

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar yang efektif adalah harapan dari semua pihak yang terlibat dalam pendidikan di sekolah, baik itu guru maupun siswa. Interaksi yang terjalin di antara mereka sangat penting, karena dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan sumber daya manusia. Pendidikan adalah fondasi utama dalam mengembangkan karakter dan potensi siswa. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Pasal 1 Tahun 2003, pendidikan didefinisikan sebagai usaha yang sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka, termasuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan demikian, kemajuan suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikan yang dimiliki.

Kemajuan teknologi modern adalah faktor kunci yang mendukung upaya pembaharuan (Susanti et al. , 2023). Peran teknologi sangat penting, terutama di negara-negara berkembang. Baik pemerintah maupun masyarakat memberikan perhatian yang besar terhadap perkembangan teknologi saat ini, karena peranan dan fungsi teknologi memiliki dampak yang signifikan terhadap kehidupan (Noperman, 2020). Kemajuan teknologi telah memungkinkan manusia untuk

berinteraksi dengan teknologi, baik secara sadar maupun tidak. Salah satu manfaat dari aktivitas pembelajaran yang dipicu oleh kemajuan ilmu dan teknologi adalah kemampuan siswa untuk mencari informasi secara mandiri dan merasakan langsung proses belajar tersebut.

Salah satu lembaga yang berfokus pada pendidikan adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pendidikan Menengah Kejuruan merupakan jenjang pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa agar dapat melaksanakan berbagai jenis pekerjaan tertentu (berdasarkan Peraturan Pemerintah nomor 29 tahun 1990). Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003, tujuan pendidikan menengah kejuruan terbagi menjadi dua kategori, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan khususnya mencakup: 1) mempersiapkan peserta didik untuk menjadi individu yang produktif, mampu bekerja mandiri, dan mengisi posisi lowongan pekerjaan sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang mereka pilih, 2) mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memilih karir yang tangguh dan berkomitmen, serta beradaptasi di lingkungan kerja sambil mengembangkan sikap profesional di bidang keahlian yang diminati, 3) membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni agar mereka mampu mengembangkan diri di masa depan, baik secara mandiri maupun melalui pendidikan lanjutan, dan 4) memberikan kompetensi yang relevan dengan program keahlian yang telah dipilih oleh peserta didik.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 13 Medan adalah salah satu lembaga pendidikan yang mempersiapkan siswa-siswanya untuk terjun ke dunia kerja

sesuai dengan bidang keahlian masing-masing. Salah satu bidang keahlian yang ditawarkan di SMK Negeri 13 Medan adalah Teknik Pengelasan yang terdapat pada mata pelajaran Kompetensi Keahlian Pengelasan. Salah satu teknik pengelasan yang wajib dikuasai oleh peserta didik adalah Pengelasan SMAW (*Shield Metal Arc Welding*). Sementara itu, di SMK Negeri 13 Medan, teknik Pengelasan SMAW (*Shield Metal Arc Welding*) pada mata pelajaran Kompetensi Keahlian Pengelasan memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang penting bagi siswa yang ingin berkarir di industri manufaktur atau teknik. Namun, pengajaran di bidang ini sering menghadapi tantangan terkait efektivitas dan aksesibilitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pengamatan langsung dan survei wawancara yang dilakukan penulis di SMK N 13 Medan yang dilakukan di kelas XI Teknik Pengelasan. Peneliti memfokuskan penelitian ini pada mata materi pengelasan SMAW (*Shield Metal Arc Welding*) dimana pada saat proses belajar mengajar terutama pada saat pemberian materi didapati penggunaan Media masih sangat minim dan masih sebatas media konvensional, power point serta LKPD. Sehingga pemberian materi yang dilakukan oleh guru terasa membosankan dan belum dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa, sehingga hasil belajar siswa masih kurang maksimal ini terbukti pada hasil pembelajaran siswa untuk materi teknik pengelasan SMAW (*Shield Metal Arc Welding*) yang masih berada bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP = 75). Hal tersebut ditunjukkan pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1 Daftar Nilai Siswa pada Pembelajaran Teknik Pengelasan SMAW

Tahun Ajaran	Range	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
2024/2025	<75	Tidak Tuntas	22	62%
Semester Ganjil	≥ 75	Tuntas	10	37%

Sumber : SMK N 13 Medan

Berdasarkan tabel 1 di atas, 62% dari 32 siswa kelas XI pada materi teknik pengelasan SMAW (*Shield Metal Arc Welding*) di SMK Negeri 13 Medan memperoleh nilai di bawah KKTP (75). Hal ini menunjukkan masih adanya siswa tidak mencapai hasil belajar yang maksimal dalam pembelajaran materi teknik pengelasan SMAW (*Shield Metal Arc Welding*). Meskipun terdapat 37% dari 32 siswa yang mencapai kategori tuntas. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa yang masih dalam kategori tidak tuntas (22 siswa) lebih banyak daripada siswa yang memperoleh kategori tuntas (10 siswa). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran siswa yang digunakan masih belum maksimal untuk mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran teknik pengelasan SMAW (*Shield Metal Arc Welding*).

Hal inilah yang menjadi salah satu kelemahan penggunaan media pembelajaran siswa yang masih manual dan tidak interaktif. Hal ini disebabkan belum adanya media pembelajaran siswa dengan menampilkan foto, simulasi, desain gambarnya langsung pada saat pembelajaran di kelas. Seiring berjalannya waktu, kemajuan teknologi khususnya Media pembelajaran siswa interaktif menampilkan foto, simulasi, desain gambarnya langsung, karena jika tidak, Pendidikan akan mengalami ketertinggalan, karena media merupakan komponen pembelajaran yang berkontribusi besar terhadap keberhasilan pendidikan nasional.

Peningkatan hasil belajar siswa sangat penting dilakukan oleh pendidik, yang dapat dicapai melalui penggunaan lembar kerja yang interaktif, inovatif, dan menarik. Selain pemilihan media, guru juga perlu memberikan motivasi untuk mengembangkan sikap kemandirian pada anak, serta mendorong setiap individu untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang bertujuan mencapai pencapaian tertentu. Dengan memberikan motivasi, siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mereka, contohnya dengan memanfaatkan media pembelajaran seperti *Quizizz* (Al Mawaddah dkk 2021).

Semua kegiatan belajar mengajar memerlukan sarana sebagai alat bantu. Oleh karena itu, sarana menjadi salah satu komponen penting dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar. Dalam konteks praktis, siswa dapat menangkap dan membicarakan materi sehingga dapat menghasilkan proyek nyata terkait materi ajar. Ada kesenjangan antara tujuan pembelajaran dan tantangan serta kesulitan yang ada di lapangan, yang menunjukkan perlunya evaluasi dari segi metode, sarana pembelajaran, dan lembaga lain yang tidak mendukung proses belajar. Kesulitan yang muncul dalam proses belajar jika tidak segera diatasi dapat berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran. Beberapa dampak tersebut antara lain adalah kurangnya kelengkapan sarana pembelajaran, rendahnya motivasi siswa untuk belajar, kesulitan dalam memahami konsep yang kompleks, kendala dalam menunjukan masalah, serta kejelasan pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan, selain itu, sarana pembelajaran seringkali kurang nyaman, kurang melibatkan siswa, dan kurang bersifat interaktif. Mengganti sarana

pembelajaran tidak berarti meninggalkan yang sudah ada, karena setiap jenis sarana tentu memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran masih belum optimal dan masih terdapat beberapa kekurangan. Oleh karena itu, diperlukan Media baru yang lebih bermanfaat dalam proses pembelajaran. *Quizizz* merupakan salah satu inovasi yang dapat dijadikan alternatif untuk media pembelajaran atau media pembelajaran siswa. Pengembangan media pembelajaran siswa Berbasis *Quizizz* diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam teknik pengelasan SMAW (*Shield Metal Arc Welding*). Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Mei, Ju dan Adam (dalam Priyanti et al., 2018), *Quizizz* sebagai platform digital untuk membantu penguasaan siswa dalam membaca adalah kegiatan kelas multi-pemain yang menyenangkan yang memungkinkan semua siswa untuk berlatih keterampilan membaca bersama dengan menggunakan ponsel mereka seperti tablet, Ipad, atau bahkan Smartphone.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Alfera Bektu Susanti (2020), yang menyatakan bahwa media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring dengan tema Globalisasi. Selain itu, penelitian oleh Ju dkk. (2018) mengungkapkan bahwa penggunaan *Quizizz* membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar dan lebih fokus pada materi yang disampaikan. Hal serupa juga diperkuat oleh penelitian Panggabean dan

Harahap (2020), yang menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media kuis interaktif *Quizizz* jauh lebih baik dibandingkan yang tanpa media tersebut.

Oleh karena itu, peneliti termotivasi untuk meneliti dan menguji kelayakan dan keefektifitas pengembangan media pembelajaran siswa berbasis *Quizizz* pada mata Pelajaran Kompetensi keahlian pengelasan pada materi pengelasan SMAW (*Shield Metal Arc Welding*) dengan Judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Siswa Berbasis *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Pengelasan SMAW (*Shield Metal Arc Welding*) pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 13 Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, penting untuk melakukan identifikasi masalah yang dapat di ringkas sebagai berikut:

1. Kurangnya antusiasme dari siswa pada proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran pengelasan SMAW (*Shield Metal Arc Welding*).
2. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pengelasan SMAW (*Shield Metal Arc Welding*)
3. Belum adanya penggunaan media pembelajran siswa interaktif berbasis platform *Quizizz* pada pembelajaran Teknik pengelasan SMAW (*Shield Metal Arc Welding*).

4. Banyak konsep pembelajaran materi pengelasan SMAW (*Shield Metal Arc Welding*) yang sulit di kerjakan pada saat menggunakan Metode konvensional.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di jabarkan di atas perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran siswa yang mendukung meningkatkan hasil belajar siswa. Mengingat keterbatasan penulis dalam hal kemampuan, waktu, materi, serta untuk membuat penelitian semakin terarah, maka di buat pembatasan masalah, masalah dibatasi dengan melakukan pengembangan media pembelajaran siswa berbasis *Quizizz* pada materi pengelasan SMAW (*Shield Metal Arc Welding*) yang dipelajari pada mata pelajaran kompetensi keahlian pengelasan kelas XI di SMK N 13 Medan. Media pembelajaran siswa interaktif berbasis *Quizizz* melalui validasi dari ahli materi dan media. Selanjutnya, dilakukan uji efektifitas media pembelajaran berbasis *Quizizz*.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah, rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Quizizz* teknik pengelasan SMAW (*Shield Metal Arc Welding*) pada siswa kelas XI SMK Negeri 13 Medan?

2. Apakah media pembelajaran berbasis *Quizizz* teknik pengelasan SMAW (*Shield Metal Arc Welding*) pada siswa kelas XI SMK Negeri 13 Medan layak digunakan?
3. Apakah media pembelajaran berbasis *Quizizz* efektif digunakan pada teknik pengelasan SMAW (*Shield Metal Arc Welding*) pada siswa kelas XI SMK Negeri 13 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan produk media pembelajaran siswa berbasis *Quizizz* pada materi pengelasan SMAW (*Shield Metal Arc Welding*) untuk meningkatkan hasil belajar teknik pengelasan SMAW (*Shield Metal Arc Welding*) pada siswa kelas XI SMK Negeri 13 Medan.
2. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis *Quizizz* teknik pengelasan SMAW (*Shield Metal Arc Welding*) pada siswa kelas XI SMK Negeri 13 Medan layak digunakan
3. Untuk apakah media pembelajaran berbasis *Quizizz* efektif digunakan pada teknik pengelasan SMAW (*Shield Metal Arc Welding*) pada siswa kelas XI SMK Negeri 13 Medan.

1.6. Manfaat Hasil Penelitian

1.6.1 Bagi siswa

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media yang menarik, yang diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar mereka.

1. Memudahkan siswa memahami konsep dan aplikasi materi pelajaran.
2. Mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas.
3. Menjadikan siswa tidak jenuh atau bosan saat pembelajaran di kelas.

1.6.2. Bagi Guru

1. Membantu guru menyampaikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan materi prosedur pengelasan pada mata pelajaran kompetensi keahlian pengelasan sehingga memudahkan pencapaian kompetensi pembelajaran.
2. Mendorong guru untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas dengan media *Quizizz* interaktif yang menarik.

1.6.3. Bagi Sekolah

Sebagai referensi bagi pengembangan inovasi pembelajaran Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi oleh pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran lain yang lebih kreatif dan inovatif.

1.6.4. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam proses pengembangan media pembelajaran siswa berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran pengelasan

SMAW (*Shield Metal Arc Welding*), serta memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan dalam menciptakan media pembelajaran siswa yang interaktif.

1.6.4 Bagi Kampus

Memberikan dukungan kepada mahasiswa dengan menyediakan referensi dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan terkait pengembangan media pembelajaran siswa menggunakan *Quizizz* interaktif.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Media pembelajaran yang dapat diakses secara online.
2. Media pembelajaran berbasis *Quizizz* memuat konten dalam bentuk teks, gambar, dan simulasi pada saat pembelajaran di kelas.
3. Tampilan yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses belajar mengajar.
4. Dapat diakses dimana dan kapan saja sehingga memudahkan dalam penggunaanya.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran siswa berbasis platform *Quizizz* yang interaktif diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efisien, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, Pengembangan ini juga ditujukan untuk guru dalam menyediakan media pembelajaran dan mengintegrasikan pembelajaran dengan teknologi.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran siswa berbasis *Quizizz* , terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, antara lain:

1. Media pembelajaran siswa ini hanya terbatas pada satu pokok materi yaitu kompetensi dasar menggunakan mesin las SMAW (*Shield Metal Arc Welding*) pada mata pelajaran kompetensi keahlian pengelasan pada materi pengelasan SMAW (*Shield Metal Arc Welding*).
2. Pengembangan ini hanya akan difokuskan pada prosedur kebutuhan serta pengujian validasi dan efektifitas.
3. Uji coba pengembangan media hanya dibatasi pada siswa kelas XI SMK Negeri 13 Medan Bidang Keahlian Teknik Pengelasan.