

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan sekarang sudah berada pada era revolusi industri 4.0, dapat dikatakan seperti itu karena dapat dilihat dari berkembangnya teknologi seperti kecerdasan artifisial dan virtual yang digunakan pada zaman ini. Untuk menyeimbangi hal tersebut, salah satunya dalam sektor pendidikan memerlukan pembentukan generasi untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif. Cara yang dapat dilakukan yaitu dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan sehingga dapat mengikuti perkembangan zaman untuk lebih baik.

Pada era revolusi industri 4.0 terkenal dengan sebutan era dirupsi. Dirupsi dalam bahasa Indonesia yaitu tercabut dari akarnya. Selain itu, menurut Kasali (2018) dirupsi juga dapat diartikan sebagai inovasi. Dari istilah-istilah tersebut maka dirupsi dapat diartikan sebagai sebuah inovasi yang mendasar, perubahan inovasi yang mendasar dapat terjadi pada semua masyarakat dibidang teknologi pada aspek kehidupan, salah satunya pada bidang pendidikan.

Pendidikan 4.0 menurut Lase (2019) adalah sebuah reaksi yang terjadi dimana seseorang dapat memanfaatkan teknologi dan menyelaraskannya sehingga dapat mewujudkan berbagai peluang yang inovatif serta kreatif. Selain itu, Lase (2019) juga menyebutkan bahwa pendidikan 4.0 adalah salah satu ciri-ciri yang muncul akibat dari respon dunia pendidikan terhadap berbagai masalah yang timbul, dengan adanya teknologi di kehidupan dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki kehidupan manusia modern untuk memecahkan masalah yang ada dengan inovasi baru.

Menurut Pervical & Ellington (1988) inovasi dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan berkembangnya teknologi informasi digital yaitu dengan menggunakan fasilitas teknologi informasi yang berkembang cepat pada era revolusi 4.0 untuk menumbuhkan kualitas dalam proses pembelajaran. Selain itu, Reigeluth (2011) juga menyampaikan bahwa inovasi pada pendidikan dengan metode pembelajaran dapat meliputi berbagai cara pengelolaan kegiatan, strategi yang harus disampaikan, dan

pengorganisasian bahan ajar untuk mewujudkan tujuan; karakteristik serta hambatan, sehingga dapat membangkitkan daya tarik dalam proses belajar. Adanya inovasi dalam pembelajaran diharapkan dapat memungkinkan peserta didik untuk mencapai kemudahan dan membangkitkan daya tarik dalam proses belajar.

Pembelajaran *hybrid* dilakukan karena untuk meminimalisir penyebaran virus covid-19. Pembelajaran *hybrid* dilakukan tidak terlepas dari penggunaan teknologi dan jaringan internet dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran *hybrid* menurut Surjono (2010) merupakan proses pembelajaran dengan memadukan seluruh bentuk pembelajaran yaitu *online*, tatap muka, maupun *live*. Selain itu, Bibi & Jati (2015) juga berpendapat bahwa pembelajaran *hybrid* dapat didefinisikan sebagai perpaduan antara cara belajar tatap muka dengan pemberian materi yang dilaksanakan secara *online*.

Pembelajaran *hybrid* yang dilakukan oleh pendidik biasanya memanfaatkan *powerpoint* sebagai alat dan media pembelajaran. Tetapi ada beberapa dosen yang melakukan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizizz*. Salah satu mata kuliah yang menggunakan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran yaitu pada mata kuliah fotografi. Aplikasi *quizizz* adalah salah satu bentuk media pembelajaran model game. Media pembelajaran model game menurut Susilana & Riyana (2009:163) merupakan model pembelajaran yang berdasarkan pada komputer dengan menerapkan format permainan, yang memiliki tujuan untuk menciptakan kondisi dengan fasilitas belajar dan juga meningkatkan kemampuan pada peserta didik.

Pembelajaran dengan model game mempunyai komponen dasar seperti yang disebutkan oleh Susilana & Riyana (2009:163) yaitu dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar karena adanya kompetisi yang terjadi untuk memperoleh tujuan dari pembelajaran yang diinginkan. Aplikasi *quizizz* adalah fasilitas yang berbentuk media untuk proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan berbasis permainan. Seperti yang disebutkan oleh Purba (2019:5) aplikasi *quizizz* memiliki keunikan seperti adanya musik, tema, mem, serta avatar sehingga memungkinkan peserta didik termotivasi dan memiliki rasa saling bersaing dikarenakan peserta didik dapat melihat skor atau nilai yang diperoleh pada papan

peringkat. Untuk menggunakan aplikasi *quizizz* peserta didik dan pendidik harus mempersiapkan gawai atau laptop yang terhubung dengan internet sehingga dapat mengakses aplikasi tersebut.

Kepuasan merupakan kesesuaian harapan terhadap apa yang dirasakan dengan kenyataan yang terjadi. Hal tersebut sejalan dengan teori dari Kolter (1997) yang menyebutkan bahwasanya kepuasan adalah perasaan senang atau kecewa dari seseorang akan perbandingan sebuah produk dari apa diharapkan dengan apa yang didapatkan. Kepuasan terhadap produk terdapat beberapa aspek menurut Kotler & Keller (2009) yaitu desain produk, fitur, kemudahan dalam penggunaan produk, dan kualitas kinerja pada produk. Selain itu, pendapat lain menurut Popi Sopiani (2010:33) menyebutkan bahwa kepuasan adalah perasaan positif dari peserta didik atas pelayanan dalam metode pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik sebab adanya kesesuaian yang diharapkan oleh peserta didik dengan kenyataan yang diterima oleh peserta didik.

Motivasi belajar merupakan sebuah keinginan dari diri para peserta didik agar dapat melaksanakan aktivitas pembelajaran yang berasal dari faktor internal dan juga eksternal. Hal tersebut selaras dengan teori dari Uno (2011) menyebutkan bahwa motivasi belajar merupakan keinginan baik secara eksternal maupun internal yang ada pada diri peserta didik guna bersedia untuk melakukan perubahan dari perilakunya dengan unsur pendukung.

Pembelajaran *hybrid* yang dilakukan disalah satu Universitas yaitu di Universitas Pendidikan Indonesia tepatnya di prodi Teknologi Pendidikan, pendidik atau dosen yang mengampu mata kuliah fotografi dalam pembelajarannya sudah menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran. Tetapi tidak semua pendidik atau dosen dalam pembelajarannya menggunakan aplikasi *quizizz*, biasanya dosen menggunakan media *powerpoint* dalam pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran *hybrid* yang dilakukan seperti saat ini membuat peneliti ingin meneliti apakah penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kepuasan mahasiswa sehingga tumbuhnya motivasi dalam belajar. Maka dari itu, peneliti merasa penting melakukan

penelitian ini karena peneliti ingin mengetahui apakah dalam penggunaan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan kepuasan mahasiswa sehingga terdapat motivasi belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan dua variabel yakni variabel bebas (X) dan Variabel terikat (Y). Variabel (X) pada penelitian ini adalah kepuasan terhadap penggunaan aplikasi *quizizz*, dan variabel (Y) yakni motivasi belajar. Penelitian berjenis kuantitatif dengan metode yaitu penelitian korelasi. Populasi pada penelitian ini yaitu mahasiswa Teknologi Pendidikan dan sampel yaitu mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2021 sebanyak 96.

Penelitian ini didukung dengan penelitian sebelumnya yang membahas topik yang sama, penelitian pertama telah dilakukan oleh Muhammad Dafiurul Muslim (2020) di SMP Negeri 1 Lembang dengan memberikan gambaran terkait hubungan pengalaman peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* dan motivasi belajar pada pembelajaran secara daring. Penelitian tersebut bertujuan guna mencari tahu hubungan antara pengalaman ketika memakai aplikasi *quizizz* dan motivasi belajar dari para peserta didik. Berdasarkan dari penelitian tersebut bahwa terdapat hubungan yang sifatnya searah dan positif dari penggunaan aplikasi *quizizz* di sekolah tersebut sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar sebagai alternatif pembelajaran daring.

Penelitian kedua, dilakukan oleh Rahman, Erric, dan Hasrin (2020) di Universitas Negeri Manado dengan memberikan gambaran tentang penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media pemberian kuis dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Tujuan dari riset tersebut yaitu guna mencari tahu sejauh mana pengaruh dari penggunaan *quizizz* untuk menjadi sarana dalam memberikan kuis guna dapat meningkatkan motivasi belajar pada mahasiswa. Berdasarkan dari penelitian tersebut menjelaskan bahwasanya aplikasi *quizizz* mempunyai pengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pendidikan IPS Universitas Negeri Manado dimana hasil koefisien uji korelasi yaitu 56,25% dan 44,75% merupakan pengaruh dari variabel lainnya.

Berdasarkan penjelasan penelitian sebelumnya yang telah diuraikan diatas, perbedaan dari penelitian pertama yaitu peneliti sebelumnya menggunakan sasaran peserta didik dengan jenjang SMP, sedangkan penelitian ini sasarannya peserta didik dengan jenjang perguruan tinggi. Perbedaan penelitian kedua yaitu peneliti sebelumnya menggunakan sasaran perguruan tinggi Universitas Negeri Manado dengan prodi pendidikan IPS, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu pada perguruan tinggi Universitas Pendidikan Indonesia dengan prodi Teknologi Pendidikan.

Maka dari itu, mengacu pada permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk membuat kajian terkait “**Hubungan Antara Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz Dengan Motivasi Belajar**”. Peneliti akan memberikan hasil berupa informasi atau data survey mengenai tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi *quizizz* dengan motivasi belajar. Hasil penelitian dapat digunakan oleh peneliti sebagai dasar dalam pengemabilan keputusan.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian sebaai berikut:

1. Bagaimana hubungan antara kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi *quizizz* dengan motivasi belajar pada mata kuliah fotografi ?
2. Bagaimana tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi *quizizz* pada mata kuliah fotografi ?
3. Bagaimana motivasi belajar mahasiswa dengan menggunakan aplikasi *quizizz* pada mata kuliah fotografi ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hubungan antara kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi *quizizz* dengan motivasi belajar pada mata kuliah fotografi.

2. Untuk mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi *quizizz* pada mata kuliah fotografi.
3. Untuk mengetahui motivasi belajar mahasiswa dengan menggunakan aplikasi *quizizz* pada mata kuliah fotografi.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Adanya penelitian ini diharap untuk mampu memberikan beberapa manfaat bagi seluruh pihak yang terlibat. Beberapa manfaat dari adanya penelitian ini yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu sebagai bahan kajian, tambahan informasi mengenai aplikasi *quizizz* yang sangat bermanfaat untuk proses belajar mengajar dan penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian berikutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan informasi dan memberikan jawaban bagi peneliti untuk memanfaatkan media pembelajaran aplikasi *quizizz*.

2. Bagi Tenaga Pendidik

Adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi terkait manfaat belajar dengan media pembelajaran dan mengaplikasikan dalam proses belajar mengajar.

3. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan keilmuan mengenai tingkat kepuasan dalam menggunakan media pembelajaran dan dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Adanya penelitian ini dapat dijadikan rujukan maupun referensi sebagai pengembang penelitian agar dapat memanfaatkan media pembelajaran yang baik.

1.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi ini berisikan gambaran dari penelitian yang berjudul “Hubungan Antara Kepuasan Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dengan Motivasi Belajar Pada Mata Kuliah Fotografi” yang mengacu pada pedoman karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia seperti berikut:

a. Bab I pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah yang akan diteliti oleh peneliti sehingga dapat menentukan rumusan masalah dalam penelitian. Setelah menentukan rumusan masalah yang akan diteliti, baru peneliti dapat menentukan tujuan penelitian serta manfaat dari penelitian yang dilakukan. Terakhir ada struktur organisasi penelitian yaitu berisi gambaran mengenai penelitian yang akan dilakukan.

b. Bab II kajian teori

Pada bab ini berisi gambaran yang jelas terhadap topik permasalahan yang diangkat oleh peneliti. Biasanya berisi teori-teori yang relevan serta mendukung terhadap variabel-variabel yang diteliti. Bab ini bagian terpenting dikarenakan sebagai dasar dari apa dan bagaimana secara teoritis.

c. Bab III

Pada bab ini berisikan bagaimana prosedur atau alur dari penelitian yang disusun oleh peneliti dimulai dari menentukan metode dan pendekatan yang tepat untuk digunakan. Lalu memilih populasi dan sampel sesuai dengan penelitian, cara yang digunakan dalam pengumpulan data bisa dapat berupa kuesioner; wawancara; dokumentasi. Dan prosedur yang dilakukan serta analisis data yang dilakukan sesuai dengan penelitian.

d. Bab IV

Pada bab ini berisi tentang temuan-temuan pada saat penelitian berlangsung, kemudian pada bab ini juga terdapat pembahasan dari hasil pengelolaan serta analisis data sesuai dengan rumusan masalah yang diteliti.

e. Bab V

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan. Serta terdapat implikasi dan rekomendasi dari penelitian yang ditunjukkan untuk orang-orang yang terlibat dalam penelitian.