

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya merupakan proses pedagogis yang dirakit guna mengembangkan kompetensi komunikatif peserta didik secara menyeluruh, meliputi kreatifitas menyimak, berbicara, membaca serta juga menulis Sejalan dengan itu Muis & Alfin, (2023) menegaskan bahwa pembelajaran bahasa di sekolah harus berorientasi pada kemampuan komunikatif, bukan semata-mata penguasaan kaidah gramatikal. Pendekatan komunikatif ini menuntut siswa untuk mampu menggunakan bahasa dalam berbagai situasi nyata, termasuk dalam konteks akademik dan vokasional.

Dalam konteks kebijakan pendidikan terbaru, pembelajaran Bahasa Indonesia mengalami transformasi signifikan melalui implementasi Kurikulum Merdeka yang dikeluarkan oleh Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia pada tahun 2022. Kerangka Kurikulum Merdeka mengedepankan pilar instruksional yang berorientasi pada pembelajar (*student-centered*), adaptabilitas kurikuler, serta pemantapan kapasitas literasi. Dalam konstelasi ini, urgensi edukasi Bahasa Indonesia diorientasikan untuk mematangkan kecakapan reseptif dan produktif siswa terhadap diversifikasi genre teks melalui penalaran yang analitis, orisinal, serta kontemplatif. Fenomena tersebut

mengonfirmasi posisi Bahasa Indonesia, yang tidak lagi sekadar ditempatkan sebagai disiplin ilmu teoritis-normatif, melainkan bertindak sebagai instrumen strategis.

Menurut Vidya Dharma et al.,(2019) Hal penting dalam pembelajaran berbasis teks adalah kemampuan siswa menghasilkan teks yang berkaitan dengan penilaian keterampilan siswa. Pembelajaran berbasis teks ini menuntut strategi serta sarana materi yang inovatif agar siswa tidak merasa jenuh. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMK, keterampilan menulis menjadi salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyusun berbagai jenis teks sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maupun dunia kerja. Bagi siswa kelas X TKR A dan TKR B, kemampuan tersebut tidak hanya sebatas memahami struktur dan kaidah teks secara teoretis, tetapi juga menerapkannya dalam situasi yang lebih nyata, seperti menyusun laporan teknis, mempresentasikan hasil pekerjaan, serta membangun komunikasi profesional. Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran yang mampu mendukung siswa agar lebih aktif dan mudah memahami materi berbasis teks sesuai dengan tuntutan pembelajaran di SMK.

Menurut Elviya dan Sukartiningsih dalam Hidayat et al., (7637, 2025) Bapak Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi berharap kurikulum merdeka dapat menjadikan pendidikan nasional bisa lebih baik lagi. Atas dasar tersebut, integrasi

instrumen digital telah bertransformasi menjadi suatu urgensi mutlak dalam lanskap pendidikan modern, melampaui statusnya yang semula hanya sebagai opsi sekunder. Dalam kerangka berpikir ini, adopsi platform *quizizz* sebagai wahana instruksional berbasis permainan (*game-based learning*) menemukan momentum signifikansinya untuk mengeskalasi atensi serta keterlibatan aktif (*student engagement*) peserta didik.

Ditinjau pada uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan jika pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka menuntut pembelajaran yang kontekstual, interaktif, serta berbasis literasi kritis. Dalam konteks SMK Gamaliel 1 Madiun, penggunaan media digital seperti *quizizz* berpotensi mendukung tujuan tersebut karena mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan relevan dengan karakteristik siswa vokasi.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah bagian penting dalam sistem belajar yang bertugas sebagai sarana pengantar pesan dari guru kepada murid. Salahuddin & Ma, (2018) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Dengan menggunakan media, horizon pengalaman anak semakin tajam, dan konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap, sehingga keinginan dan minat baru untuk belajar selalu timbul. Definisi ini menegaskan bahwa media bukan sekedar alat bantu visual, melainkan instrument pedagogis yang memiliki pengaruh terhadap efektivitas pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik melalui berbagai bentuk penyajian, seperti visual, audio, maupun audiovisual. Kehadiran media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga menjadi bagian penting yang mendukung proses komunikasi antara guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Melalui penggunaan media yang tepat, materi yang bersifat abstrak dapat disajikan dengan lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, media pembelajaran juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta memudahkan mereka dalam menerima dan mengolah informasi. Dengan demikian, media pembelajaran berperan sebagai penghubung yang membantu siswa memahami materi secara lebih efektif dan bermakna.

Menurut (Ananda et al., 2024) menekankan jika alur pemeberi pelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi, di mana guru bertindak sebagai komunikator yang menyampaikan pesan pembelajaran, sedangkan siswa sebagai komunikan yang menerima dan mengolah pesan tersebut. Namun, dalam praktiknya, sering terjadi gangguan komunikasi (*noise*) yang menyebabkan pesan tidak tersampaikan secara optimal. Gangguan ini dapat berupa keterbatasan bahasa, perbedaan latar belakang pengetahuan, maupun tingkat kosentrasi peserta didik. Sebab itulah, penggunaan media pembelajaran menjadi hal utama dikarenakan dapat

meminimalisasi gangguan tersebut dengan menyajikan informasi secara lebih jelas, konkret, dan mudah dipahami.

Salah satu konsep penting yang dikemukakan oleh (Shabrina et al., 2025) pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu proses penyampaian materi yang lebih mudah dipahami, mengurangi kejenuhan peserta didik, serta meningkatkan minat belajar mereka. Penyampaian materi pembelajaran secara lisan sering kali dianggap abstrak sehingga menyulitkan siswa dalam memahami materi, terutama yang memuat konsep-konsep kompleks. Implementasi perangkat instruksional memiliki urgensi dalam mereduksi konsep-konsep abstrak menuju representasi yang lebih konkret melalui stimulasi visual berupa infografis, animasi, ataupun simulasi makro. Implikasinya, substansi materi menjadi lebih terjangkau oleh nalar kognitif peserta didik. Sebagai gambaran, pada ranah studi Bahasa Indonesia, pokok bahasan mengenai konstruksi tekstual maupun anatomi linguistik dapat ditransformasikan via media interaktif. Desain ini memfasilitasi subjek didik untuk mengobservasi spesimen konkret sekaligus mengaplikasikannya secara actual.

Selain itu, penelitian ini juga menyoroti pentingnya peran media pembelajaran dalam mengurangi terjadinya verbalisme selama proses pembelajaran. Verbalisme merupakan kondisi ketika siswa hanya mengenal istilah atau konsep secara lisan, tetapi belum memahami makna dan penerapannya secara mendalam. Kondisi seperti ini umumnya muncul apabila pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga

siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, kehadiran media pembelajaran menjadi salah satu cara untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan materi yang dipelajari. Dalam penelitian ini, penggunaan *quizizz* memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif melalui kegiatan menjawab soal secara interaktif, memperoleh umpan balik secara langsung, serta mengetahui hasil belajarnya setelah menyelesaikan setiap soal. Keterlibatan tersebut membantu siswa memahami materi Bahasa Indonesia dengan lebih baik karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga menerapkan pengetahuan yang dimiliki dalam menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan. Dengan demikian, penggunaan *quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana yang mendorong terbentuknya proses belajar yang lebih aktif, meningkatkan pemahaman siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Lebih lanjut, (Sabilillah & Setiadi, 2026) melalui media konkret, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar langsung (*learning by doing*) yang membantu menjembatani pemahaman antara konsep abstrak dan realitas. Konstruksi pengalaman empiris tersebut menduduki posisi krusial, terutama pada fase transisi perkembangan kognitif individu dari tahapan operasional konkret menuju operasional formal. Melalui fungsionalisasi

media berupa tayangan audio visual, permodelan simulasi, maupun platform digital interaktif peserta didik diakomodasi untuk mengonstruksi korelasi antara doktrin teoretis dan fenomena pada realitas keseharian. Berdasarkan premis tersebut, perangkat edukasi tidak lagi sekedar diposisikan sebagai medium transmisi informasi linier, melainkan bertindak sebagai katalisator yang mengaselerasi terciptanya ekosistem belajar yang kontekstual.

Selain berfungsi sebagai penunjang proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar. Media yang dikemas secara menarik, memadukan unsur visual serta interaktivitas, mampu membangkitkan minat belajar sehingga peserta didik lebih fokus dan tidak mudah merasa jenuh. Keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan belajar karena mendorong peserta didik untuk lebih mudah memahami materi sekaligus mempertahankan informasi yang telah dipelajari. Di tengah perkembangan teknologi digital yang semakin pesat, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi pilihan yang relevan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era saat ini.

Dalam penelitian ini, peningkatan keterlibatan tersebut menjadi faktor penting yang menghubungkan variabel bebas (x) dengan variabel terikat (Y). Ketika siswa tertarik dan terlibat dalam pembelajaran melalui

penggunaan *quizizz*, maka motivasi belajar mereka akan meningkat. Peningkatan motivasi ini kemudian berdampak pada meningkatnya fokus dan usaha peserta didik dalam mengasimilasi substansi materi, yang pada gilirannya memberikan stimulan positif terhadap capaian hasil belajar mereka. Darllis et al., (2020) juga mengembangkan model desain pembelajaran yang dikenal dengan ASSURE (*Analyze Learners, Require Learner Participation, Evaluate and Revise*). Model ini menekankan bahwa pemilihan dan penggunaan media harus dilakukan secara sistematis dan terencana, dengan mempertimbangkan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, serta metode yang digunakan. Model ini menempatkan media pembelajaran sebagai komponen yang terintegrasi dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai pelengkap. Oleh karena itu, media perlu dimanfaatkan secara optimal agar bisa menyongsong tercapainya arah pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berdasarkan teori Sabilillah & Setiadi, (2026) menyimpulkan bahwa selain berfungsi sebagai penunjang proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar. Media yang dikemas secara menarik, memadukan unsur visual serta interaktivitas, mampu membangkitkan minat belajar sehingga peserta didik lebih fokus dan tidak mudah merasa jenuh. Keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan belajar karena mendorong peserta didik untuk lebih mudah memahami materi sekaligus

mempertahankan informasi yang telah dipelajari. Di tengah perkembangan teknologi digital yang semakin pesat, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi pilihan yang relevan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era saat ini.

Hal ini didasarkan pada kapabilitas media dalam mendesentralisasikan substansi materi secara lugas, mereduksi verbalisme (penjelasan verbal yang berlebihan), serta menyajikan impresi belajar yang empiris dan substantif. Di samping itu, eksistensi media digital terbukti akseleratif dalam memicu atensi, ketertarikan intrinsik, serta dinamika partisipasi aktif peserta didik sepanjang aktivitas instruksional. Atas dasar premis tersebut, pengadopsian media inovatif yang interaktif seperti *quizizz* menduduki posisi urgensi untuk diintegrasikan dalam pedagogi Bahasa Indonesia pada jenjang SMK, demi mengoptimalkan kualitas tata kelola pembelajaran.

Menurut F. Andriani & Haris, n.d.(2025), media pembelajaran berbasis teknologi adalah bagian penting dalam sistem pembelajaran modern yang membantu proses belajar dengan menggunakan alat digital, multimedia, serta perangkat interaktif. Dari sudut pandang ini, kemajuan teknologi informasi telah mendorong perubahan cara berpikir dalam pembelajaran dari metode yang berpusat pada guru ke metode yang berpusat pada siswa. Dengan demikian, instrumen instruksional tidak lagi sekadar diposisikan sebagai peranti penunjang dalam transmisi informasi teoretis,

melainkan bertindak sebagai medium strategis yang andal dalam menstimulasi atmosfer pembelajaran yang lebih interaktif, fluktuatif (dinamis).

Salah satu karakteristik utama sarana pemberian materi memakai teknologi sebagaimana dikemukakan oleh F. Andriani & Haris, n.d.(2025) adalah tingkat interaktivitas yang relatif tinggi dibandingkan dengan media dalam memfasilitasi terjadinya komunikasi di arah antara pengguna (peserta didik) dengan sistem pembelajaran, sehingga memungkinkan terjadinya proses timbal balik yang berkelanjutan. Dalam proses pembelajaran, murid bukan hanya berfungsi menjadi penerima informasi, melainkan juga sebagai subjek yang secara aktif terlibat dalam kegiatan eksplorasi, manipulasi, dan pengolahan informasi. Konsep ini sejalan dengan pendekatan konstruktivistik yang mengasenturasikan agensi serta keterlibatan aktif peserta didik sebagai poros utama (*student-centered*) dalam mengonstruksi struktur pemahaman konseptual melalui impresi pembelajaran yang substantif (bermakna).

Lebih lanjut, media berbasis teknologi juga memiliki potensi dalam menciptakan lingkungan belajar yang bersifat aktif (*active learning environment*), di mana peserta didik didorong untuk berpartisipasi secara langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Aktivitas tersebut dapat berupa interaksi dengan konten digital, pengerjaan tugas berbasis aplikasi, maupun keterlibatan dalam simulasi dan evaluasi interaktif. Lingkungan belajar tersebut mendukung peserta didik dalam mengonstruksi

pengetahuan secara mandiri berdasarkan pengalaman belajar yang dialami. Proses ini memungkinkan terbentuknya pemahaman yang lebih mendalam, bermakna, serta memiliki keterkaitan dengan konteks kehidupan nyata.

Selain itu, F. Andriani & Haris, n.d.(2025) juga menekankan jika pembelajaran berbasis teknologi berkontribusi dalam meningkatkan tingkat partisipasi dan keterlibatan murid pada alur pembelajaran. Hal ini tidak terlepas dari karakteristik media digital yang mampu menyajikan informasi secara menarik, variatif, dan responsif terhadap tindakan pengguna. Keberadaan fitur seperti umpan balik langsung (*immediate feedback*) memungkinkan peserta didik untuk mengetahui hasil belajar secara cepat dan melakukan perbaikan secara mandiri. Di samping itu, unsur interaktif yang terkandung dalam media digital juga dapat meningkatkan motivasi belajar, terutama ketika di kombinasikan dengan elemen tantangan dan keterlibatan aktif.

Dalam konteks pembelajaran bahasa indonesia di jenjang SMK , pemanfaatan media berbasis teknologi sebagaimana dijelaskan oleh F. Andriani & Haris, n.d.(2025) menjadi sangat relevan untuk mengakomodasi karakteristik peserta didik yang cenderung adaptif terhadap perkembangan teknologi. Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi dapat diwujudkan melalui pemanfaatan platform pembelajaran digital, seperti *quizizz*, yang menyediakan aktivitas kuis interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Penggunaan platform tersebut orientasi ini menstimulasi peserta didik untuk mentransendensi pola konsumsi informasi

secara reseptif pasif, lalu beralih menuju keterlibatan penuh dalam ranah asesmen mandiri (*self-assessment*), kontemplasi kritis (refleksi), serta pemantapan skema pemahaman konseptual. Implikasinya, ekosistem instruksional bertransformasi menjadi lebih interaktif dan berporos secara rigid pada kebutuhan pembelajar

Berkaitan dengan variabel dalam penelitian ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *quizizz* (variabel x) berpotensi meningkatkan tingkat interaktivitas, partisipasi, serta ikut serta murid pada prosedur pembelajaran. Peningkatan keterlibatan tersebut selanjutnya akan berdampak pada optimalisasi pemahaman terhadap materi pembelajaran bahasa indonesia, yang pada akhirnya tercermin dalam. Optimalisasi metrik hasil belajar peserta didik (variabel y). Dengan demikian, interaktivitas yang menjadi karakteristik utama media berbasis teknologi dapat dipandang sebagai faktor mediasi yang memperkuat hubungan antara penggunaan media pembelajaran dan hasil belajar.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi menurut F. Andriani & Haris, n.d. (2025) platform ini menawarkan keunggulan komparatif pada dimensi interaktivitas, yang mengaselerasi partisipasi aktif (*student engagement*) peserta didik di dalam ruang kelas. Stimulus interaktif yang diakomodasi oleh peranti tersebut berkontribusi nyata dalam mengonstruksi ekosistem pembelajaran yang konstruktivistik, memicu determinasi motivasi intrinsik, serta memperkokoh keterlibatan siswa sepanjang aktivitas instruksional.

Pada muaranya, dinamika ini memberikan dampak linear terhadap eskalasi capaian akademik. Oleh karena itu, fungsionalisasi media edukasi berbasis teknologi, seperti *quizizz*, hadir sebagai sebuah alternatif solusi yang kontekstual guna mengeskalasi mutu tata kelola pembelajaran

Menurut Sitopu dalam Judijanto et al., n.d.(38, 2025), perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi telah membentuk karakteristik baru pada peserta didik yang dikenal sebagai generasi abad ke-21 atau era generasi digitalisasi. Generasi ini menunjukkan kecenderungan gaya belajar yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya, terutama dalam hal cara memperoleh dan memproses informasi. Peserta didik pada era ini umumnya memiliki preferensi belajar yang bersifat visual, cepat dalam menerima informasi, interaktif dalam proses pembelajaran, serta memiliki tingkat responsivitas yang tinggi terhadap penggunaan teknologi digital.

Karakteristik visual yang dimiliki peserta didik abad ke-21 menunjukkan bahwa mereka lebih gampang dalam materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk gambar, video, animasi, maupun tampilan grafis lainnya dibandingkan dengan penyajian berbasis teks yang panjang dan abstrak. Selain itu, kecenderungan belajar yang cepat menuntut penyampaian materi secara ringkas, padat, dan langsung pada inti pembahasan. Fenomena tersebut mengonfirmasi urgensi penyesuaian metodologi instruksional yang kapabel dalam memfasilitasi prasyarat

edukatif tersebut, demi menjamin terselenggaranya aktivitas pembelajaran yang berdaya guna (efektif).

Di sisi lain, kecenderungan peserta didik untuk menyukai pembelajaran yang bersifat interaktif menunjukkan bahwa mereka lebih termotivasi ketika terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, seperti berdiskusi, mengeksplorasi materi, maupun memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Dengan demikian, peserta didik tidak lagi dilihat sebagai penerima pemberitahuan secara pasif, melainkan sebagai aktor utama yang membangun pemahaman melalui interaksi dengan lingkungan belajarnya. Di samping itu, tingginya responsivitas terhadap perkembangan teknologi mencerminkan kemampuan peserta didik dalam beradaptasi dengan penggunaan perangkat digital, sehingga teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung efektivitas proses pembelajaran.

Sesuai dengan karakteristik tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis digital sangat penting dalam membantu proses belajar. Karakteristik atraktif dan kapabilitas interaksi pada ekosistem media digital bertindak sebagai stimulan krusial bagi peningkatan gairah belajar subjek didik, lantaran mampu menyuguhkan diversifikasi pengalaman edukatif yang dinamis. Transisi penguatan motivasi ini menjadi variabel antara (*intervening variable*) yang menentukan intensitas partisipasi kognitif maupun motorik siswa di dalam ruang kelas.

Dalam penelitian ini, penggunaan media digital berbasis aplikasi seperti *quizizz* dipandang sebagai salah satu alternatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Kehadiran media pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung selama kegiatan belajar berlangsung. Dengan suasana belajar yang lebih interaktif, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan memahami materi yang diberikan.

Meskipun demikian, keberhasilan penggunaan media pembelajaran tidak hanya bergantung pada kecanggihan teknologi yang digunakan. Media akan memberikan manfaat yang optimal apabila disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta materi yang diajarkan. Oleh karena itu, pemanfaatan *quizizz* diharapkan dapat menjadi media yang mendukung terciptanya pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

Media pembelajaran yang baik harus memiliki keterkaitan yang jelas dengan tujuan pembelajaran yang dicapai, sehingga dapat berfungsi untuk optimal dalam menolong para murid paham akan materi. Selain itu, media juga harus disesuaikan dengan keunikan peserta didik, dari kognitif, minat, ataupun gaya belajar, agar dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Di samping itu, aspek kemudahan penggunaan menjadi faktor penting yang perlu dipertahankan, karena media yang terlalu kompleks dapat menghambat efektivitas pembelajaran.

Dengan demikian, media pembelajaran yang efektif merupakan media yang mampu mendukung pencapaian capaian pembelajaran, cocok untuk kondisi peserta didik, dan juga mudah digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar. Kurikulum Merdeka secara eksplisit mendorong pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar bermakna Kemendikbudristek, (2022). Pada disfungsi ini, sarana pembelajaran berbasis permainan seperti *quizizz* memiliki potensi untuk meningkatkan partisipasi siswa karena menggabungkan unsur visual, kompetisi, dan umpan balik instan.

Berdasarkan berbagai teori yang telah di kemukakan Lestiani dalam Judijanto et al., n.d.(39, 2022), Identifikasi ini juga harus mempertimbangkan keterampilan abad ke-21 yang meliputi literasi digital, berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas, serta bagaimana teknologi dapat membantu mengembangkan keterampilan tersebut. Menekankan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian pesan, mengurangi *verbalisme*, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Sejalan dengan itu, Hermawan Dkk dalam Akyuna et al., n.d.(122. 2025) mengonfirmasi bahwa instrumen instruksional berbasis teknologi menyuguhkan derajat interaktivitas yang superior, sehingga menstimulasi sirkulasi komunikasi timbal balik serta mengeskalasi partisipasi aktif (*student engagement*) peserta didik di dalam ekosistem pembelajaran.

Sementara itu, Habib et al., (2020) mengemukakan bahwa karakteristik siswa abad ke-21 yang bersifat visual, cepat, interaktif, dan responsif terhadap teknologi menuntut penggunaan media pembelajaran inovatif dan berbasis digital agar sesuai dengan kebutuhan belajar mereka. Pada lain halnya, Hakim et al., (2024) mengemukakan bahwasanya suatu media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memiliki keselarasan dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan karakteristik peserta didik, dan mudah dioperasikan sehingga mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat ditarik inferensi bahwa sintesis media instruksional yang ideal tidak terbatas pada kapabilitas penyajian materi secara eksplisit dan terstruktur semata. Lebih dari itu, perangkat tersebut harus mengintegrasikan fitur interaktif, selaras dengan profil psikologis peserta didik, serta memiliki tingkat aksesibilitas operasional yang tinggi. Kompleksitas indikator ini menstimulasi eskalasi motivasi intrinsik, mengukuhkan keterlibatan aktif (*student engagement*), dan memperkuat kedalaman retensi kognitif siswa. Atas dasar premis tersebut, integrasi platform digital berbasis gim seperti *quizizz* menemukan relevansi strategisnya dalam kerangka pedagogi Bahasa Indonesia pada jenjang SMK peranti ini dinilai mumpuni dalam mengakomodasi kompetensi global siswa abad ke-21.

3. Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game-Based Learning*)

Pembelajaran berbasis gim atau *Game-Based Learning* (GBL) diposisikan sebagai sebuah metodologi instruksional yang mengintegrasikan mekanika serta elemen permainan ke dalam aktivitas akademik. Paradigma ini bertujuan untuk menstimulasi pencapaian indikator kurikulum secara berdaya, sekaligus memformulasikan impresi pembelajaran yang interaktif dan atraktif bagi peserta didik. Menurut tunjauan literatur yang dilakukan oleh Wibawa et al., (2020), karena hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* ini efektif serta efisien dan berdasarkan studi pustaka *Game-Based Learning* ini memiliki banyak manfaat dan kelebihan yang menjadi keunggulannya. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa GBL tidak hanya berguna untuk sarana hiburan, tetapi juga merupakan pendekatan instruksional yang dirancang untuk mendukung pencapaian hasil belajar secara optimal..

Temuan dari berbagai penelitian empiris mengindikasikan bahwa *Game-Based Learning* (GBL) efektif dalam memberikan memori belajar yang lebih dikenang dan berorientasi pada partisipasi aktif peserta didik. Sari & Agrita, n. d. (2025) dalam penelitian mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia, melaporkan bahwa implementasi GBL mampu menghadirkan lingkungan belajar yang lebih interaktif sehingga mendorong siswa ikut serta secara aktif dalam pembelajaran teks sastra. Lingkungan belajar tersebut berdampak pada meningkatnya motivasi belajar, keterlibatan dalam proses diskusi, serta kemampuan siswa dalam

mengeksplorasi materi pembelajaran. Dalam konteks lain, pendekatan GBL juga dilaporkan mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan rasa ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran yang sebelumnya kurang menarik, seperti yang terbukti dalam penelitian Brilliant et al., (2025) yang menemukan adanya peningkatan presentase indikator motivasi siswa setelah penerapan GBL dalam pembelajaran seni tari.

Temuan lain yang serupa juga diungkapkan oleh studi yang dilakukan di beberapa mata pelajaran yang berbeda, termasuk sains dan IPS, yang menunjukkan kemajuan signifikan dalam pemahaman konsep materi serta keterlibatan siswa ketika GBL diterapkan dibandingkan pembelajaran tradisional. Fenomena itu sejalan dengan temuan empiris lain yang memberi sinyal jika elemen-elemen permainan seperti tantangan (*challenge*), umpan balik langsung (*immediate feedback*), kompetisi sehat (*leaderboards*) serta *reward* memberikan motivasi tambahan yang tidak selalu tercapai melalui metode pembelajaran konvensional.

Lebih jauh lagi, GBL tidak sekadar berfokus pada amplifikasi determinasi motivasi intrinsik, melainkan turut mengintervensi menyediakan konteks pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Pendekatan *Game-Based Learning* (GBL) memungkinkan pemanfaatan berbagai media digital interaktif yang cocok serta tepat pada karakteristik generasi Z, yang telah terbiasa menggunakan teknologi dan permainan digital dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, GBL memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh

umpan balik (*feedback*) secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung melalui aktivitas permainan. Di dalam kerangka aktualisasi Kurikulum Merdeka yang mengasenturasikan paradigma instruksional berorientasi pada kebutuhan peserta didik, keterlibatan aktif, serta inovasi dalam strategi pembelajaran, GBL menjadi pendekatan yang relevan karena mampu mendorong peserta didik bertransformasi dari penerima informasi secara pasif menjadi individu yang berperan aktif dalam membangun pengetahuan selama proses pembelajaran. Dengan demikian, GBL bukan hanya menyediakan hiburan semata tetapi juga memberi kontribusi positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa serta potensi peningkatan hasil belajar secara akademik.

Berdasarkan sintesis teoretis serta empiris yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa *Game-Based Learning* (GBL) hadir sebagai sebuah metodologi instruksional yang kontekstual dan berdaya guna tinggi dalam mengawal transformasi pendidikan kontemporer. Aktualisasi pendekatan ini secara empiris mampu mengaselerasi orientasi motivasi intrinsik, mengukuhkan derajat keterlibatan aktif (*student engagement*), serta menstimulasi pertumbuhan domain kognitif dan afektif sosial pembelajar secara holistik. Karakteristik multidimensional yang melekat pada GBL ini merefleksikan keselarasan esensial dengan filosofi Kurikulum Merdeka, khususnya pada poin aksentuasi tata kelola kelas yang berpusat pada siswa (*learner-centered*), internalisasi pengalaman edukatif yang substantif.

4. Quizizz

Quizizz adalah sebuah platform pembelajaran yang memakai permainan (*game-based learning*) yang disatukan untuk meningkatkan keikutsertaan dan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Platform ini memungkinkan guru untuk membuat kuis secara digital dengan berbagai jenis soal, seperti pilihan ganda, isian singkat, jawaban benar atau salah, hingga pertanyaan terbuka. Kuis yang telah dibuat dapat digunakan dalam penerangan langsung (*live*) ataupun menyerupai tugas rumah (*homework mode*), siswa dapat mengerjakan tidak harus di sekolah tetapi dimana saja dan kapan saja dan juga siswa dapat *fleksibel*, yang bisa di buka dan dipakai kapanpun dan dimana saja melalui perangkat digital seperti laptop, tablet, maupun ponsel pintar, dalam mengerjakannya dan memberikan batasan waktu juga di dalamnya.

Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang semakin banyak digunakan dalam proses pembelajaran modern, khususnya dalam konteks Pendidikan abad ke-21. Menurut Rizkullah et al.,(2025) , *quizizz* dipahami sebagai platform pembelajaran berbasis permainan (*gamification*) di mana formulasinya diarahkan untuk menciptakan impresi pembelajaran yang interaktif serta komunikatif. Merujuk pada postulat teoretis *Game-Based Learning*, integrasi atribut permainan mencakup akumulasi poin (skor), restriksi temporal (batas waktu), dan hierarki kompetitif (sistem peringkat) terbukti andal dalam memicu eskalasi keterlibatan aktif (*student engagement*) serta determinasi

belajar peserta didik. Rizkullah et al., (2025) menjelaskan bahwa *quizizz* memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang bisa diakses oleh siswa secara online, sehingga pembelajaran tidak hanya satu arah, tetapi siswa juga bisa terlibat secara aktif. Fitur umpan balik langsung ada, sehingga siswa bisa langsung tahu apakah jawabannya benar atau salah sehingga proses belajar menjadi lebih refleksi. Jadi, *quizizz* bukan hanya bisa digunakan untuk mengevaluasi pemahaman, tetapi juga bisa menjadi sarana yang membantu meningkatkan kualitas interaksi selama proses belajar.

Sama halnya pendapat tersebut, Zahra et al., (2025) Media pembelajaran ialah salah satu aspek yang bisa memberikan peningkatan kualitas pembelajaran yang sangat penting digunakan dalam pembelajaran sebagai sarana yang mempermudah ketika materi itu disampaikan. Dalam penelitiannya, mereka menggunakan model ADDIE (Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, Penilaian) sebagai dasar teori, yang menekankan pentingnya menyusun media pembelajaran secara terstruktur agar bisa mencapai tujuan belajar secara maksimal. Fenomena tersebut, *quizizz* tidak hanya dianggap sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi bagian penting dalam proses belajar yang bisa membantu evaluasi dengan lebih efektif. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa menggunakan bisa meninggikan capaian belajar siswa secara nyata, terlihat dari peningkatan nilai rata-rata dan tingkat ketuntasan belajar siswa. Media pembelajaran yang dibuat dengan baik dan menggunakan teknologi bisa membantu siswa mencapai kompetensi dengan lebih baik.

Selanjutnya, Abdillah et al., (2022) menjelaskan bahwa *quizizz* merupakan platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam kegiatan belajar. Dalam teori gamifikasi, elemen seperti tantangan, penghargaan, serta kompetensi diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Pranata, pemanfaatan *quizizz* dalam pembelajaran mampu menghadirkan lingkungan belajar yang lebih nyaman sekaligus menantang, sehingga terbukti andal dalam mengaselerasi motivasi intrinsik subjek didik guna mengintensifkan keterlibatan aktif mereka di dalam ruang kelas. Karakteristik interaktif yang inheren pada platform ini mengonversi peran peserta didik menjadi agen yang aktif, mereka tidak lagi diposisikan sebagai konsumen informasi yang pasif, melainkan sebagai subjek instruksional yang terlibat langsung melalui aktivitas penyelesaian instrumen soal dan penerimaan umpan balik seketika. Kondisi tersebut berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep yang dipelajari.

Pendapat lain dikemukakan oleh Acep Mulyadi et al., (2024), mengonfirmasi bahwa *quizizz* berperan sebagai instrumen instruksional berbasis digital yang andal dalam mengaselerasi retensi kognitif peserta didik melalui aktivitas asesmen formatif yang dikemas secara interaktif. Berlandaskan pada paradigma *Technology-Enhanced Learning* (TEL), integrasi peranti teknologi di dalam aktivitas akademik dinilai mumpuni dalam mengoptimalkan efikasi pembelajaran lewat penyajian materi yang lebih atraktif. Acep Mulyadi et al.,(2024) mengonfirmasi bahwa integrasi

platform *quizizz* ke dalam aktivitas instruksional memberikan dampak signifikan terhadap eskalasi capaian akademis peserta didik, memperlihatkan deviasi keunggulan yang kontras apabila dikomparasikan dengan metodologi konvensional. Fenomena ini didorong oleh kapabilitas aplikasi tersebut dalam memformulasikan atmosfer kelas yang dinamis, yang pada stimulan lanjutannya memicu atensi serta mempermudah internalisasi materi edukatif. Konsekuensinya, reposisi *quizizz* melampaui fungsinya sebagai sekadar instrumen evaluatif (asesmen), melainkan bertindak sebagai media katalis.

Berlandaskan pada postulat teoretis tersebut, determinasi motivasi intrinsik peserta didik diindikasikan mengalami eskalasi apabila triumvirat kebutuhan psikologis fundamentalnya yakni otonomi, efikasi kompetensi, dan relasi keterhubungan terfasilitasi secara adekuat. Dalam konteks integrasi *quizizz*, subjek didik diberikan ruang agensi untuk berpartisipasi secara dinamis, menguji kapasitas diri lewat stimulasi kompetitif yang sehat, serta merekatkan jalinan interaksi sosial antar sejawat. Pengondisian kondusif ini mengonstruksi impresi edukatif yang tidak sekadar rekreatif, melainkan juga bermakna tinggi bagi penguatan dorongan belajar. Lebih lanjut, fungsionalisasi *quizizz* memberikan implikasi positif terhadap penguatan retensi kognitif, menyusul pelibatan langsung siswa secara simultan sepanjang siklus instruksional.

Merujuk pada komparasi teoretis di atas, konklusi yang dapat dirumuskan menegaskan bahwa *quizizz* merupakan platform edukasi digital

yang mengadopsi elemen permainan demi mengonstruksi proses transfer pengetahuan yang dinamis, memikat, dan efektif. Fungsionalisasi peranti ini tidak lagi terbatas pada dimensi evaluatif linier semata. Peran strategisnya justru terletak pada kemampuannya mendongkrak determinasi belajar, memicu responsivitas motoric kognitif siswa, serta memberikan kontribusi positif terhadap penguatan hasil belajar secara konkret. Karakteristiknya yang interaktif, inovatif, dan berbasis teknologi menjadikan *quizizz* relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK, terutama dalam menjawab tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pemanfaatan teknologi dan inovasi dalam proses pembelajaran.

B. Penelitian Relevan

Peneliti memaparkan berbagai hasil penelitian telah dilaksanakan orang lain yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan yang memfokuskan terhadap media pembelajaran *quizizz*. Melalui prosedur yang sudah ditetapkan sudah mengetahui orisinal penelitian yang hendak dilaksanakan. Adapun penelitian relevan juga mempunyai ketergantungan dengan yang akan dilakukan sebagai berikut :

1. (suwanto M.Pd, 2021) penelitian tersebut memakai metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul menggunakan *quizizz* untuk meningkatkan prestasi belajar Bahasa Indonesia yang dilakukan dalam dua siklus pada peserta didik tingkat SMP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *quizizz* mampu meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata

serta adanya perbedaan hasil yang lebih baik antara nilai *pretest* dan *posttest* pada setiap siklus pembelajaran.

2. Anugrah Dinda Juliawan et al., (2025) dengan judul pemanfaatan aplikasi *quizizz* pada *pretest- posttest* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, peneliti ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan teknik *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *quizizz* efektif untuk mengukur pemahaman siswa serta meningkatkan hasil belajar melalui evaluasi berbasis digital.
3. Pratiwi, (2025) dengan judul penerapan media *quizizz* sebagai alat penilaian dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IX SMA Negeri 16 Saamarinda, temuan empiris dalam studi ini mengonfirmasi bahwa integrasi *quizizz* mampu mengaselerasi orientasi motivasi belajar, mengukuhkan derajat keterikatan aktif (*student engagement*), serta mengoptimalkan efikasi sistem penilaian.
4. Irfan Kholid Sofhan et al., (2026) dengan judul efektivitas model *game based learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas XII IPS SMA Bima Ambulu, riset ini dijalankan dengan mengimplementasikan metode kuasi-eksperimen menggunakan rancangan *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan data temuan, fungsionalisasi kerangka GBL berbasis aplikasi *quizizz* terbukti secara signifikan mendongkrak hasil belajar siswa.
5. A. N. Putri & Quraissy, (2017) dengan judul pengaruh media pembelajaran *quizizz* berbasis *game based learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika, *quizizz* penelitian ini dioperasikan lewat metode

eksperimen awal (*pre-experiment*) berbasis model desain tunggal sebelum dan sesudah perlakuan, dengan melibatkan kluster siswa SMK sebagai partisipan. Data deskriptif menunjukkan bahwa pemanfaatan model pembelajaran berbasis gim menggunakan *quizizz* mentransfer pengaruh yang sangat nyata terhadap hasil belajar subjek didik. Rekam jejak empiris mencatat adanya lompatan nilai mean yang signifikan, beralih dari persentase 62,20% sebelum eksperimen menjadi 87,64% setelah peranti *quizizz* diaplikasikan, menandai perolehan gains skor bersih sekitar 25%.

C. Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini, kerangka berpikir dikembangkan berdasarkan asumsi teoretis bahwa hasil belajar peserta didik tidak semata-mata ditentukan oleh kemampuan individu, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal, salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik diyakini mampu meningkatkan keterlibatan (*engagement*), motivasi, serta partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Peningkatan keterlibatan dan motivasi tersebut secara teoretis akan berdampak pada peningkatan pemahaman materi dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa.

Dinamika instruksional dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang kelas X kompetensi keahlian TKR A dan TKR B di SMK Gamaliel 1 Madiun secara umum masih terikat pada hegemoni metodologi konvensional, yang beraliran pada teknik ekspositori (ceramah) serta pengerjaan instrumen

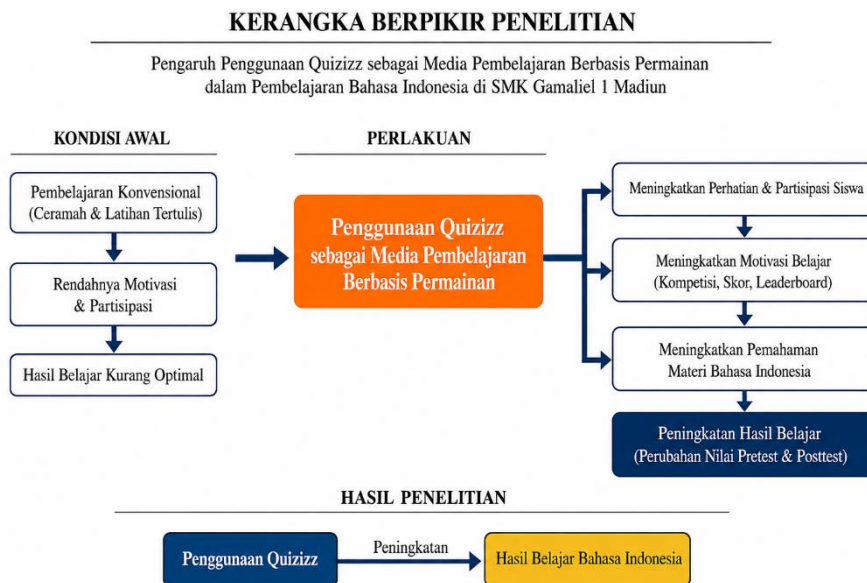
evaluasi tertulis. Pola pengajaran sekunder ini berimplikasi pada reduksi peran siswa menjadi sekadar penerima pesan yang pasif. Manifestasi atmosfer kelas yang rigid dan minim interaktivitas ini memicu deviasi konsentrasi, mematikan gairah belajar, serta membatasi ruang agensi pembelajar untuk terlibat secara holistik sepanjang aktivitas akademik. Imbas multiplisitas problem tersebut bermuara pada penurunan derajat motivasi intrinsik, yang secara linear berdampak pada stagnasi luaran hasil belajar, sebagaimana terefleksi dari akumulasi skor akademis siswa yang belum mampu melampaui batas standar kompetensi yang ditetapkan.

Di dalam konseptualisasi pedagogi kontemporer serta falsafah Kurikulum Merdeka, aktivitas instruksional diamanatkan untuk mereposisi peserta didik sebagai poros utama (*learner-centered*) dengan mengoptimalisasikan peranti digital sebagai instrumen pengonstruksi pengalaman edukatif yang substantif. Sebagai langkah mitigasi solutif, fungsionalisasi platform digital berbasis permainan seperti *quizizz* dapat diimplementasikan. Perangkat ini mengintegrasikan atribut interaktivitas, stimulasi kompetitif, dan atmosfer rekreatif melalui perpaduan mekanika *game* mencakup kalkulasi poin (skor), restriksi temporal (batas waktu), visualisasi dinamis (animasi), hingga papan hierarki prestasi (*leaderboard*) ke dalam substansi materi ajar.

Di dalam lokus penelitian ini, *quizizz* difungsikan secara ganda, yakni sebagai instrumen instruksional sekaligus media penilaian formatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Intervensi platform digital ini diproyeksikan

mumpuni dalam mengonvergensi daya atensi peserta didik terhadap substansi materi, mengukuhkan derajat keterikatan aktif (*student engagement*) dalam mengeksekusi instrumen soal. Ketika motivasi dan keterlibatan meningkat, siswa akan lebih fokus dalam memahami materi yang disampaikan. Peningkatan pemahaman peserta didik dapat diukur secara kuantitatif melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Apabila hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *quizizz* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Dengan demikian, hubungan antarvariabel dalam penelitian ini dapat dijelaskan bahwa penggunaan *quizizz* sebagai variabel bebas (X) berperan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa sebagai variabel intervening, yang selanjutnya memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia sebagai variabel terikat (Y). Kerangka berpikir tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Berikut adalah bagan konseptual hubungan antar variabel dalam penelitian:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih harus dibuktikan melalui pengumpulan dan analisis data. Hipotesis disusun berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan sebelumnya. Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis digunakan sebagai dugaan sementara mengenai hubungan atau pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat yang selanjutnya diuji secara empiris menggunakan analisis statistik.

Secara teoretis, teori media pembelajaran menjelaskan bahwa penggunaan media yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, selain itu, teori *Game based learning* menjelaskan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, serta

memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan demikian, penggunaan *quizizz* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi teks biografi. Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan, serta kerangka berpikir tersebut, maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

(H₀) tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi teks biografi.

H_a (Hipotesis Alternatif) terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis permainan