BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Internet merupakan suatu jaringan global yang mampu menghubungkan jutaan komputer di seluruh dunia serta menyediakan beragam layanan, mulai dari komunikasi, media sosial, hingga kebutuhan akademik. Keberadaannya telah memberikan kemudahan dalam mengakses informasi secara cepat, tepat, dan efisien, sehingga mampu merevolusi cara manusia berinteraksi, bekerja, maupun memperoleh pengetahuan. Perkembangan teknologi informasi pada era digital juga memberikan pengaruh yang signifikan dalam dunia pendidikan, di mana proses pembelajaran yang sebelumnya hanya terbatas pada tatap muka kini telah bergeser menuju sistem pembelajaran berbasis daring. Menanggapi hal tersebut, media pembelajaran interaktif Quizizz juga dapat dijadikan pilihan oleh guru sebagai media pembelajaran berbasis permainan dan teknologi [1].

Website Quizizz merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis web yang menyediakan kuis interaktif dengan sistem penilaian otomatis. Platform ini membantu guru dalam membuat soal, mengintegrasikan kelas, serta memantau hasil belajar siswa. Di sisi lain, Quizizz memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik melalui penerapan elemen gamifikasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Dengan akses yang fleksibel melalui gawai, laptop, maupun komputer, Quizizz dapat digunakan baik di awal maupun di akhir pembelajaran sebagai sarana evaluasi maupun latihan soal. Berdasarkan data dari laman resmi Quizizz, aplikasi ini telah digunakan oleh lebih dari 10 juta siswa,

setengah dari sekolah di Amerika Serikat, serta mencatat lebih dari 500 juta jawaban setiap bulannya, sehingga menunjukkan popularitas dan efektivitasnya dalam dunia pendidikan [2].

Dalam penerapan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis web, berbagai permasalahan khusus dapat muncul dan memengaruhi efektivitas penggunaannya di lingkungan sekolah. Salah satu penyebab utama kendala yang sering terjadi adalah ketergantungan aplikasi terhadap kestabilan jaringan internet. Karena Quizizz memerlukan koneksi daring secara terus-menerus untuk menjalankan fungsinya, kondisi jaringan yang tidak stabil dapat mengakibatkan proses pengerjaan kuis menjadi terganggu. Akibatnya, pengguna sering mengalami keterlambatan dalam memuat soal, kegagalan dalam mengirim jawaban, hingga hilangnya data hasil pengerjaan kuis. Dampak tersebut tidak hanya menghambat kelancaran proses pembelajaran, tetapi juga menurunkan tingkat kepuasan serta motivasi belajar siswa [3].

Pada SMAN 10 Tanjung Jabung Barat, penggunaan aplikasi Quizizz telah menjadi bagian dari kegiatan pembelajaran di beberapa mata pelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru dan peserta didik, diketahui bahwa secara umum Quizizz dinilai mampu meningkatkan minat belajar siswa karena tampilannya yang menarik dan fitur gamifikasi yang interaktif. Namun demikian, dalam penerapannya masih terdapat sejumlah kendala yang dirasakan oleh pengguna. Salah seorang guru menyampaikan bahwa tampilan antarmuka Quizizz belum sepenuhnya konsisten, sehingga terkadang membingungkan bagi pengguna baru, terutama ketika harus menyesuaikan dengan perubahan versi atau

pembaruan sistem. Selain itu, beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa navigasi dalam aplikasi masih kurang efisien, terutama saat berpindah antar-menu atau mengakses soal yang sudah dibuat.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa meskipun Quizizz cukup populer sebagai media pembelajaran interaktif, aspek *usability* atau tingkat kemudahan penggunaan masih perlu dievaluasi lebih lanjut. Hal ini penting karena *usability* merupakan faktor utama dalam keberhasilan suatu sistem, yang berkaitan langsung dengan kenyamanan, efektivitas, dan kepuasan pengguna. Salah satu metode yang banyak digunakan untuk menilai aspek ini adalah *System Usability Scale* (SUS), yaitu instrumen kuesioner sederhana yang mampu menghasilkan data kuantitatif yang *valid* dan andal untuk mengukur sejauh mana suatu sistem memenuhi kebutuhan penggunanya dalam konteks pembelajaran.

Metode *usability* yang dapat digunakan dalam mengevaluasi sebuah website yaitu *System Usability Scale* (SUS) atau biasa disebut dengan metode SUS merupakan metode yang telah dikembangkan oleh ohn Brooke sejak tahun 1986, metode ini dapat digunakan dalam mengevaluasi usability dalam berbagai produk salah satunya pada *website*, SUS terdiri dari sepuluh pertanyaan dengan beberapa pilihan jawaban dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju, SUS juga telah terbukti menjadi alat evaluasi yang bernilai, kuat dan andal. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **"EVALUASI USABILITY WEBSITE QUIZIZZ PADA SMAN 10 TANJUNG JABUNG BARAT MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)"**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat di rumuskan masalah yang akan dibahas penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana tingkat *usability website* Quizizz berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS)?
2. Apa saja permasalahan *usability* yang dialami pengguna dalam menggunakan website Quizizz?
3. Rekomendasi perbaikan apa yang dapat diberikan untuk meningkatkan *usabiliity* website Quizizz agar lebih efektif mendukung proses pembelajaran.?

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar dari topik dan agar tidak menyimpang dari permasalahan, maka penulis melakukan batasan-batasan masalah yaitu :

1. Penelitian ini hanya mengevaluasi *usability website* Quizizz
2. Penelitian ini menggunakan *System Usability Scale* (SUS)
3. Pengumpulan data menggunakan kuesioner yang dibuat melalui *google form*
4. Penelitian ini menggunakan rumus yang ada pada *System Usability Scale* (SUS)
5. *Tools* yang digunakan untuk menganalisis hasil kuesioner adalah *Microsoft Excel.*

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui tingkat usability website Quizizz yang digunakan di SMAN 10 Tanjung Jabung Barat berdasarkan metode System Usability Scale (SUS).
2. Mengukur tingkat kemudahan penggunaan, kenyamanan, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan website Quizizz sebagai media pembelajaran.
3. Memberikan rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil evaluasi usability untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas penggunaan website Quizizz dalam proses pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yang dapat diperoleh dalam penelitian yaitu:

1. Menambah wawasan serta pengalaman dalam melakukan penelitian terkait *usability* aplikasi pembelajaran dengan metode SUS.
2. Memberikan pemahaman mengenai kelebihan dan kelemahan Quizizz sehingga dapat dimanfaatkan secara lebih optimal dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Dapat menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut terkait evaluasi *usability* pada aplikasi pembelajaran lainnya dengan metode yang sama maupun metode berbeda.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Penyajian penulisan penelitian terdiri dari enam bab yang dapat menjelaskan secara global mengenai keseluruhan bab yang saling berkaitan satu sama lainnya. Oleh karenanya penulis menyajikan sistematika penulisan penelitian sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan bab awal yang dibuat dalam laporan ini, yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori ini membahas tentang teori-teori penunjang yang didapatkan dari buku, jurnal, dan artikel yang berkaitan tentang pembahasan laporan sebagai permasalahan dengan mengutip suatu ide atau pendapat sumber yang dapat penulis simpulkan kedalam sebuah kalimat.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang metode yang digunakan oleh penulis di dalam penelitian seperti kerangka kerja penelitian, metode, populasi dan sampel penelitian, dan teknik pengumpulan data.

BAB IV : MODEL DAN INSTRUMEN PENELITIAN

Bab ini berisikan gambaran umum tentang *website* Quizizz,

analisis permasalahan, pembuatan alat ukur *usability* penelitian.

BAB V : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab menyajikan hasil dari pengujian *usability* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), menjelaskan profil responden, dan rekomendasi perbaikan.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diberikan penulis.