

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan upaya setiap manusia untuk melahirkan generasi yang berkualitas. Sesuai dengan tujuan pendidikan, konsep manusia tercermin dalam tujuan pendidikan yaitu menyempurnakan manusia dengan cara melatih jiwa, akal, pikiran, perasaan dan jasmani manusia (Saihu, 2019). Dengan pendidikan, manusia memiliki modal baik dalam kehidupan pribadi maupun bersama untuk kemajuan bangsa. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan satuan pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia, 1990). SMK menyiapkan siswa untuk siap bersaing dengan keterampilan-keterampilan khusus yang diajarkan di sekolah sesuai dengan jenis-jenis lapangan kerja. Lulusan yang diharapkan dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yaitu yang berkualitas dan bisa menyesuaikan dengan yang dibutuhkan Industri dan Dunia Kerja (IDUKA) sesuai dengan keahlian masing-masing siswa yang diambil (Basito et al., 2018).

Seiring berkembangnya zaman, pembelajaran yang diselenggarakan perlu adanya inovasi baik dalam model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, ataupun kurikulum, serta lingkungan yang menjadi faktor yang memengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Oleh karena itu, pendidik harus memiliki kualitas dan dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman, khususnya pada teknologi. Sejalan dengan tuntutan SMK yaitu menghasilkan lulusan yang dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman pada dunia industri dan dunia kerja. Teknologi di Indonesia mengalami pembaharuan dalam kualitas, terutama pada bidang pendidikan. Berbagai macam media seperti Zoom Meeting, Google Meet, Google Classroom, Quizzizz, dan sebagainya yang menjadi wadah antara guru dan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut sejalan dengan Indonesia menuju revolusi industri 4.0 yang membawa dampak perubahan

dalam segala bidang yang signifikan termasuk di sektor pendidikan dengan perkembangan teknologinya (Ali, 2021).

Dewasa ini pembelajaran berbasis permainan telah menjadi *trend* dalam kegiatan belajar secara daring selama pandemi Covid-19. Dengan mengemas pembelajaran dalam permainan sebagai upaya untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran. Pembelajaran tersebut dapat disebut dengan pembelajaran yang menggunakan unsur permainan atau dikenal dengan gamifikasi. Alternatif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik yaitu dengan adanya pembaharuan metode dalam pembelajaran. Salah satunya adalah metode gamifikasi tersebut yang dapat diimplementasikan pada kegiatan belajar di kelas.

Gamifikasi merupakan metode dalam pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen *game* atau *video game* yang bertujuan untuk meningkatkan minat atau motivasi peserta didik serta berdampak pada keberhasilan belajar (Jusuf, 2016). Permainan dapat membuat daya tarik peserta didik terhadap suatu pembelajaran menjadi meningkat karena dengan *game*, peserta didik menjadi senang dan merasa lebih santai, sehingga penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi menjadi solusi dari permasalahan peserta didik yang mudah bosan dan kurang tertarik terhadap pelajaran di kelas. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Serly Wardana dan Endra Murti Sagoro yang berjudul “Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Peserta didik Kelas X Akuntansi 3 di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019” menunjukkan bahwa terdapat peningkatan terhadap hasil belajar dengan menerapkan pembelajaran gamifikasi ini (Wardana & Sagoro, 2019). Dengan demikian, pembelajaran yang direncanakan oleh guru dikemas sebaik mungkin dan diterapkan di kelas dengan adanya prinsip atau elemen dari permainan.

Penerapan pembelajaran gamifikasi dapat berbantuan media interaktif seperti contohnya *QuizWhizzer*. *QuizWhizzer* merupakan media yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dengan menggunakan android yang di dalamnya terdapat pemain-pemain berupa soal atau kuis yang harus diselesaikan, sehingga menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif (Susanto & Ismaya, 2022). Dalam era digital seperti saat ini, pembelajaran dengan bantuan media

seperti *QuizWhizzer* mampu memberikan pengaruh besar terhadap motivasi dan keaktifan peserta didik di dalam kelas, sehingga akan berdampak pula pada keberhasilan belajarnya. Faijah menyimpulkan dalam penelitiannya dengan judul “Efektivitas Penggunaan *Game* Edukasi *QuizWhizzer* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras” bahwa penggunaan *QuizWhizzer* terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep bagi peserta didik. *QuizWhizzer* membimbing peserta didik agar dapat menyelesaikan masalah dengan memahami konsepnya terlebih dahulu (Faijah et al., 2022).

Berdasarkan hasil pengamatan di SMK Negeri 5 Bandung, terutama pada Kompetensi keahlian Konstruksi Gedung Sanitasi dan Perawatan (KGSP) pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung ditemukan permasalahan di dalam kelas bahwa peserta didik tidak memperlihatkan perasaan senang atau merasa bosan dengan pembelajaran dengan metode ceramah atau masih berpusat pada guru. Pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher center*) cenderung mengakibatkan peserta didik pasif dalam proses pembelajaran. Mengingat pembelajaran di SMK, khususnya pada pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung terbilang memiliki jam pelajaran yang cukup lama, perlu adanya pembaharuan baik model pembelajaran atau metode dalam pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dan antusias peserta didik agar peserta didik maksimal pada pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran yang kurang maksimal berakibat pada hasil belajar yang kurang maksimal pula. Permasalahan lainnya yaitu dalam pada proses pembelajaran jarang menggunakan media pembelajaran, terlebih lagi mengingat perkembangan zaman di era digital ini perlu adanya pembaharuan media pembelajaran berbasis teknologi. Ditemukan bahwa penggunaan teknologi di sekolah tersebut masih kurang, serta pengenalan media pembelajaran berbasis teknologi masih belum familiar di kalangan guru. Guru belum menelaah mengenai media pembelajaran berbasis teknologi dengan metode gamifikasi terutama pada pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung.

Dari penjelasan yang telah dipaparkan, penggunaan teknologi dengan metode gamifikasi dalam pembelajaran merupakan salah satu solusi pada pembelajaran saat ini. Dengan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi yang akan membuat peserta didik menjadi tertarik dan semangat dalam pembelajaran,

Dzakiyya Nurul Azka, 2023

PENERAPAN QUIZWHIZZER DENGAN METODE GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISTEM UTILITAS BANGUNAN GEDUNG PADA KOMPETENSI KEAHLIAN KGSP DI SMK NEGERI 5 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sehingga berpengaruh pada hasil belajar kognitif peserta didik. Pembelajaran menggunakan *QuizWhizzer* dengan metode gamifikasi menjadi salah satu penyelesaian masalah pasifnya peserta didik di dalam kelas yang berdampak pada hasil belajar di mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan *QuizWhizzer* dengan Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Utilitas Bangunan Gedung pada Kompetensi Keahlian KGSP di SMK Negeri 5 Bandung”**.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*), sehingga peserta didik pasif dalam proses pembelajaran.
2. Peserta didik tidak memperlihatkan perasaan senang dan merasa bosan dengan pembelajaran ceramah.
3. Teknologi dalam media pembelajaran kurang diaplikasikan pada pembelajaran di kelas.
4. Pengajar (guru) belum menelaah media pembelajaran berbasis teknologi dengan metode gamifikasi.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Agar penelitian ini berfokus pada bahasan, peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian berfokus pada materi dasar-dasar perhitungan dimensi pipa air kotor pada Kompetensi Dasar (KD) 3.9 dan 4.9.
2. Menitikberatkan pada hasil belajar ranah pengetahuan (kognitif) peserta didik dilihat dari *pretest* dan *posttest*.

1.4 Rumusan Masalah

Dari penjelasan yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Dzakiyya Nurul Azka, 2023

PENERAPAN QUIZWHIZZER DENGAN METODE GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISTEM UTILITAS BANGUNAN GEDUNG PADA KOMPETENSI KEAHLIAN KGSP DI SMK NEGERI 5 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Bagaimana penerapan *QuizWhizzer* dengan metode gamifikasi pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung untuk peserta didik kelas XI Kompetensi Keahlian KGSP di SMK Negeri 5 Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung untuk peserta didik kelas XI Kompetensi Keahlian KGSP di SMK Negeri 5 Bandung?
3. Bagaimana penerapan *QuizWhizzer* dengan metode gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung untuk peserta didik kelas XI Kompetensi Keahlian KGSP di SMK Negeri 5 Bandung?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan *QuizWhizzer* dengan metode gamifikasi pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung untuk peserta didik kelas XI Kompetensi Keahlian KGSP di SMK Negeri 5 Bandung.
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung untuk peserta didik kelas XI Kompetensi Keahlian KGSP di SMK Negeri 5 Bandung.
3. Untuk mengetahui penerapan *QuizWhizzer* dengan metode gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung untuk peserta didik kelas XI Kompetensi Keahlian KGSP di SMKN 5 Bandung.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Memberikan manfaat teoritis bagi pendidikan khususnya bidang Pendidikan Vokasi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mengenai penerapan *QuizWhizzer* dengan metode gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada

mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung. Selain itu, penelitian ini bisa menjadi bahan acuan atau pedoman untuk penelitian selanjutnya.

2. Secara praktis

a. Bagi Sekolah dan Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi kegiatan belajar mengajar di kelas, menambah wawasan guru terkait media pembelajaran berbasis teknologi, metode atau metode dalam pembelajaran serta pedoman dalam menyusun pembelajaran di kelas, khususnya menggunakan *platform*/media pembelajaran berbasis teknologi dengan metode gamifikasi agar terciptanya suasana pembelajaran yang lebih menarik, baik, dan optimal.

b. Bagi Peserta didik

Penelitian ini dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar Sistem Utilitas Bangunan Gedung, memberikan motivasi serta antusias dalam belajar, serta membiasakan peserta didik dalam menggunakan teknologi.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti untuk lebih mengetahui keadaan kondisi peserta didik di kelas dan peneliti dapat menguasai metode gamifikasi dalam pembelajaran dan menguasai penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi, yang nantinya suatu saat dapat digunakan dalam pembelajaran.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi dimaksudkan untuk memudahkan dalam penulisan dan penyusunan dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang penelitian, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Berisi teori dasar atau pembahasan literatur mengenai gamifikasi, *QuizWhizzer*, hasil belajar, dan mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung. Selain itu, terdapat penelitian yang relevan dan kerangka berpikir.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi desain penelitian, variabel penelitian, definisi operasional, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, pengujian instrumen penelitian (uji validitas, uji reliabilitas, uji daya pembeda, dan uji tingkat kesukaran), serta analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Berisi mengenai pembahasan berupa analisis data secara deskriptif yang ditemukan peneliti selama penelitian, kemudian dibahas secara rinci dan menyeluruh sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Data yang diperoleh peneliti merupakan data berdasarkan metode penelitian yang digunakan.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi dari hasil temuan dan pembahasan pada penelitian.