

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi saat ini berkembang sangat pesat, terbukti adanya perubahan revolusi industri 4.0 yang mentransformasi hampir seluruh aspek kehidupan, salah satunya di bidang pendidikan vokasi atau kejuruan. Pendidikan vokasi atau kejuruan merupakan salah satu pendidikan keterampilan yang mempersiapkan peserta didik memasuki dunia kerja. Terdapat banyak sektor industri yang membutuhkan sumber daya manusia dengan keterampilan dan keahlian tertentu. Pendidikan vokasional dan teknologi memiliki peran yang penting dalam memenuhi kebutuhan tersebut dan membantu meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Öztürk & Özmen, 2016). Pendidikan vokasional memiliki peran yang penting dalam memenuhi kebutuhan sumber daya manusia, masih ada beberapa masyarakat yang belum memahami pentingnya pendidikan tersebut dan memandang rendah pada jenjang pendidikan vokasional. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk meningkatkan penerimaan masyarakat terhadap pendidikan vokasional di Indonesia. Pendidikan yang berkualitas memfasilitasi pengembangan kapasitas untuk memperoleh keterampilan memerlukan penggunaan teknologi yang efektif di masa kini, misalnya memperoleh keterampilan dan keahlian khusus pelajar adalah sesuatu yang dapat dimanfaatkan di lingkungan masyarakat (Omobola, 2021).

Perkembangan pendidikan vokasi atau kejuruan sangat cepat berubah, tujuan utamanya untuk mendorong pendidikan yang berkualitas melalui pembelajaran dan pengembangan pengetahuan dalam memperoleh keterampilan (melalui pendidikan kejuruan), mendapatkan pekerjaan yang menguntungkan, dan pemecahan masalah dalam masyarakat. Dalam upaya untuk memenuhi kebutuhan sumber daya manusia dan meningkatkan penerimaan masyarakat, penting bagi pendidikan vokasional untuk memastikan kualitas pendidikan yang diberikan. (Öztürk & Özmen, 2016)

Pendidikan vokasional memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memegang peran penting dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar (Niemi & Kousa, n.d.). Teknologi telah mendorong perubahan paradigma dalam pendekatan pembelajaran, dengan penekanan pada pembelajaran aktif dan kolaboratif. Melalui alat-alat seperti perangkat lunak

pengolah kata, presentasi multimedia, dan alat pembelajaran berbasis web, siswa dapat berpartisipasi dalam proyek kolaboratif, penelitian *online*, dan simulasi interaktif. Ini membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan kolaboratif. Hal ini memungkinkan akses pendidikan yang lebih inklusif dan menyediakan kesempatan belajar bagi mereka yang sebelumnya terbatas oleh jarak atau keterbatasan fisik.

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan melalui *Platform* media evaluasi belajar memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. *Platform* ini memungkinkan penilaian objektif, umpan balik *real-time*, personalisasi pembelajaran, pemantauan kemajuan siswa, dan analisis data pembelajaran. Dengan menggunakan teknologi ini, guru dapat mengoptimalkan penilaian, memberikan umpan balik yang tepat waktu, mengidentifikasi kebutuhan siswa, dan meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan. *Platform* yang tepat akan membantu memfokuskan peserta belajar pada tujuan yang diharapkan. Persaingan yang semakin ketat di dunia kerja dan perkembangan industri yang cepat membuat pendidikan berkualitas. Adanya *Platform* belajar sangat membantu meningkatkan proses belajar siswa. Berbagai *startup* dan pemerintah turut mengembangkan *Platform* ini untuk membantu siswa belajar dengan lebih baik. *Platform* belajar turut mengembangkan keterampilan, pembelajaran teknis, bisnis, dan kewirausahaan membantu mengurangi tingkat pengangguran dan menguatkan ekonomi suatu negara (Dascalu et al., 2017a).

Beberapa contoh *Platform* evaluasi belajar yang populer meliputi *Google Forms*, Kahoot!, Quizlet, Edmodo, Moodle, dan Socrative. *Google Form* digunakan untuk membuat kuis dan evaluasi *online*, Kahoot! memungkinkan kuis interaktif, Quizlet menyediakan kartu kuis digital, Edmodo adalah *Platform* pembelajaran *online* dengan fitur evaluasi, Moodle adalah *Platform* pembelajaran web yang serbaguna, dan Socrative adalah aplikasi untuk membuat kuis dan pertanyaan kelas. *Platform-Platform* ini membantu guru dalam melakukan evaluasi dan memantau kemajuan siswa dalam pembelajaran (Dascalu et al., 2017b; Rahmah et al., 2019; Soares & Lopes, 2018).

Platform Quizizz merupakan salah satu bentuk teknologi informasi yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Kehadiran *Platform* ini memungkinkan siswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun mereka mau. *Quizizz* menawarkan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa (Degirmenci, 2021). Dengan fitur-fitur seperti pertanyaan pilihan ganda, menjodohkan, dan menjawab dengan cepat, *Platform* ini membuat proses

evaluasi lebih menyenangkan daripada metode tradisional seperti kuis kertas dan pensil. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam evaluasi (Zhao, 2019). *Quizizz*, siswa dapat mengakses kuis dan evaluasi kapan saja dan di mana saja dengan menggunakan perangkat mereka. Ini memungkinkan siswa untuk belajar dan menguji pemahaman mereka sesuai dengan kebutuhan dan jadwal mereka sendiri. Terutama di sekolah menengah kejuruan, di mana siswa sering memiliki jadwal yang padat dengan pelajaran praktik, fleksibilitas ini sangat berharga (Ricard et al., 2020). *Quizizz* menyediakan fitur pelacakan dan analisis yang membantu guru dan sekolah dalam memantau perkembangan siswa. Guru dapat melihat skor siswa secara langsung, memahami area yang memerlukan pemahaman yang lebih baik, dan memberikan umpan balik yang sesuai. Hal ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan pengajaran mereka sesuai dengan kebutuhan individu siswa dan membantu mereka meraih kemajuan yang lebih baik (Basuki et al., 2019). *Quizizz* dapat dengan mudah diintegrasikan dengan sistem pembelajaran lainnya yang digunakan di sekolah menengah kejuruan, seperti *Platform* manajemen pembelajaran atau sistem informasi siswa. Ini memudahkan guru dalam melacak dan mengelola data evaluasi siswa secara terpusat.

Quizizz menyediakan berbagai pilihan konten evaluasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru dan kurikulum sekolah. Guru dapat membuat kuis sendiri atau menggunakan kuis yang sudah ada di perpustakaan *Quizizz*. Selain itu, terdapat pula sumber daya dukungan dan komunitas *online* yang membantu guru memaksimalkan penggunaan *Platform* ini (Degirmenci, 2021). Namun, penerimaan *Platform* belajar seperti *Quizizz* bervariasi di setiap sekolah dan kelas. Beberapa guru mungkin lebih suka menggunakan metode evaluasi tradisional atau *Platform* lain yang sesuai dengan kebutuhan mereka. K

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pemanfaatan *Platform Quizizz* di Sekolah Menengah Kejuruan dengan model TAM adalah bagaimana tingkat penerimaan dan pengaruh faktor-faktor yang mempengaruhi (*Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, dan *Behavioral intention to use*) terhadap pemanfaatan *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar siswa menengah kejuruan dalam proses belajar, dilihat dari persepsinya mengenai beberapa faktor. Secara terperinci permasalahan yang akan dibahas dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana daya penerimaan *Perceived Playfulness* terhadap *Perceived Usefulness* dalam penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar di Sekolah Menengah Kejuruan?
2. Bagaimana daya penerimaan *Perceived Playfulness* terhadap *Perceived Ease of Use* dalam penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar di Sekolah Menengah Kejuruan?
3. Bagaimana daya penerimaan *Perceived Playfulness* terhadap *Behavioral intention to use* dalam penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar di Sekolah Menengah Kejuruan?
4. Bagaimana daya penerimaan *Perceived Ease of Use* terhadap *Behavioral intention to use* dalam penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar di Sekolah Menengah Kejuruan?
5. Bagaimana daya penerimaan *Perceived Ease of Use* terhadap *Perceived Usefulness* dalam penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar di Sekolah Menengah Kejuruan?
6. Bagaimana daya penerimaan *Perceived Usefulness* terhadap *Behavioral intention to use* dalam penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar di Sekolah Menengah Kejuruan?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya bias dan perluasan pokok masalah agar penelitian tersebut lebih jelas dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Batasan masalah dalam penelitian "Daya Penerimaan Siswa terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar di Sekolah Menengah Kejuruan dengan Model TAM (*Technology Acceptance Model*)" adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan pada tahun ajaran yang sesuai dan dilakukan ajaran tahun pembelajaran di sekolah.
2. Responden dalam penelitian ini hanya siswa Sekolah Menengah Kejuruan yang menggunakan *Platform Quizizz*.
3. Penelitian ini menggunakan Model TAM (*Technology Acceptance Model*) sebagai kerangka teori untuk menganalisis daya penerimaan *Platform Quizizz* terhadap perilaku pengguna, tingkat kemudahan penggunaan dan kegunaan yang dirasakan siswa.

Dengan batasan masalah tersebut, penelitian ini akan memfokuskan pada analisis fitur *Platform* terhadap perilaku, tingkat kemudahan penggunaan dan kegunaan yang dirasakan siswa, serta tingkat kepuasan siswa dengan *Platform Quizizz* pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan. Hal ini menilai pemanfaatan *Platform Quizizz* dalam proses belajar bagi siswa menengah kejuruan berdasarkan persepsi siswa terhadap kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*), perilaku (*Behavioral intention to use*) dan kegunaan (*Perceived Usefulness*).

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui daya penerimaan siswa terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar dalam proses belajar bagi siswa menengah kejuruan. Tujuan dalam penelitian "Daya Penerimaan Siswa terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar di Sekolah Menengah Kejuruan dengan Model TAM (*Technology Acceptance Model*)" adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui daya penerimaan *Perceived Playfulness* memengaruhi daya penerimaan *Perceived Usefulness* dalam penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar di Sekolah Menengah Kejuruan.
2. Mengetahui daya penerimaan *Perceived Playfulness* terhadap daya penerimaan *Perceived Ease of Use* dalam penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar di Sekolah Menengah Kejuruan.
3. Mengetahui daya penerimaan *Perceived Playfulness* berpengaruh terhadap *Behavioral intention to use* dalam penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar di Sekolah Menengah Kejuruan.
4. Mengetahui daya penerimaan *Perceived Ease of Use* terhadap *Behavioral intention to use* dalam penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar di Sekolah Menengah Kejuruan.
5. Mengetahui daya penerimaan *Perceived Ease of Use* berpengaruh terhadap daya penerimaan *Perceived Usefulness* dalam penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar di Sekolah Menengah Kejuruan.
6. Mengetahui daya penerimaan *Perceived Usefulness* terhadap *Behavioral intention to use* dalam penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar di Sekolah Menengah Kejuruan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian untuk mengetahui *Platform* evaluasi belajar dan perkembangan pendidikan kejuruan berdasarkan situasi dan kondisi yang terjadi, sehingga proses belajar siswa dapat dikaji terlebih pada peningkatan dan kualitas pembelajaran, sehingga pembelajaran dan keahlian yang dapat digunakan pada perkembangan teknologi dan industri ke depannya. Manfaat dalam penelitian "Daya Penerimaan Siswa terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar di Sekolah Menengah Kejuruan" dengan Model TAM (*Technology Acceptance Model*)" adalah sebagai berikut:

a. Secara Praktis, manfaat penelitian ini adalah

Penelitian ini memiliki manfaat praktis yang signifikan bagi lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Memahami daya penerimaan siswa terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar, sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan lebih baik. Penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi yang efektif dan efisien dapat membantu guru dan siswa mengukur kemajuan belajar dengan lebih baik, sekaligus menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, penelitian ini juga memberikan informasi berharga bagi pengambilan keputusan tentang penerapan teknologi pendidikan di lingkungan SMK dan dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya dalam penerimaan teknologi pendidikan.

b. Secara teori, manfaat penelitian ini adalah

1. Memberikan pemahaman mendalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan siswa terhadap teknologi pendidikan, terutama dalam hal penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar.
2. Kontribusi dalam memvalidasi dan mengembangkan model penerimaan teknologi pendidikan, seperti *Technology Acceptance Model* (TAM), dengan menguji validitasnya dalam konteks sekolah menengah kejuruan.
3. Membantu memahami dampak dari faktor-faktor seperti *Perceived Playfulness*, *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, dan *behavior intention to use* terhadap daya penerimaan teknologi *platform* di dunia pendidikan.
4. Bagi sekolah, Penggunaan *platform Quizizz* sebagai media evaluasi belajar dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

5. Memberikan masukan bagi Pengembang dan implementasi *platform Quizizz* yang lebih efektif dan berkualitas.
6. Dapat menjadi referensi bagi penelitian lebih lanjut tentang penerimaan teknologi pendidikan dalam skala yang lebih luas dan beragam, melibatkan berbagai tingkatan pendidikan dan konteks yang berbeda.

Secara keseluruhan, manfaat praktis dan teoritis dari penelitian ini dapat berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan dan memberikan kontribusi pada pemahaman tentang penerimaan teknologi pendidikan secara lebih luas. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan melalui penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar siswa.

1.6 Struktur Penelitian

Struktur penelitian tesis ini disusun dalam 5 bab. Bab 1 berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur penelitian. Bab II berisi tentang kajian Pustaka, data statistik, dan kerangka pemikiran. Bab III tentang desain penelitian, Teknik pengumpulan data dan analisis data. Bab IV berisi deskripsi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian. Bab V berisi simpulan hasil penelitian, implikasi penelitian dan rekomendasi.