

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Minat belajar merupakan faktor psikologis yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Minat ini tercermin melalui rasa ingin tahu, perhatian mendalam terhadap materi pelajaran, serta semangat untuk mengikuti aktivitas pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa minat belajar sangat dipengaruhi oleh faktor internal, seperti motivasi dan kesiapan belajar, serta faktor eksternal seperti sarana prasarana, lingkungan belajar, dan strategi pembelajaran yang diterapkan guru.

Kualitas sarana dan prasarana terbukti berperan penting dalam membentuk minat belajar siswa (Kartika et al., 2019). Lingkungan belajar yang baik dan gaya pengajaran yang sesuai dengan kepribadian siswa dapat membantu siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran (Susanti et al., 2020). Selain itu, media pembelajaran berbasis teknologi kini semakin relevan di tengah tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang mengedepankan inovasi, interaktivitas, dan fleksibilitas. Salah satu media yang telah menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar adalah media audiovisual (Adam, 2023), media presentasi digital seperti PowerPoint dan LCD (Akuba & Uno, 2023), serta platform pembelajaran interaktif seperti Quizizz (Yolanda & Meilana, 2021).

Hasil belajar merupakan indikator utama yang mencakup kemampuan siswa dalam memahami, menguasai, dan mengaplikasikan materi pembelajaran, termasuk ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan hasil yang

maksimum yang dapat di capai seseorang setelah melakukan usaha belajar (Pratama et al., 2023).

Faktor internal dan eksternal mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor internal dapat mempengaruhi IQ, minat, bakat, persepsi, harapan, ketekunan dan lain-lain. Sedangkan faktor eksternal dapat mempengaruhi pembelajaran yaitu kurikulum, manajemen, ekonomi, sosial, dan para guru yang terdiri dari berbagai faktor seperti media, bahan ajar dan waktu belajar (Bunyamin et al., 2019).

Seiring perkembangan teknologi, Pembelajaran berbasis game telah menjadi tren yang signifikan dalam dunia pendidikan modern, memperkenalkan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa (Sappile et al., 2024). GBL merupakan metode pembelajaran yang menggunakan elemen permainan untuk mendorong keterlibatan, meningkatkan motivasi, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu platform yang mendukung model ini adalah Quizizz.

Quizizz merupakan salah satu yang termasuk jenis media pembelajaran, quizizz pada dasarnya adalah suatu layanan digital yang menyediakan fitur membuat presentasi interaktif dan permainan berupa kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Quizizz dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini menghadirkan aktivitas pembelajaran secara multipemain yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam kuis interaktif dengan suasana yang lebih menarik dan menyenangkan. Quizizz menyediakan pilihan pendaftaran sebagai guru maupun sebagai siswa. Melalui akun guru,

pendidik dapat menyusun, mengunggah, dan mendistribusikan soal kuis yang dapat diakses oleh siswa sebagai sarana latihan, evaluasi, serta penguatan materi pembelajaran (Game et al., 2025).

Dalam pembelajaran Konsentrasi Pengelasan di SMK, pemahaman teori merupakan tahapan awal yang sangat penting sebelum siswa melaksanakan kegiatan praktik di bengkel. Materi teori pengelasan mencakup pengetahuan dasar seperti jenis dan prinsip kerja pengelasan, fungsi alat dan bahan, prosedur kerja, serta keselamatan dan kesehatan kerja (K3). Namun, pembelajaran teori pengelasan sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa karena penyampaian materi yang cenderung bersifat tekstual dan monoton. Kondisi ini menyebabkan rendahnya minat belajar siswa terhadap materi teori pengelasan dan berdampak pada hasil belajar yang belum optimal.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran teori pengelasan. Penggunaan Game Based Learning berbasis Quizizz dinilai relevan karena dapat menyajikan evaluasi dan penguatan materi teori secara interaktif, menumbuhkan motivasi belajar, serta membantu guru dalam mengukur pemahaman konsep teoritis pengelasan secara efektif.

Namun berdasarkan telaah terhadap penelitian terdahulu, penggunaan Quizizz telah banyak diterapkan pada berbagai mata pelajaran umum dan kejuruan di SMK. Namun, sejauh pengetahuan peneliti, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan Game Based Learning berbasis Quizizz terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran teori

pengelasan. Hal ini menjadi celah penelitian yang penting, mengingat pembelajaran pengelasan memerlukan pendekatan yang mampu menggabungkan pemahaman teoretis dan keterampilan praktik secara seimbang.

SMK negeri 2 Medan adalah salah satu sekolah yang mengajarkan keterampilan kerja dan Salah satu nya teknik pengelasan. Pada program ini, siswa diharapkan menguasai kompetensi dasar dalam mata pelajaran pengelasan, baik dari aspek teoretis maupun keterampilan praktik. Namun, tantangan dalam meningkatkan minat belajar siswa seringkali muncul, terutama karena materi pengelasan dianggap sulit, monoton, dan kurang menarik jika disampaikan secara konvensional. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat menghidupkan suasana belajar sekaligus menumbuhkan motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif.

Model pembelajaran Game Based Learning berbasis Quizizz dinilai memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam konteks ini. Dengan menyajikan materi pengelasan dalam format permainan edukatif, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan bermakna.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya platform game-based learning seperti Quizizz, mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, pada kenyataannya penerapan media tersebut di lapangan belum sepenuhnya optimal. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMK Negeri 2 Medan, pembelajaran teori pengelasan masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga siswa cenderung kurang aktif dan menunjukkan

minat belajar yang rendah. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang belum mencapai standar ketuntasan yang diharapkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, rendahnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran mengindikasikan bahwa minat belajar siswa pada pembelajaran teori pengelasan masih belum optimal. Namun demikian, kondisi tersebut masih bersifat dugaan awal sehingga minat belajar siswa perlu dikaji lebih lanjut melalui pengukuran secara sistematis sebagai bagian dari penelitian ini. Pengukuran minat belajar menjadi penting untuk memperoleh gambaran yang objektif mengenai tingkat ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran teori pengelasan.

Selain ditinjau dari aspek minat belajar, permasalahan dalam pembelajaran teori pengelasan juga tercermin dari hasil belajar siswa. Berdasarkan data nilai Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025 kelas XI Teknik Pengelasan SMK Negeri 2 Medan, diketahui bahwa rata-rata nilai siswa masih berada di bawah standar ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Dari keseluruhan siswa, hanya sebagian kecil yang mampu mencapai nilai di atas KKM, sementara sebagian besar siswa memperoleh nilai pada kategori rendah hingga sedang. Bahkan terdapat siswa yang memperoleh nilai sangat rendah, yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi teori pengelasan belum optimal. Kondisi ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang selama ini berlangsung belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik

peserta didik SMK. Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta mendorong peningkatan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran teori pengelasan. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan Game Based Learning berbasis Quizizz terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa kelas XI Teknik Pengelasan di SMK Negeri 2 Medan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dipandang penting untuk dilakukan guna memperoleh gambaran empiris mengenai efektivitas penggunaan model pembelajaran Game Based Learning berbasis Quizizz dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran teori pengelasan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti ilmiah apakah penerapan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif mampu menjadi solusi terhadap permasalahan rendahnya minat dan hasil belajar siswa yang selama ini terjadi akibat pembelajaran yang masih bersifat konvensional.

Dengan diterapkannya model Game Based Learning berbasis Quizizz, siswa diharapkan tidak hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui aktivitas kuis interaktif, kompetisi yang sehat, serta umpan balik langsung atas pemahaman materi. Kondisi ini diyakini dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan minat belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar, khususnya pada ranah kognitif dalam penguasaan teori pengelasan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang yang telah di sampaikan, terdapat permasalahan yang bisa diangkat untuk diteliti, yaitu:

1. Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran pengelasan SMAW
2. Hasil Belajar pengelasan SMAW yang Belum Optimal
3. Kurangnya inovasi media pembelajaran pengelasan di pendidikan vokasi

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang didapatkan penelitian ini di batasi pada:

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI Teknik Pengelasan di SMK Negeri 2 Medan.
2. Mata pelajaran yang dikaji adalah pengelasan SMAW posisi 1G dan 1F, khususnya pada materi dasar yang bersifat teoretis.
3. Model pembelajaran yang diterapkan adalah Game Based Learning (GBL) berbasis media Quizizz.
4. Fokus penelitian dibatasi pada pengaruh media Quizizz terhadap minat dan hasil belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan Game Based Learning berbasis Quizizz terhadap minat belajar siswa kelas XI Teknik Pengelasan di SMK Negeri 2 Medan?

2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan Game Based Learning berbasis Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas XI Teknik Pengelasan di SMK Negeri 2 Medan.

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Game Based Learning berbasis Quizizz terhadap minat belajar siswa kelas XI Teknik Pengelasan di SMK Negeri 2 Medan.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Game Based Learning berbasis Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas XI Teknik Pengelasan di SMK Negeri 2 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini, yaitu:

1. Kegunaan Teoritis

Sebagai kontribusi dalam pengembangan teori dan kajian ilmiah terkait penerapan model Game Based Learning berbasis Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran keterampilan seperti pengelasan di pendidikan vokasi.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini memiliki beberapa kegunaan praktis. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.

Bagi siswa, penggunaan media Quizzz diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam merancang strategi pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. peningkatan minat belajar di lingkungan pendidikan vokasi.

