

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan, pembelajaran adalah hal mutlak yang dilakukan seorang mahasiswa untuk berusaha menguasai materi yang didapatkan dalam proses belajar mengajar. Disamping hal tersebut, dosen sebagai tenaga pengajar juga memiliki kesempatan untuk mengembangkan *skill* dan cara belajar mengajar sehingga dapat lebih efektif dan efisien. Pembelajaran yang efektif dan efisien membutuhkan kreativitas dan usaha dalam mengembangkannya. Salah satunya dengan upaya penggunaan *digital learning* sebagai pendukung pembelajaran. *Digital Learning* merupakan salah satu sarana pembelajaran disertai dengan teknologi yang konsepnya interaktif.

Berdasarkan penjelasan oleh Lin et al. (2017), pembelajaran digital memberikan efek yang positif pada motivasi, efek, dan hasil belajar. Pemerintah dan bisnis sebagian besar telah berinvestasi untuk mengembangkan *platform* digital, salah satunya membuat perangkat keras dan perangkat lunak dengan harapan dapat membuat mahasiswa lebih aktif untuk menciptakan perubahan terhadap hasil belajarnya. *Digital Learning Kahoot!, Quizizz dan Quizlet* ini merupakan salah satu sarana alternatif yang dapat dipakai untuk membantu efektivitas kegiatan belajar. Beberapa platform ini menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang akan membuat situasi belajar lebih santai dari pada pembelajaran yang dilakukan secara konvensional.

Akhshik (2021) menjelaskan bahwa dunia pembelajaran khususnya bahasa sudah sangat berubah, dilihat dari pengenalan pembelajaran bahasa dari bantuan komputer atau *Computer Assisted Language Learning*. Pembelajaran akan sangat efektif dan interaktif karena mahasiswa lebih semangat menggunakan komputer atau perangkat seluler mereka untuk belajar bahasa. Pembelajaran ini dapat diikuti secara tidak langsung atau daring, jadi mahasiswa tidak perlu hadir langsung di kelas.

Didukung oleh masa pandemi yang sudah menginjak Indonesia cukup lama, siswa-siswi yang duduk di bangku sekolah maupun universitas membutuhkan proses belajar yang fleksibel dan tentunya dapat memberi mereka pemahaman yang nyata dari materi yang disampaikan oleh tenaga pengajar. Dengan hal ini, *platform* menurut Salsabila et al. (2020) seperti *Quizizz* dapat dipakai sebagai sarana belajar berbasis permainan yang ramah bagi siswa. *Quizizz* dianggap sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi dan keahlian siswa karena aplikasi ini dapat menghilangkan esensi materi yang didapat di kelas.

Melihat pelajar dan mahasiswa makin terampil dalam menggunakan ponsel dan perangkat seluler serta digital lain, sebagai tenaga pengajar seorang guru atau dosen dapat memperhatikan keuntungan apa saja yang dapat dihasilkan dari aplikasi ini sehingga dapat sekaligus memecahkan masalah pendidikan dan tetap menjaga keterlibatan siswa dalam pembelajaran berdasarkan pemikiran Valeeva et al. (2019). Aplikasi lain yang menjadi topik pembahasan adalah *Quizlet* yaitu sebuah program berbasis web yang didirikan oleh Andrew Sutherland pada tahun 2005 dan sudah tersedia di *android* dan *iOS*. *Quizlet* memungkinkan siswa mempelajari informasi melalui perangkat pembelajaran dan permainan dengan menyajikan modul belajar yang berbeda dari perangkat seluler lainnya, yaitu kartu *flash*, kuis, permainan, dan berbagai macam kegiatan kolaboratif.

Sanosi (2018) menjelaskan bahwa sebagai aplikasi *e-learning*, *Quizlet* dianggap manjur dalam meningkatkan pembelajaran kosakata dan bahasa untuk meningkatkan peran teknologi informasi dalam kehidupan. Siswa di generasi baru dapat menggunakan dan memanfaatkan perangkat seluler yang sudah jauh lebih canggih untuk menjadi pelajar yang ideal dan aktif baik di luar maupun dalam kelas. Selain itu, *Quizlet* dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa secara mandiri dengan cara mengakses *platform* ini kapan saja. Fitur-fitur dalam *Quizlet* berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya di jelaskan dapat

menjadi salah satu *platform* yang sangat berguna bagi pembelajaran bahasa dan kosakata.

Penggunaan *Quizlet* dan *platform* sejenis sudah banyak dikenal dan digunakan untuk membentuk variasi kegiatan belajar mengajar dalam dunia pendidikan. Tren BYOD (*Bring Your Own Device*) yang merupakan suatu masa di mana tenaga pengajar dan siswa dipersilakan untuk menggunakan beragam perangkat teknologi dengan keperluan mengakses sejumlah *platform* pendidikan. Tren ini sangat berguna untuk menunjang pembelajaran sehingga keinginan akan belajar bahasa asing dapat meningkat, Benhadj et al. (2019). Mereka juga menjelaskan bahwa permainan dalam pembelajaran adalah alat yang sangat efektif dan kreatif karena dapat mengasah berbagai keterampilan. Aplikasi seperti ini yang populer adalah *Kahoot!*. *Kahoot!* adalah aplikasi berbasis web yang tidak membutuhkan perangkat lunak khusus untuk menginstalnya dan dapat diakses kapan dan dimanapun. Aplikasi *Kahoot!* ini dikembangkan untuk memfasilitasi fitur pembelajaran seperti kuis, diskusi, atau pengumpulan data *survey*. Aplikasi ini kerap digunakan oleh tenaga pengajar untuk mengadakan kuis dimana siswa dapat berpartisipasi sebagai pemain yang menjawab soal pemberian dari guru.

Selain itu, sebagai aplikasi berbasis web *Kahoot!* juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa asing yaitu bahasa Inggris. Menggunakan aplikasi ini dapat mendukung keterlibatan siswa dan guru dalam proses diskusi karena memberikan banyak ruang untuk berinteraksi dengan sesama rekan. *Kahoot!* menyediakan papan peringkat sehingga siswa dapat memahami sejauh mana hasil belajar yang telah didapat. Papan peringkat ini adalah salah satu motivasi siswa dalam mengembangkan *skill* belajar, terutama meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.

Penelitian ini akan melihat bagaimana perbedaan dari *Kahoot!*, *Quizizz* maupun *Quizlet* yang sama-sama merupakan *platform digital learning* untuk memberikan sarana edukasi bagi siswa maupun tenaga pendidik dilihat dari design aplikasi, konsep yang disajikan, fitur yang tersedia, kemudahan, manfaat

serta apa saja yang dirasakan siswa dan tenaga pengajar setelah menggunakan *platform* ini. *Platform digital* ini dianggap dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam menempuh pendidikan yang berkualitas.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apa perbedaan *Kahoot!*, *Quizizz* dan *Quizlet*?
2. Bagaimana perubahan yang terjadi terhadap siswa setelah penggunaan *Kahoot!*, *Quizizz* dan *Quizlet* dalam proses pembelajaran?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui perbedaan antara *Kahoot!*, *Quizizz* dan *Quizlet*
2. Mengidentifikasi perubahan yang terjadi terhadap siswa setelah penggunaan *Kahoot!*, *Quizizz* dan *Quizlet* dalam proses pembelajaran.

1.4 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Laporan Studi Literatur adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi penjelasan mengenai latar belakang penulis mengangkat topik mengenai penggunaan *Kahoot!*, *Quizizz*, dan *Quizlet* dalam proses pembelajaran, gambaran perbedaannya, serta pengertian dari gamifikasi.

BAB II : DASAR TEORI

Berisi penjelasan teori mengenai *digital learning*, *Kahoot!*, *Quizizz* dan *Quizlet* yang digunakan sebagai dasar penyusunan penelitian, sebagai sarana pembelajaran dan seperti apa bentuk pembelajarannya.

BAB III : METODE PENELITIAN

Berisi penjelasan tentang tahapan yang dilakukan penulis dalam penelitian. Mulai dari tahapan penentuan topik sampai pada hasil analisis yang ditemukan dalam studi literatur ini.

BAB IV : PEMBAHASAN DAN DISKUSI

Berisi pembahasan dan hasil diskusi dari latar belakang yang diambil dari ketiga studi kasus yang dipilih. Selain itu juga berisikan bahasan mengenai masalah yang dikaji dan bagaimana perbandingan antara studi kasus yang ditemukan.

BAB V : KESIMPULAN

Berisi kesimpulan berkaitan jawaban rumusan masalah yang disusun dalam penelitian. Kesimpulan juga menegaskan tujuan yang ingin dicapai oleh penulis serta saran.