

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era *modern* ini, teknologi lebih digencarkan untuk membantu dan mempermudah kegiatan sehari-hari di berbagai bidang, terutama di bidang pendidikan. Dengan teknologi yang semakin *modern* sistem pembelajaran yang semula dilakukan secara tatap muka, bisa dilakukan secara online dari mana saja. Segala kegiatan kelas seperti kegiatan belajar, mengajar, pemberian tugas, dan pengumpulan tugas bisa dilakukan secara *online* dengan memanfaatkan *platform* dan aplikasi yang sudah ada saat ini seperti *Google-Meet*, *Google-Classroom*, *Zoom-Meetings*, dan masih banyak aplikasi lainnya.

Pembelajaran online ini dikenal dengan istilah pembelajaran Daring (Dalam Jaringan), akan tetapi kelemahan dari pembelajaran daring ini adalah kurangnya interaksi langsung antara pengajar dan siswa sehingga pembelajaran dinilai kurang interaktif dan kurang menyenangkan. Dalam hal pemberian tugas dan soal, siswa akan diberi soal oleh guru lalu dikumpulkan secara langsung ke sekolah ataupun secara online.

Pembelajaran yang menyenangkan dan lebih interaktif dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar (Yuniati, Purnama and Nurgoho, 2019). Oleh karena itu diperlukan inovasi belajar baru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dalam hal ini penulis akan membuat penelitian skripsi dengan judul “*Interactive Quiz Maker* Untuk Pembelajaran Siswa Berbasis Web Dengan Memanfaatkan *Teachable Machine*”. Aplikasi *Interactive Quiz Maker* ini dibuat berbasis web dan memanfaatkan kamera sebagai alat interaksi antara pengguna dengan aplikasi.

Aplikasi ini diharapkan bisa menciptakan sarana belajar berupa kuis online yang bisa dikerjakan dimana saja dan kapan saja menggunakan laptop atau PC. Siswa diharapkan bisa mengerjakan quiz dengan melakukan beberapa pose untuk memilih opsi jawaban yang tepat, kemudian pose itu tadi akan direkam oleh kamera dan dicocokkan dengan sistem untuk menentukan jawaban yang diberikan siswa tepat atau tidak.

1.2. Perumusan Masalah

Dalam penelitian ini penulis menemukan beberapa permasalahan :

1. Bagaimana perancangan *Interactive Quiz Maker* Berbasis Web ?
2. Apa tools yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi *Interactive Quiz Maker*?
3. Bagaimana penerapan aplikasi *Interactive Quiz Maker* untuk pembelajaran siswa?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini ditemukan beberapa batasan masalah :

1. User dari aplikasi ini nantinya adalah pengajar dan pelajar/ siswa.
2. Pengajar dapat membuat kuis *online* dan menentukan opsi jawaban benar pada soal.
3. Pelajar dapat mengakses dan menjawab quiz online yang telah dibuat oleh pengajar.
4. Pose sudah disediakan oleh sistem dan user tidak bisa membuat pose baru

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan sarana inovasi baru dalam pembelajaran berupa "*Interactive Quiz Maker Berbasis Web*", sehingga diharapkan dapat membuat pembelajaran dapat lebih aktif dan interaktif .

1.5. Sistematika penulisan

Dalam laporan skripsi dengan judul "*Interactive Quiz Maker* Berbasis Web Untuk Pembelajaran Siswa Dengan Memanfaatkan Teachable Machine" akan diuraikan dalam lima bab yang memiliki beberapa sub-bab didalamnya. Uraian dari 5 bab tersebut yaitu :

1. Bab pertama. Pada bab pertama penulis akan memaparkan latar belakang dan tujuan dilakukannya penelitian skripsi ini.
2. Bab kedua. Pada bab kedua akan dipaparkan beberapa literatur yang mendukung penelitian yang dilakukan oleh penulis. Setelah

dilakukannya studi literatur penulis akan mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian.

3. Bab ketiga. Pada bab ketiga akan dijelaskan bagaimana cara penulis mengolah data yang telah didapatkan. Data akan diolah menggunakan metode yang sudah ditentukan oleh penulis untuk menjalankan penelitian. Pada penelitian skripsi ini penulis menggunakan metode penelitian *SDLC (System Development Live Cycle)*, metode pengacakan algoritma *Fisher-Yates Shuffle* sebagai algoritma pengolah data, dan model *UML (Unified Modelling Language)* sebagai metode perancangan sistem.
4. Bab keempat. Setelah dilakukan perancangan dan pembangunan sistem, semua hasil dari penelitian akan dijabarkan lebih lanjut pada bab keempat laporan skripsi.
5. Bab kelima. Pada bab kelima penulis akan menjabarkan kesimpulan dan saran akhir dari dilakukannya kegiatan penelitian skripsi.

