahwa pengajar dan peserta didik tidak dapat berinteraksi secara langsung dalam suatu ruangan tentu sangat berpengaruh pada respon peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Menurut Chalimi & Firmansyah (2021), metode pembelajaran itu sendiri sangat dibutuhkan dalam pembelajaran khususnya bagi guru sebagai pendidik, karena guru harus mampu menyesuaikan kondisi kelas untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif. Sedangkan menurut Arsyad (2013), media yang digunakan harus mampu memotivasi peserta didik, mengefektifkan pembelajaran, melatih peserta didik belajar mandiri, dan mengimbangi dengan teknologi yang berkembang pesat. Saat ini sudah banyak teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran seperti komputer, laptop, LCD, dan handpone. Media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik (Nurhabibah et al., 2021).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang besar dalam berbagai bidang kehidupan seperti pendidikan dan pembelajaran. Pendidikan perlu memikirkan kembali dan melaksanakan pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik dan mengemas proses pembelajaran yang lebih bermakna dan menarik. Hal ini dapat membantu meningkatkan prestasi belajar peserta didik mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Adiwisastro (2015), sistem pembelajaran yang dilaksanakan dengan komputer, laptop atau perangkat lain yang terhubung dengan koneksi jaringan internet dapat lebih menarik perhatian siswa. Pendidik dapat belajar bersama dengan peserta didik menggunakan media sosial atau platform yang berbeda sebagai media pembelajaran untuk menemukan inovasi baru (Mendikbud RI, 2020). Selain itu, guru dapat menggunakan media ini untuk menangkap minat siswa dan mendorong untuk siswa terus belajar (Jusuf, 2016).

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini menawarkan solusi untuk memecahkan masalah mengenai proses pengambilan dan pendokumentasian nilai. Pengadaan *quiz* atau penilaian harian tidak hanya sebatas siswa mengerjakan soal saja, tetapi juga ada penyimpanan atau pendokumentasian nilai dari pengerjaan *quiz*. Dalam penelitian ini juga memberikan proses kontribusi dengan pemberian *quiz* berdasarkan materi terkait kurikulum bermuatan penggunaan teknologi pembelajaran yang dikaitkan dengan materi ajar sesuai silabus. Manajemen merupakan suatu bentuk penerapan dalam

mengelola, mengatur, dan mengalokasikan dalam pengelolaan dengan sistem manajemen *quiz*. Pengembangan sistem manajemen *quiz* ini dilengkapi dengan papan nilai atau *leaderboard* yang akan muncul setelah siswa mengerjakan soal, dimana hasil atau nilai siswa akan langsung keluar dan dapat dilihat oleh semua pengguna. Menurut Park & Kim (2021), papan peringkat adalah mendukung proses pembelajaran dengan perangkat yang memandu peserta didik menetapkan tujuan tertentu dan mewakili hasil dengan cara terlihat. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan prinsip desain papan peringkat berdasarkan tinjauan literatur dan analisis kasus papan peringkat terbaik dalam gamifikasi pendidikan

Dalam perancangan sistem manajemen *quiz* berbasis web ini setidaknya melibatkan tiga user, meliputi guru, siswa, dan admin untuk mengontrol aktivitas guru maupun siswa. Pengguna sebagai guru dapat memasukkan kebutuhan untuk kegiatan pembelajaran, baik berupa materi atau *quiz* untuk siswa. Pengguna sebagai siswa dapat melihat materi dan melakukan *quiz* yang telah disediakan oleh guru mereka. Keberadaan sistem manajemen *quiz* berbasis web ini diharapkan dapat membantu guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif selain menggunakan metode ceramah (pembelajaran tradisional). Sehingga siswa dapat lebih bersemangat dan tidak bosan saat mengikuti pembelajaran.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari penjelasan yang telah dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah berikut ini:

1. Sistem pelaksanaan *quiz* yang manual memungkinkan siswa tidak mempunyai data hasil penilaian mereka serta pencatatan hasil penilaian yang manual memungkinkan guru terlewat untuk memasukkan nilai.
2. Dibutuhkan sebuah sistem yang dapat digunakan untuk memudahkan dan memanajemen ulangan harian siswa sebagai bentuk inovasi pembelajaran.

## **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian bisa tercapai. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan sistem manajemen *quiz* berbasis web yang dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai media pembelajaran, meliputi *quiz* online, penugasan siswa, dan perangsangan siswa.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan bahwa permasalahannya adalah belum banyak sistem manajemen *quiz* seperti *google form* yang memiliki fitur *leaderboard*.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem manajemen *quiz* dengan fitur *leaderboard* sehingga dapat mendukung pembelajaran berbasis *gamification*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan kepada pihak lain yang berkepentingan.
- b. Sebagai acuan dan pertimbangan bagi penelitian yang selanjutnya khususnya berkaitan dengan perancangan sistem manajemen *quiz* dengan *leaderboard* untuk mendukung pembelajaran berbasis *gamification*.
- c. Sebagai alat pembeda untuk guru maupun peneliti terhadap perbedaan ketika proses menggunakan sistem manajemen *quiz* berbasis web dan ketika proses sistem manajemen *quiz* menggunakan metode ceramah.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Untuk memperkenalkan dan menambah ilmu pengetahuan tentang manfaat sistem manajemen *quiz* berbasis web dalam proses pembelajaran.
- b. Memotivasi agar siswa lebih interaktif untuk mengerjakan *quiz* dengan *leaderboard*.