

BAB I

PENDAHULULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan aspek penting dalam mencetak sumber daya manusia yang memiliki kualitas dengan melalui pembelajaran tentang berbagai ilmu serta mampu menerapkannya pada aktivitas kehidupan nyata (Rahayu et al., 2022). Seiring berkembangnya zaman, pendidikan yang diselenggarakan harus bisa memahami karakteristik pembelajaran di era saat ini. Dengan kondisi saat ini yang merupakan era revolusi 4.0 yang bergerak menuju *society* 5.0 mendorong Indonesia untuk segera meninggalkan sistem pendidikan klasik seperti yang selama ini diterapkan. Salah satu ciri pendidikan era 4.0 yaitu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajarannya (Maghfirah & Sulaiman, 2022). Penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran (Minarta & Pamungkas, 2022). Oleh karena itu, dalam pembelajaran perlu adanya inovasi dari model pembelajaran, metode, ataupun media, serta lingkungan yang memengaruhi keberhasilan belajar siswa.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal tingkat menengah atas yang bertanggungjawab dalam menyelenggarakan pendidikan vokasi atau kejuruan yang diharapkan mampu menciptakan sumber daya manusia berkualitas yang memiliki kemampuan, keterampilan serta keahlian, sehingga lulusannya bisa terjun bersaing dalam dunia kerja (Maulana & Cahyaka, 2021). Sehingga, lulusan dari SMK diharapkan memiliki kualitas serta menyesuaikan dengan kebutuhan dunia industri dan dunia kerja (Iduka) berdasarkan keahlian masing-masing yang diperoleh siswa.

Untuk mendukung pelaksanaan pendidikan SMK, perlu dilakukan usaha perbaikan atau pengembangan dalam meningkatkan mutu pendidikan yaitu dengan melakukan pengelolaan terkait proses pembelajaran di kelas (Tarial et al., 2022). Hal yang harus diperhatikan dalam mengelola pembelajaran adalah dengan menciptakan kondisi yang efektif sehingga pembelajaran yang dilakukan memerlukan cara, metode, atau pendekatan yang menarik dan inovatif agar siswa dapat termotivasi untuk belajar serta mengembangkan kemampuannya dan

berdampak pada hasil belajar siswa (Setiawan et al., 2019). Hasil belajar berpengaruh pada kualitas siswa dan keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan cara pengelolaan pembelajaran oleh guru di kelas. Terdapat banyak faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa, seperti metode dan media yang digunakan pada proses pembelajaran (Dwijayani, 2019).

Seiring berkembangnya zaman, teknologi di Indonesia mengalami pembaharuan, terutama setelah pandemi Covid-19. Adanya Pandemi Covid-19 membawa dampak positif pada dunia pendidikan, yakni pemanfaatan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi sebagai penunjang pembelajaran secara daring (Surahmawan et al., 2021). Berbagai macam *platform* menjadi wadah dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan Indonesia memasuki era *society 5.0* yang memanfaatkan teknologi guna mendukung pembelajaran. Saat ini, pembelajaran melalui pendekatan permainan telah menjadi *trend* selama pembelajaran daring yaitu dengan mengintegrasikan elemen permainan guna mendorong minat siswa terhadap proses belajar. Pembelajaran ini dikenal dengan gamifikasi. Dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa diperlukan adanya pembaharuan dalam pembelajaran, salah satunya melalui pendekatan gamifikasi.

Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam *game* atau *video game* dengan tujuan membangun motivasi, minat, serta ketertarikan serta berdampak pada hasil belajar (Khairunisa, 2021). *Game* dapat membuat daya tarik siswa terhadap suatu pembelajaran menjadi meningkat karena dengan *game*, siswa menjadi senang dan merasa *enjoy*, sehingga penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi menjadi solusi dari permasalahan siswa yang mudah bosan dan kurang tertarik terhadap pelajaran di kelas. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ariyanto dkk. dengan judul “Penggunaan Gamifikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa” menunjukkan bahwa pembelajaran dengan melibatkan gamifikasi meningkatkan hasil belajar siswa (Ariyanto et al., 2023). Dengan demikian, pembelajaran dengan memasukkan unsur-unsur permainan yang dirancang oleh guru harus diterapkan secara optimal di kelas.

Berdasarkan hasil pengamatan di SMK Negeri 6 Bandung, terutama pada kompetensi keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) pada mata

pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi (EBK), ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas bahwa siswa terkadang sering kehilangan fokusnya terutama pada mata pelajaran seperti EBK ini yang tidak mudah dipelajari dengan instan. Proses pembelajaran pada umumnya masih menggunakan metode ceramah dan berpusat pada guru (*teacher center*), hal ini membuat siswa merasa bosan, kurang antusias, tidak menunjukkan ketertarikan dan perasaan senang ketika belajar, serta tidak memperhatikan guru, sehingga membuat siswa pasif dalam pembelajaran bahkan tidak memahami materi yang akan atau sedang dibahas. Mengingat pembelajaran di SMK, khususnya pada pelajaran EBK terbilang memiliki jam pelajaran yang cukup lama, perlu adanya pembaharuan baik model pembelajaran atau metode dalam pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan antusias siswa agar siswa maksimal pada pembelajaran di kelas. Permasalahan lainnya, dalam proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran konvensional, mengingat perkembangan zaman di era digital ini perlu adanya pembaharuan media pembelajaran. Penggunaan teknologi di sekolah tersebut masih kurang. Guru belum menelaah mengenai media pembelajaran berbasis teknologi dengan pendekatan gamifikasi terutama pada pelajaran EBK.

Penerapan pembelajaran gamifikasi dapat dilakukan dengan menggunakan *platform* atau aplikasi, salah satunya menggunakan *Wordwall*. *Wordwall* adalah aplikasi yang berbasis pada website atau *platform* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, memasangkan pasangan, acak kata, menjodohkan, mengelompokkan, dan sebagainya (Aeni et al., 2022). Dengan menggunakan *platform* ini sebagai media pembelajaran akan memudahkan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan peserta didik tidak merasa jenuh (Ramadhani et al., 2023). Dalam era digital seperti saat ini, pembelajaran dengan menggunakan media seperti *Wordwall* mampu memberikan pengaruh besar terhadap motivasi dan keaktifan siswa di dalam kelas, sehingga akan berdampak pula pada keberhasilan belajarnya. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan pada siswa MAN 1 Lamongan, menunjukkan bahwa penerapan media *Wordwall* pada pembelajaran Ekonomi di kelas XI IPS MAN 1 Lamongan memengaruhi hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi (Minarta & Pamungkas, 2022).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dirasakan perlu suatu upaya penelitian yang memfokuskan pada pembelajaran dengan gamifikasi menggunakan *Wordwall* ini, sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi dapat meningkat. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Penerapan Gamifikasi Menggunakan Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi di SMK Negeri 6 Bandung”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru (*teacher center*) dan pada penerapannya masih menggunakan metode ceramah, sehingga partisipasi siswa dalam pembelajaran cenderung pasif.
2. Siswa kurang antusias, tidak menunjukkan ketertarikan dan perasaan senang ketika belajar, dan merasa bosan dengan pembelajaran ceramah berdampak pada kurang memahami materi yang dibahas.
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru. Selain itu, media yang diterapkan pada pembelajaran di kelas belum bervariasi.
4. Pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi masih belum ditelaah oleh guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang, identifikasi masalah serta keterbatasan peneliti agar penelitian memiliki arah yang jelas dan terarah, maka pada penelitian ini peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian berfokus pada materi tahapan-tahapan pekerjaan konstruksi gedung, jalan dan jembatan pada Kompetensi Dasar (KD) 3.2 dan 4.2.
2. Menitikberatkan pada hasil belajar ranah pengetahuan (kognitif) yang diperoleh melalui hasil *pretest* dan *posttest* siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka peneliti merumuskan masalah dengan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi *Wordwall* pada mata pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi kelas XI Kompetensi Keahlian DPIB di SMK Negeri 6 Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi kelas XI Kompetensi Keahlian DPIB di SMK Negeri 6 Bandung?
3. Bagaimana penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi kelas XI Kompetensi Keahlian DPIB di SMK Negeri 6 Bandung?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah disampaikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi *Wordwall* pada mata pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi kelas XI Kompetensi Keahlian DPIB di SMK Negeri 6 Bandung.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi kelas XI Kompetensi Keahlian DPIB di SMK Negeri 6 Bandung.
3. Untuk mengetahui penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi kelas XI Kompetensi Keahlian DPIB di SMK Negeri 6 Bandung.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Memberikan manfaat teoritis bagi pendidikan khususnya bidang Pendidikan Vokasi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mengenai penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata

pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi. 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 mengenai media pembelajaran berbasis teknologi, metode atau pendekatan dalam pembelajaran serta pedoman dalam merancang pembelajaran di kelas, khususnya menggunakan media/*platform* pembelajaran berbasis teknologi dengan pendekatan gamifikasi agar terciptanya suasana pembelajaran yang lebih menarik, baik, dan optimal. Khususnya penggunaan *platform* atau aplikasi *Wordwall* sebagai alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Bagi siswa

Penelitian ini dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar Estimasi Biaya Konstruksi, membantu memahami dan mengingat materi, memberikan motivasi serta antusias dalam belajar, serta membiasakan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

c. Bagi Peneliti,

Penelitian ini dapat dapat bermanfaat bagi peneliti untuk lebih mengetahui keadaan kondisi siswa di kelas dan menjadi referensi dalam menerapkan inovasi baru dalam pembelajaran, khususnya mengenai penerapan gamifikasi menggunakan media/*platform* yang berbasis teknologi, yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

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

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang penelitian mengenai penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Berisi teori dasar sebagai atau pembahasan literatur mengenai penerapan pembelajaran, gamifikasi, *Wordwall*, hasil belajar, dan mata pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi. Selain itu, terdapat penelitian terdahulu yang relevan dan kerangka berpikir.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi desain penelitian, variabel dan definisi operasional, tempat dan partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, pengujian instrumen penelitian (uji validitas, uji reliabilitas, uji daya pembeda, dan uji tingkat kesukaran), dan 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 berdasarkan hasil temuan dan pembahasan penelitian.