

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran secara esensial, merupakan bentuk manifestasi resiprokal antara peserta didik, pendidik, dan lingkungan belajar guna mewujudkan tujuan pendidikan yang dicanangkan. Pada tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), orientasi pembelajaran tidak terbatas pada penguasaan ranah kognitif saja, melainkan juga mencakup pengembangan kompetensi afektif dan psikomotorik yang esensial bagi kesiapan kerja siswa. Atas dasar tersebut, formulasi instruksional pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) urgensial untuk dikonstruksikan secara metodologis, responsif terhadap perubahan (adaptif), serta linier dengan akselerasi kompetensi peserta didik.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran fundamental dalam pengembangan kompetensi siswa SMK adalah Bahasa Indonesia. Mata pelajaran ini tidak sekadar berkaitan dengan kemampuan memahami dan menghasilkan teks, tetapi juga berkorelasi langsung dengan kemampuan komunikasi profesional, penyusunan laporan kerja, dokumentasi teknis, serta penguasaan literasi akademik yang sangat dibutuhkan di dunia industri. Untuk menciptakan pembelajaran *variatif* dan *interaktif*, yang mengintegrasikan keterampilan teknis dengan *soft skills* melalui kolaborasi pendidik, sehingga siswa terpapar pada situasi realisti Rochmawati et al., (2026). Dalam pembelajaran vokasi, kemampuan menyusun laporan kerja, proposal proyek,

serta dokumentasi hasil praktik membutuhkan kompetensi kebahasaan yang baik, sistematis, dan komunikatif.

Namun demikian, praktik pembelajaran bahasa Indonesia pada beberapa tingkatan pendidikan, termasuk di tingkat SMK, masih menghadapi sejumlah tantangan. Beberapa di antaranya adalah rendahnya minat belajar siswa, dominannya metode ceramah, keterbatasan penggunaan media interaktif, serta minimnya inovasi strategi pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar bermakna. Motivasi bukan saja penting karena menjadi faktor penyebab belajar, namun juga memperlancar belajar dan hasil belajar. Secara historik, guru selalu mengetahui kapan siswa perlu diberi motivasi selama proses belajar, sehingga aktivitas belajar berlangsung lebih menyenangkan, arus komunikasi lebih lancar, menurunkan kecemasan siswa, meningkatkan kreativitas dan aktivitas belajar Sobandi, (2017). Fenomena serupa juga ditemukan di SMK Gamaliel 1 Madiun, khususnya pada kelas X program keahlian TKR A dan TKR B, di mana sebagian subjek didik memperlihatkan gejala kerentanan berupa rendahnya atensi kognitif maupun emosional di dalam ruang kelas selama sesi pembelajaran bahasa Indonesia.

Karakteristik siswa SMK yang cenderung aktif, dinamis, dan memiliki orientasi praktik menuntut model pembelajaran yang tidak monoton. Mereka membutuhkan metodologi instruksional yang berbasis pada skema komunikasi resiprokal dua arah, kontekstual, dan menyenangkan, sehingga mendorong keterlibatan belajar secara sukarela. Berdasarkan urgensi tersebut, akselerasi kebaruan (inovasi) terhadap instrumen instruksional mutlak diperlukan demi

mengeskalasi fokus atensi, stimulasi dorongan internal (motivasi), beserta performa capaian akademis peserta didik. Menanggapi tuntutan disruptif era digital kontemporer, pemanfaatan media edukasi berbasis permainan (*game-based learning*).

Pembelajaran berbasis permainan menggabungkan berbagai unsur, seperti tantangan, pemberian poin, skor, umpan balik secara langsung, serta kompetisi yang sehat dalam proses belajar. Perpaduan unsur tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik sehingga siswa terdorong untuk mengikuti kegiatan belajar dengan lebih antusias. Selain itu, penyajian materi yang dikemas secara interaktif juga sesuai dengan karakteristik peserta didik yang telah terbiasa memanfaatkan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut membuat siswa lebih mudah terlibat dalam proses pembelajaran dan tidak cepat merasa jenuh. Kondisi tersebut membuat siswa lebih mudah terlibat dalam proses pembelajaran dan tidak cepat merasa jenuh. Selain itu, pembelajaran dengan bermain juga terbukti bisa meningkatkan interaksi, konsentrasi, dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, layaknya yang dikatakan oleh Bangsawan, (2025). Dengan demikian, memakai sarana pembelajaran berupa permainan dianggap sebagai cara yang potensial untuk mengurangi rasa bosan saat belajar sekaligus meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang yang semakin luas bagi pendidik untuk memanfaatkan berbagai platform pembelajaran berbasis daring. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam pembelajaran

interaktif adalah *quizizz*. Aplikasi ini memungkinkan guru menyusun kuis digital yang dapat dikerjakan secara langsung di kelas maupun secara mandiri oleh siswa. Berbagai fitur yang tersedia, seperti sistem penilaian otomatis, papan peringkat (*leaderboard*), pengaturan waktu, serta tampilan yang menarik, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Kehadiran fitur-fitur tersebut juga membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran karena proses belajar terasa seperti sebuah tantangan yang memotivasi mereka untuk memberikan hasil terbaik. Di sisi lain, guru dapat memperoleh hasil pengerjaan siswa secara cepat sehingga lebih mudah mengevaluasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Selain itu, *quizizz* memiliki keunggulan dibandingkan media evaluasi konvensional, seperti: memberikan umpan balik instan, meningkatkan fokus melalui mekanisme permainan, serta mendorong siswa untuk belajar secara mandiri. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa menggunakan *quizizz* membantu meningkatkan semangat belajar dan hasil yang dicapai oleh para siswa. Sidik, (2023) dimana dengan penggunaan aplikasi *quizizz*, peneliti ingin mengetahui bagaimana penggunaan media *quizizz* bisa meningkatkan motivasi belajar, meningkatnya motivasi belajar siswa yang dilihat ketika selesai diadakannya evaluasi belajar menggunakan *quizizz* dan dibandingkan dengan evaluasi belajar yang dilakukan tidak menggunakan aplikasi *quizizz*. Sementara itu, Aliya et al., (2025) menandakan bahwa sajian menu interaktif dan formulasi butir evaluasi yang ditawarkan *quizizz* bertindak sebagai media komplemen

yang mempermudah subjek didik dalam menginternalisasi substansi pembelajaran.

Namun, berdasarkan pengamatan awal di SMK Gamaliel 1 Madiun, penggunaan *quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih terbatas. Aktivitas pembelajaran di ruang kelas secara umum masih terperangkap dalam pola konvensional melalui teknik dikte, latihan soal tradisional, dan evaluasi formal bersahaja yang minim stimulasi teknologi interaktif. Ketiadaan instrumen modern ini memicu stagnasi motivasi intrinsik siswa, khususnya pada pokok bahasan yang bersifat teoretis-konseptual yang menuntut kapasitas pemahaman secara komprehensif serta mendalam. Menurut Susanto dalam (Komalasari et al., 9, 2025) dengan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi teknologi dalam pendidikan, diharapkan dapat dirancang strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran era digital ini.

Hasil observasi awal peneliti terhadap siswa kelas X TKR Adan TKR B menunjukkan beberapa temuan penting, antara lain: 1) rerata nilai capaian bahasa Indonesia masih berada di bawah KKM pada beberapa kelas, 2) minat dan partisipasi siswa rendah ketika pembelajaran menggunakan metode konvensional, 3) sarana pembelajaran yang dipakai guru belum bervariasi serta belum memanfaatkan teknik permainan digital.

Temuan ini memberi hasil jika ada perbedaan antara kebutuhan dalam belajar dan cara belajar yang digunakan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berupa permainan seperti *quizizz* menjadi solusi alternatif yang

inovatif dan relevan. Selain urgensi pedagogis, penelitian ini juga penting dilakukan secara empiris melalui pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif membantu peneliti mendapatkan data statistik yang jelas dan tidak memihak mengenai dampak penggunaan *quizizz* terhadap prestasi belajar siswa. Dengan menggunakan desain eksperimen atau quasi-eksperimen, peneliti bisa mengumpulkan dan membandingkan hasil belajar siswa yang belajar menggunakan *quizizz* dengan siswa yang belajar dengan cara biasa. Hasil analisis tersebut diharapkan bisa memberikan bukti nyata mengenai bagaimana efektifnya *quizizz* sebagai alat pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian-penelitian sebelumnya mengenai *quizizz* umumnya berfokus pada mata pelajaran eksakta atau pendidikan dasar. Sementara itu, penelitian yang secara khusus menelaah penggunaan *quizizz* pada pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SMK, terutama pada konteks vokasi dan kelas X jurusan TKR A dan TKR B, masih cenderung terbatas. Dilhat dari hal tersebut, penelitian ini memiliki nilai kebaruan (*novelty*) pada aspek konteks pembelajaran, subjek penelitian, serta fokus kajian terhadap pengaruhnya terhadap hasil belajar bahasa Indonesia di lingkungan SMK.

Berdasarkan pembahasan tersebut, penelitian ini dianggap penting untuk dilakukan. Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan bisa diperoleh gambaran nyata mengenai seberapa besar pengaruh penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis permainan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia yang dialami oleh siswa kelas X di SMK Gamaliel 1 Madiun.

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat baik dari segi teori maupun praktis, khususnya dalam mendorong pengembangan inovasi pembelajaran menggunakan teknologi di sekolah menengah kejuruan.

B. Batasan Masalah

Agar penelitian tetap terfokus dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditentukan, batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas X TKR A dan TKR B SMK Gamaliel 1 Madiun materi teks biografi sebagai subjek penelitian dalam penerapan media pembelajaran *quizizz*.
2. Perlakuan pembelajaran dibatasi pada penggunaan *quizizz* sebagai media evaluasi interaktif, dan pengaruhnya diukur melalui skor capaian *pre-test* serta *post-test* materi teks biografi pada hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Kajian ini secara spesifik hanya mengukur parameter efikasi penggunaan *quizizz* dalam ranah hasil belajar siswa. Dinamika variabel psikologis dan sosiologis lainnya, yang mencakup aspek motivasi belajar, kondisi lingkungan edukatif, hingga fluktuasi bakat alamiah individu, berada di luar cakupan batas operasional penelitian ini.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan *quizizz* sebagai media belajar berupa permainan mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada para siswa SMK Gamaliel 1 Madiun?
2. Bagaimana perbedaan tingkat pemahaman siswa dalam belajar Bahasa Indonesia antara mereka yang menggunakan *quizizz* dan mereka yang tidak menggunakan *quizizz*?
3. Bagaimana hasil belajar Bahasa Indonesia siswa setelah menggunakan *quizizz* dalam proses pembelajaran?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk memahami bagaimana penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran dengan bermain mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di SMK Gamaliel 1 Madiun.
2. Guna mengompilasi dan menganalisis secara komparatif disparitas capaian akademis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia antara kelompok eksperimen yang mengintegrasikan platform *quizizz* dengan kelompok kontrol yang tidak mengadopsinya.
3. Bagaimana perubahan kemampuan belajar Bahasa Indonesia siswa setelah menggunakan *quizizz* dalam proses belajar.

E. Kegunaan Penelitian

Adapun tujuan penelitian supaya dapat tercapai, peneliti berharap agar penelitian ini memiliki manfaat atau kegunaan dalam penelitian ini yakni terdiri dari :

1. Manfaat Teoretis

- a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori belajar, khususnya dalam ranah pembelajaran berbasis permainan dan teknologi pendidikan.
- b. Menjadi referensi bagi peneliti lain dalam penelitian sejenisnya yang berkaitan dengan media pembelajaran digital, khususnya penggunaan *quizizz*.
- c. Memperkaya kajian ilmiah mengenai hubungan antara media pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru :

- 1) Memberikan pemahaman dan sarana dalam menggunakan media pembelajaran digital yang efektif dan kreatif.
- 2) Membantu guru dalam membuat proses belajar Bahasa Indonesia yang lebih menarik dan interaktif untuk para siswa.

b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan semangat belajar dan prestasi siswa dengan menggunakan alat pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.
- 2) Membantu siswa memahami pelajaran Bahasa Indonesia dengan cara yang lebih cepat dan hemat waktu.

c. Bagi Sekolah

- 1) Menjadi bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan implementasi teknologi pembelajaran yang inovatif di lingkungan sekolah.
- 2) Memberikan data empiris mengenai efektivitas *quizizz* sebagai media pembelajaran yang dapat diaplikasikan secara institusional.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi sumber informasi dan kajian ilmiah yang dapat digunakan sebagai dasar pengembangan berikutnya, baik dalam konteks yang sama maupun berbeda.

F. Definisi Operasional Variabel

Demi menjamin validitas interpretasi objek amatan, konstruksi definisi operasional untuk setiap variabel utama dan istilah krusial dalam rancangan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. *Quizizz*

Quizizz didefinisikan sebagai platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang menyediakan kuis interaktif untuk mengoptimalkan keterlibatan serta hasil belajar siswa. Pada hal penelitian ini, *quizizz* dioperasionalkan menjadi sarana pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru guna mendistribusikan latihan soal serta mengevaluasi kompetensi Bahasa Indonesia siswa.

2. Media Pembelajaran Berbasis Permainan

Merupakan cara belajar yang menggunakan unsur permainan agar menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan

semangat belajar, dan membantu siswa dalam menampilkan materi pelajaran dengan lebih baik. *Quizizz* termasuk dalam kategori media pembelajaran berbasis permainan.

3. Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Indikator ini merepresentasikan metrik kuantitatif atas performa akademik peserta didik pada ranah studi Bahasa Indonesia, yang dikompilasi via tes baik secara formatif maupun sumatif periode pemanfaatan *quizizz*. Capaian perolehan tersebut merefleksikan tingkat efikasi serta kapabilitas kognitif subjek didik dalam menginternalisasi sekaligus mengartikulasikan struktur konseptual pembelajaran Bahasa Indonesia.