

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Dari pengertian ini dapat ditafsirkan bahwa belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan satu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami. Hasil belajar sendiri bukan merupakan hasil latihan, melainkan perubahan perilaku. (Hamalik,2015,hlm.36). Dari uraian diatas Pada hakikatnya seseorang dapat dikatakan belajar apabila telah menunjukkan perubahan perilaku dengan apa yang telah dipelajarinya.

Lebih jauh, Hamalik menjelaskan Dalam mencapai hasil belajar yang ideal, unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi harus saling berkombinasi satu dengan yang lain. Kombinasi antar semua unsur di atas selanjutnya disebut dengan pembelajaran.

Pada prosesnya, belajar dan pembelajaran adalah upaya transfer informasi berupa pengetahuan maupun keahlian dari guru atau instruktur kepada murid. Dalam proses transformasi ini, perbedaan kemampuan murid dalam menerima informasi akan sangat berbeda satu dengan yang alin. Perbedaan kemampuan para murid ini tentu menjadi tantangan baru untuk setiap pengajar untuk secara aktif menyampaikan pengetahuan dengan cara yang paling mudah diterima oleh mayoritas muridnya.

Era Industri 4.0 yang berarti sebuah masa yang sangat mengandalkan teknologi digital dan internet, hari ini telah menjangkau hampir seluruh masyarakat Indonesia. Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APJII) pada 09 November 2020 merilis hasilpenggunaan survey pengguna internet di indonesia pada tahun 2019-2020 terjadi peningkatan dari 64,8% menjadi 73,2% atau terjadi peningkatan sebanyak 8,4%. Jika diasosiasikan dengan data BPS pada tahun 2019, diperkirakan pengguna internet di Indonesia sebanyak 196,7 juta pengguna.

Pada awalnya penggunaan sosial media (medsos) adalah sektor penggunaan internet yang paling sering digunakan masyarakat indonesia.

Menurut hasil survey yang sama, sejak pandemi Covid-19 terjadi pergeseran kecenderungan penggunaan internet oleh masyarakat Indonesia. Pergeseran tersebut terjadi ke arah bidang pendidikan seperti *Work From Home*, *Fleksible Working Space*, dan *conference*. Tren ini juga dipengaruhi kebijakan pemerintah dengan menutup sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Sehingga, situasi ini berpengaruh terhadap sistem pendidikan Indonesia.

Banyak pengembang aplikasi pembelajaran yang *naik daun* di situasi pandemik seperti. Beberapa media pembelajaran daring yang populer digunakan diantaranya *Zoom Conference* dan *Google Meet* untuk kegiatan interaksi tatap muka, aplikasi mendominasi penggunaan untuk pembelajaran. *Google Classroom*, *kahoot*, dan *Quizizz*, untuk MLS (*Management Learning System*) yang bersifat satu arah.

Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran daring yang memiliki berbagai fitur untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Dibandingkan aplikasi lain, quizizz memiliki arsitektur antar muka penuh warna dan animasi. Selain itu menurut Riyadi Kamis dalam *workshop* Evaluasi Pembelajaran Online yang diselenggarakan Kementerian Kominfo bahwa *Quizizz* memiliki fitur format pertanyaan yang beragam. Mulai dari pilihan ganda, *multiple choise*, uraian singkat dan panjang, serta dapat dibatasi waktu. Kemudian hasil pekerjaan siswa dapat diketahui dengan jelas.

UPTD Balai Latihan Kerja Kabupaten Tasikmalaya yang berlokasi di Jl. Ibrahim Adjie, Sukamajukaler, Indihiang, Kota Tasikmalya merupakan lembaga pelatihan milik Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia yang dikelola secara mandiri di bawah pengawasan Bali Besar Pelatihan Kerja Bandung. Dalam proses pelatihannya kurikulum pembelajaran memuat 30% teori, dan 70%. Artinya kegiatan praktik mendominasi kegiatan pembelajaran setiap harinya.

Namun demikian, pemberian materi yang hanya 30% tidak berarti tidak lebih penting dari praktik. Sebab untuk menjadi lulusan yang dinyatakan kompeten, peserta harus memiliki tiga kemampuan, yaitu Pengetahuan, Keterampilan Kerja, dan Sikap kerja. Hal ini sejalan dengan definisi Kompetensi Kerja dalam *Permenakertrans* No. 8 Tahun 2014 yang menyebutkan *Kompetensi kerja adalah*

kemampuan kerja setiap individu yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang sesuai dengan standar yang ditetapkan.

Sebuah fakta menarik penulis temukan ketika melaksanakan PLP II (Pengenalalan Lapangan Persekolahan) di lokasi yang sama pada tahun 2020. Peneliti menggunakan media quizizz untuk proses pembelajaran. Pada akhir pembelajaran, peserta pelatihan diberi kuisisioner untuk memberikan umpan balik atas pembelajaran yang dilaksanakan. Kesimpulan kuisisioner tersebut adalah peneliti terlihat kurang memahami materi, namun penggunaan *Quizizz* dalam membantu mereka lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Namun demikian, temuan ini belum dapat dibuktikan secara ilmiah.

Kondisi ini pula yang membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Pelatihan Pada Balai Latihan Kerja**. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran kedepannya.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang dan temuan lapangan yang dikemukakan di atas, maka dapat ditemukan permasalahan yaitu **belum terujinya penggunaan media quizizz dalam peningkatan hasil belajar peserta pelatihan di BLK Kabupaten Tasikmalaya**.

1.3. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang dikemukakan dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu adakah pengaruh penggunaan media belajar *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta pelatihan?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemungkinan ada atau tidak adanya pengaruh penggunaan quizizz terhadap hasil belajar siswa pada saat digunakan dalam proses pembelajaran. Pengaruh yang ditelaah meliputi:

- a. Mengetahui pengaruh penggunaan Quizizz dalam pembelajaran unit kompetensi K3;

- b. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan Quizizz mempengaruhi hasil belajar peserta pelatihan pada unit kompetensi K3.

1.5. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1.5.1. Manfaat Teoritis

5.1.1. Menambah wawasan bagi dunia pendidikan masyarakat, khususnya mengenai diklat dan pelatihan, guna menambah referensi media pembelajaran

5.1.2. untuk menjadi bahan perbandingan, pertimbangan, dan pengembangan pada penelitian di masa yang akan datang

1.5.2. Manfaat Praktis

5.2.1. Bagi Peneliti, sebagai bahan pelajaran dalam hal penelitian ilmiah. Dengan melakukan penelitian, akan secara kongkret mengetahui pengaruh langsung penggunaan Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran.

5.2.2. Bagi BLK, sebagai bahan referensi media pembelajaran baik untuk menghadapi situasi pandemi, maupun untuk menciptakan suasana belajar baru.

1.6. Definisi Operasional

1.6.1. Media

Media apa pun yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dianggap sebagai media. Sebagai pengirim, media menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dalam proses komunikasi. Sejalan dengan itu, dalam konteks media pembelajaran, apa saja yang dapat mengirimkan pesan dari sumber secara terencana untuk menciptakan lingkungan belajar di mana penerima dapat belajar secara efektif dan efisien dianggap sebagai media pembelajaran.

Di BLK Kabupaten Tasikmalaya terjadi proses interaksi sosial yang berlangsung setiap hari. Dalam berbagai interaksi antar warga BLK di Kabupaten Tasikmalaya, penggunaan media sangat diperlukan. Media lisan, media handphone, dan surat-surat lembaga hanyalah sebagian kecil dari berbagai bentuk media yang digunakan dalam interaksi sosial.

1.6.2. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat membantu Instruktur di UPTD BLK Kabupaten Tasikmalaya untuk melakukan transmisi informasi baik itu pengetahuan, sikap, maupun keterampilan kepada peserta pelatihan. Media pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk mempermudah peserta pelatihan dalam menguasai setiap unit kompetensi yang diajarkan sehingga tidak terpaku pada buku saja.

Sebagai sebuah lembaga pelatihan, BLK Kabupaten Tasikmalaya memiliki berbagai jenis media pembelajaran. Media pembelajaran yang paling umum digunakan adalah peralatan dunia industri yang sesuai dengan kejuruan yang diselenggarakan untuk meningkatkan kecerdasan psikomotor dan media *Power Point* (PPT) dan Proyektor untuk meningkatkan kecerdasan kognitif peserta pelatihan. Namun, penggunaan PPT kurang optimal karena tidak semua ruangan layak dan dapat melakukan proyeksi materi dari PPT melalui media Proyektor.

1.6.3. Quizizz

Quizizz merupakan merupakan sebuah aplikasi pendidikan berbasis web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Tool web quizizz memiliki kemudahan akses serta penggunaan paket data yang relatif sedikit.

1.6.4. Hasil belajar

Hasil belajar siswa pada dasarnya adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar dalam arti luas yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan, maka itu merupakan aspek pembelajaran yang paling krusial. Interaksi antara belajar dan mengajar menyebabkan hasil ini. Menurut pandangan guru, demonstrasi menunjukkan ditutup dengan cara penilaian hasil belajar yang paling umum. Dari perspektif peserta pelatihan, hasil belajar merupakan kesimpulan instruksi dari ketinggian proses pembelajaran..

Dalam melakukan penilaian hasil belajar peserta pelatihan, BLK Kabupaten Tasikmalaya masih menggunakan media konvensional berbasis kertas. Proses

penilaian dengan media ini cenderung memakan biaya lebih besar, dan akan menimbulkan limbah kertas.

1.6.5. Balai Latihan Kerja

Menurut Sedarmayanti dalam Herwina (2021) menafsirkan pelatihan sebagai upaya untuk meningkatkan kapasitas kompetensi yang disebabkan minimnya pengetahuan pengalaman maupun tidak adanya kohesifitas antara anggota kelompok atau organisasi. Balai latihan kerja adalah sebuah lembaga vokasi yang memiliki konsentrasi menyiapkan tenaga kerja berada dibawah naungan Kementerian Tenaga Ketenagakerjaan Republik Indonesia. Selain menyelenggarakan pelatihan kerja, BLK Kabupaten Tasikmalaya juga memiliki kerja sama dengan dunia Industri untuk penyaluran tenaga kerja dalam negeri.

Menurut definisi yang dikemukakan di atas, pembelajaran di BLK memiliki tingkatan keahlian yang terstruktur pada setiap kejurumannya. Hal ini ditujuakan agar setiap peserta pelatihan dapat meningkatkan produktivitas kerjanya.

BLK Kabupaten Tasikmalaya pada dasarnya berada dibawah kendali Kementerian Ketenagakerjaan RI, namun pada pelaksanaan teknis operasionalnya ada di bawah instruksi Balai Besar Pelatihan Vokasi dan Produktivitas Bandung (BBPVP Bandung). Pada penerapannya, BLK Kabupaten Tasikmalaya harus menyelenggarakan pelatihan berdasarkan keputusan dari BBPVP Bandung.