

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat cepat dapat digunakan untuk mempermudah dalam kegiatan sehari-hari untuk semua hal. Tidak hanya untuk kegiatan bisnis atau bekerja akan tetapi perkembangan teknologi saat ini digunakan dalam dunia pendidikan untuk membantu kegiatan belajar di sekolah. Teknologi mempermudah tugas-tugas para guru di dalam kelas, seperti contohnya, guru tidak lagi menggunakan papan tulis dan spidol untuk menyampaikan materi akan tetapi telah beralih menggunakan LCD projector yang dapat digunakan untuk menampilkan materi-materi. Bukan hanya itu, dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat memungkinkan materi maupun tugas dapat dibagikan melalui jaringan internet atau online. Salah satu contoh aplikasi yang digunakan adalah quizizz.

Quizizz merupakan aplikasi berbasis web atau Web tools yang dapat digunakan untuk membuat kuis atau tugas interaktif yang bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran di dalam kelas secara online. Quizizz dapat digunakan secara gratis melalui alamat website <https://quizizz.com/>. Penggunaan quizizz memungkinkan guru untuk membuat tugas dengan beberapa pilihan sarta guru dapat melihat pekerjaan siswa dan nilainya secara otomatis.

Quizizz sudah digunakan oleh MTSN 1 Madiun sejak pertengahan 2019 untuk membantu proses belajar mengajar. Dalam menggunakan quizizz selama ini, pihak MTsN 1 Madiun belum mengetahui apakah quizizz

memiliki tingkat kebergunaan yang tinggi dan layak untuk membantu kegiatan belajar secara continue karena beberapa guru dan siswa yang belum terlalu paham dengan beberapa aplikasi media pembelajaran online seperti misalnya guru yang sudah lanjut usia dan siswa kelas awal yang sewaktu jenjang SD masih belum banyak mengenal media pembelajaran berbasis online.

Pengukuran pada kelayakan pelaksanaan aplikasi ini dibuat untuk mengetahui sejauh mana kemampuan pengguna untuk menggunakan aplikasi sehingga dapat seperti yang diinginkan untuk tujuan penggunaan aplikasi. Hasil pengukuran akan menggambarkan kepuasan empiris pengguna aplikasi.

Penggunaan aplikasi media pembelajaran berbasis online telah banyak digunakan dalam pendidikan, tetapi tidak semua aplikasi pernah melalui tahap pengujian penggunaan (usability). Memang, fokus dari masalah berpusat pada kebutuhan manajemen, jadwal dan sumber daya untuk pelaksanaan aplikasi. Sementara titik aplikasi pengukuran pengguna dari penggunaan fasilitas masih belum dianggap sebagai kebutuhan utama dalam pengembangan aplikasi.

Pengukuran usability dilakukan dengan menggunakan beberapa kuesioner yang dapat digunakan untuk mengolah data tentang efektivitas, efisiensi dan kepuasan dalam penggunaan sistem informasi. Satu pak kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur kegunaan adalah USE, karena dapat mencakup pengukuran kegunaan dalam tiga dimensi sesuai dengan ISO itu adalah efisiensi, efektivitas dan kepuasan .

Ini mendorong penelitian untuk melihat ruang lingkup usability quizizz yang telah digunakan dalam sebuah institusi pendidikan, terutama di MTsN 1 Madiun. Maka dari itu penulis akan melakukan penelitian dan analisis terhadap aplikasi quizizz dengan menggunakan Use Questionnaire yang dituliskan pada skripsi dengan judul “ Analisis Usability dengan Menggunakan Use Questionnaire pada Aplikasi Quizizz”

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka penulis dapat mengambil perumusan masalah pada penulisan skripsi ini yaitu bagaimana mengetahui tingkat usability dari aplikasi quizizz yang diterapkan pada MTsN 1 Madiun sebagai pendukung dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan USE QUESTIONNAIRE?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Seiring dengan rumusan yang telah dituliskan maka tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu mengetahui tingkat usability dari aplikasi quizizz yang diterapkan pada MTsN 1 Madiun sebagai pendukung dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan USE QUESTIONNAIRE

## **1.4. Batasan Masalah**

Pembatasan masalah diperlukan agar penelitian tidak keluar dari tema yang telah ditentukan dan agar fokus pada tema tersebut. Berikut beberapa batasan masalah pada penulisan ini yaitu:

1. Kuesioner yang dibuat berdasarkan USE Questionnaire (Lund, 2001) yang terdiri dari 30 pertanyaan yang dibagi menjadi 4 kategori
2. Responden kuesioner merupakan siswa dan guru pada MTSN 1 Madiun
3. Kuesioner dibuat di <https://docs.google.com> dan disebar melalui online
4. Aplikasi Analisis adalah <https://quizizz.com/>

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah hasil penelitian dapat digunakan sebagai salah satu pertimbangan Apakah aplikasi tersebut tetap digunakan atau diganti dengan sistem yang lain

