

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Penelitian

Sekolah menengah kejuruan (SMK) bertujuan untuk membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya. SMK juga berfungsi sebagai wadah pengembangan sumber daya manusia yang mampu menciptakan tenaga kerja terampil sesuai dengan kebutuhan industri (Moula et al., 2022). Hal tersebut menjadikan siswa lulusan SMK diharuskan memiliki tanggung jawab pada pengembangan keahlian dan keterampilannya agar mampu menjadi tenaga kerja yang berkualitas serta terampil saat memasuki dunia kerja nanti.

Pembelajaran merupakan cara untuk meningkatkan kemampuan siswa yang berkualitas. Pembelajaran juga adalah proses yang dibangun guru untuk membantu siswa dalam mengembangkan moral, intelektual, dan keterampilan serta bakat lainnya. Setiap siswa harus memiliki banyak *skill* di era digital ini, yaitu keahlian untuk bekerja sama, berbicara serta berpikir kritis. Keahlian tersebut bertujuan untuk menghasilkan anak-anak bangsa yang berdaya saing, sehingga dapat memberikan kontribusi bagi pembangunan ekonomi negeri kedepannya dan tentunya berpengaruh terhadap hasil belajar para siswa (Astuti et al., 2023). Untuk mencapai harapan tersebut, proses pembelajaran harus efektif dan penciptaan model pembelajaran oleh guru harus menunjukkan kreativitas dan inovasi yang lebih besar. Dengan demikian, pemilihan model pembelajaran memiliki peran yang sangat penting.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi, guru harus mampu beradaptasi dengan kemajuan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk mengadopsi model pembelajaran yang menarik, karena mengingat perkembangan teknologi dapat bertumbuh dengan cepat. Ketika pendidikan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, maka dapat menghasilkan lingkungan belajar yang bermanfaat dan menyenangkan (Kulsum, 2022). Berbagai jenis perkembangan tersebut akan terjadi seiring kemajuan teknologi, baik dari segi materi pembelajaran yang dihasilkan maupun model pembelajaran. Pernyataan tersebut juga dibenarkan

oleh (Mokoagow et al., 2021) bahwa dengan berkembangnya teknologi maka akan mempengaruhi peningkatan efektivitas guru sebagai pendidik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, teknologi berperan penting dalam pendidikan karena dapat menumbuhkan inovasi, ide dan gagasan untuk belajar itu sendiri (Al Azmi et al., 2023).

Dengan pemberian materi yang masih menggunakan metode ceramah akan mengakibatkan siswa kurang berperan aktif dan merasa bosan. Selain itu, hal tersebut juga menyebabkan siswa kurang memahami pematerian yang disampaikan. Proses pembelajaran di kelas juga masih berpusat pada guru sehingga menyulitkan siswa untuk memahami pematerian yang diberikan. Hal ini dibuktikan dalam penelitian (Mokoagow et al., 2021) bahwa memang pada beberapa sekolah, guru masih menjadi pusat pada proses pembelajaran dan minimnya keterlibatan dari siswa, sehingga tidak sesuai dengan kurikulum sekolah. Dengan demikian, guru harus mengubah model pembelajaran dan media pembelajaran dengan benar-benar terarah agar dipahami oleh siswa sehingga akan memperoleh hasil yang terbaik (Salu et al., 2022).

Di era digital ini, salah satu teknologi informasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran adalah pembelajaran *Digital Game Based Learning* (Adriyani et al., 2022). Pembelajaran *Digital Game Based Learning* adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan program permainan yang dibuat khusus untuk membantu siswa belajar. Siswa diharapkan untuk belajar menggunakan model tersebut, tetapi melakukannya dengan cara yang menyenangkan (Wibawa et al., 2021). Melalui penggunaan model pembelajaran tersebut, guru menjadikan alternatif dalam melibatkan siswa pada kegiatan pembelajaran yang menarik. Dengan bantuan elemen-elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, animasi serta rekaman video akan semakin menarik karena menghasilkan representasi visual yang optimal (Adriyani et al., 2022).

Berdasarkan temuan observasi berbasis penelitian, pembelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung pada kelas XII KGSP masih menggunakan metode ceramah. Hal tersebut terlihat pada saat pembelajaran berlangsung, guru mata pelajaran lebih aktif daripada siswanya dan kurang mampu jika harus menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran, kemudian saat pembelajaran masih ada

Ira Nuraini, 2023

**PENERAPAN PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM UTILITAS BANGUNAN GEDUNG KOMPETENSI KEAHLIAN KGSP DI SMK NEGERI 5 BANDUNG**

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

beberapa siswa yang ragu untuk bertanya jika tidak mengerti, serta masih banyak juga siswa yang lebih memilih bermain *gadget* daripada memperhatikan penjelasan materi dari guru mata pelajaran. Oleh karena itu, setelah peneliti melihat berbagai sumber maupun informasi, untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII KGSP peneliti memilih pembelajaran *Game Based Learning* yang menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi digital.

Model pembelajaran berbasis permainan yang digunakan yaitu aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* adalah *platform online* untuk membuat materi dan *game* interaktif. Selain itu, *Quizizz* juga mudah digunakan dan dipahami oleh para guru maupun dosen (Al Azmi et al., 2023). Pada pembelajaran tatap muka, aplikasi *Quizizz* dapat membantu meningkatkan minat siswa terhadap apa yang dipelajari. Aplikasi *Quizizz* dapat digunakan untuk *pretest*, *posttest*, latihan soal dan latihan belajar lainnya. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk menyelidiki lebih lanjut pengaplikasian media pembelajaran berbasis permainan menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung. Peneliti juga ingin menginformasikan pada guru lain mengenai bagaimana aplikasi *Quizizz* dapat digunakan sebagai kriteria untuk mengevaluasi siswa.

Berdasarkan semua permasalahan yang telah diangkat, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Pembelajaran *Game Based Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung Kompetensi Keahlian KGSP di SMK Negeri 5 Bandung”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka permasalahan diidentifikasi sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang dipilih guru masih kurang menarik sehingga menghambat siswa untuk berperan aktif dan membuat siswa bosan saat belajar.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga sulit bagi siswa untuk memahami pematerian yang diberikan.

3. Belum maksimalnya penerapan media pembelajaran dengan bantuan teknologi digital.
4. Siswa kurang terlibat dalam pembelajaran, terlihat dari banyaknya siswa yang takut bertanya ketika tidak mengerti pemaparan yang disampaikan.
5. Banyak siswa yang menggunakan atau memainkan *gadget* pada saat pembelajaran berlangsung.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang tercakup dalam penelitian ini akan membahas hasil secara deskripsi dari model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan aplikasi *Quizizz* dengan materi KD 3.16 dan 4.16 yaitu komponen instalasi listrik tegangan rendah satu fasa dan tiga fasa, dan hasil belajar dari siswa kelas XII KGSP yang diambil dari hasil *pretest* dan hasil *posttest* terkait Sistem Utilitas Bangunan Gedung 2022/2023.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran *Game Based Learning* pada siswa kelas XII kompetensi keahlian KGSP di SMK Negeri 5 Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas XII pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung kompetensi keahlian KGSP di SMK Negeri 5 Bandung?
3. Bagaimana penerapan pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung kompetensi keahlian KGSP di SMK Negeri 5 Bandung?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ditetapkan berdasarkan rumusan masalah di atas yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan pembelajaran *Game Based Learning* pada siswa kelas XII kompetensi keahlian KGSP di SMK Negeri 5 Bandung.

Ira Nuraini, 2023

**PENERAPAN PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM UTILITAS BANGUNAN GEDUNG KOMPETENSI KEAHLIAN KGSP DI SMK NEGERI 5 BANDUNG**

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

2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas XII pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung kompetensi keahlian KGSP di SMK Negeri 5 Bandung.
3. Untuk mengetahui penerapan pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung kompetensi keahlian KGSP di SMK Negeri 5 Bandung.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka manfaat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap para pembaca akan menggunakan penelitian ini untuk memperluas pengetahuan dan pemahaman serta membuat beberapa penemuan atau rekomendasi untuk sekolah yang masih kesulitan menentukan model pembelajaran *Game Based Learning* terutama menggunakan aplikasi *Quizizz*.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Siswa

Untuk meningkatkan hasil belajar yang efektif, aplikasi *Quizizz* dapat memberikan informasi mengenai pentingnya penerapan pembelajaran *Game Based Learning*.

##### b. Guru

Sebagai cara untuk menyempurnakan model pembelajaran yang akan digunakan di kelas agar tetap mengikuti perkembangan teknologi digital dan memenuhi tujuan pembelajaran seefektif mungkin.

##### c. Peneliti

Sebagai referensi yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya dan dapat menambah wawasan bagi peneliti terkait penerapan pembelajaran *Game Based Learning* dengan bantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar.

## 1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika struktur organisasi skripsi yang digunakan untuk memudahkan penulisan dan penyusunan yaitu sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang penelitian terkait pembelajaran *Game Based Learning* serta hasil belajar, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi yang akan dijadikan sebagai pedoman dalam penulisan skripsi ini.

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Berisi teori dasar dan persepsi dari para ahli yang berhubungan dengan penelitian yaitu terkait pembelajaran *Game Based Learning* serta hasil belajar, penelitian yang relevan, serta kerangka berpikir.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Berisi desain penelitian, variabel penelitian, definisi operasional, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, pengujian instrumen penelitian, serta analisis data.

### **BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Berisi temuan penelitian serta pembahasan pembelajaran *Game Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sistem Utilitas Bangunan Gedung kelas XII KGSP SMK Negeri 5 Bandung 2022/2023.

### **BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

Berisi mengenai simpulan, implikasi, dan rekomendasi berdasarkan hasil analisis temuan dan pembahasan pada penelitian.