

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kreativitas dalam menerapkan teori pembelajaran sangat diperlukan agar motivasi siswa SMK dapat ditingkatkan untuk mengasah kemampuannya (Tyaningsih dkk., 2022). Kemampuan siswa dalam memahami pelajaran dipengaruhi oleh variasi media pembelajaran yang terus dikembangkan (Fika & Sukmawarti, 2022). Tujuan pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan efisien dapat dicapai melalui media pembelajaran yang kreatif dan interaktif (Listiyani & Yamin, 2023). Kemampuan siswa dalam memahami pelajaran dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang terus dikembangkan. Media pembelajaran yang kreatif dan interaktif dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan efisien.

Penerapan media pembelajaran di Indonesia, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagian besar media pembelajarannya masih kurang inovatif dan tidak bervariasi. Hal tersebut menyebabkan siswa untuk tidak mengikuti pembelajaran karena media yang membosankan dan monoton. Permasalahan tersebut peneliti temukan saat melakukan kegiatan P3K di SMKN 1 Sumedang pada jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Peneliti melakukan observasi awal saat melakukan P3K pada kelas XI. Kebanyakan siswa tidak paham pada materi gambar bangunan terkait sanitasi. Penggunaan media pembelajaran cenderung terpaku pada powerpoint yang kurang mementingkan unsur visual yang kreatif, sehingga beberapa siswa kurang tertarik dan lebih memilih tidak mendengarkan penjelasan dari guru. Permasalahan lain, media pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa sering mengeluh akan tugas gambar manual serta siswa kurang bersemangat saat belajar mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung.

Penelitian ini akan menerapkan media pembelajaran metode Gamifikasi dengan bantuan *Genially*. Dari kajian sebelumnya media pembelajaran metode Gamifikasi menggunakan unsur-unsur permainan dalam situasi yang bukan permainan pada proses pembelajaran (Hake dkk, 2023). Terdapat beberapa elemen dasar Gamifikasi yang

Nabila Nurfajar, 2024

**PENERAPAN METODE GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA
PELAJARAN KONSTRUKSI DAN UTILITAS GEDUNG DI SMKN 1 SUMEDANG**

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

meliputi poin, rencana, level, tingkatan dan papan peringkat (Ariani, 2020). Dari elemen dasar tersebut, penggunaan metode Gamifikasi dalam pembelajaran dapat berdampak pada cara siswa dalam memahami materi, dengan memperhatikan karakteristik setiap siswa dari unsur permainan (Tyaningsih dkk, 2022). Penerapan Gamifikasi memberikan siswa lebih termotivasi, merasa lebih senang, tidak merasa bosan, dan dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Riadi dkk, 2022). Dengan menggunakan media pembelajaran metode Gamifikasi dan bantuan Genially, pembelajaran di dalam kelas akan menjadi lebih interaktif.

Media pembelajaran gamifikasi dengan bantuan teknologi *e-learning* dapat meningkatkan kemampuan siswa (Pradana dkk, 2018). Salah satunya penggunaan *platform* digital *Genially* di mana aplikasi ini dapat membantu pengguna dalam menciptakan berbagai konten media pembelajaran yang bervariasi karena fitur yang disediakan dikemas secara beragam dan menarik (Cabrera-Solano, 2022). Kegiatan pembelajaran dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa melalui media pembelajaran *Genially* yang selalu dikembangkan (Ratniati & Harahap, 2022). Media pembelajaran dengan bantuan *Genially* dapat membuat media pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menarik, serta mudah digunakan oleh guru dan siswa.

Dari uraian tersebut, metode Gamifikasi merupakan suatu proses pendekatan pembelajaran dengan bantuan elemen berbentuk *game* atau video yang mana peserta didik dapat belajar dan bermain dalam waktu bersamaan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terkait pembelajaran gamifikasi pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung kelas XI DPIB di SMK Negeri 1 Sumedang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa tidak memiliki ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung karena media pembelajaran yang diberikan sangat monoton.

Nabila Nurfajar, 2024

PENERAPAN METODE GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN KONSTRUKSI DAN UTILITAS GEDUNG DI SMKN 1 SUMEDANG

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

2. Beberapa siswa terkadang mengeluh mengenai pembelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung karena tugasnya menggambar secara manual.
3. Beberapa siswa tidak mencatat dan mendengarkan penjelasan guru yang disampaikan melalui ceramah.

1.3 Batasan Masalah

1. Ruang lingkup yang dinilai adalah pemahaman siswa dalam pembelajaran Kontruksi Utilitas Gedung pada materi sanitasi KD. 3.18 menerapkan prosedur pembuatan gambar instalasi pembuangan air hujan, dengan indikator memahami konsep dan fungsi gambar instalasi pembuangan air hujan, memahami jenis pipa, talang air, dan simbol yang digunakan dalam instalasi pembuangan air hujan, dan memahami prosedur pembuatan gambar instalasi pembuangan air hujan.
2. Pemahaman siswa berfokus kepada kemampuan kognitif siswa dalam memahami konsep gambar instalasi pembuangan air hujan setelah menggunakan metode Gamifikasi.
3. Subjek penelitian dibatasi pada peserta didik kelas XI kompetensi keahlian DPIB di SMKN 1 Sumedang.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode Gamifikasi pada pembelajaran Kontruksi dan Utilitas Gedung kelas XI DPIB di SMKN 1 Sumedang?
2. Bagaimana tingkat pemahaman siswa setelah pembelajaran gamifikasi?
3. Bagaimana perbedaan tingkat pemahaman kelas eksperimen dan kelas kontrol?

1.5 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, didapatkan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penerapan metode Gamifikasi pada pembelajaran Kontruksi dan Utilitas Gedung kelas XI DPIB di SMKN 1 Sumedang.
2. Mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah pembelajaran gamifikasi.
3. Mengetahui perbedaan tingkat pemahaman kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1.6 Manfaat

Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan keyakinan tentang penerapan Gamifikasi untuk meningkatkan pemahaman siswa dan membuat semangat siswa dalam mengerjakan tugas gambar pada pembelajaran mata pelajaran Kontruksi Utilitas Gedung kelas XI DPIB SMKN 1 Sumedang. Selain itu penelitian ini digunakan sebagai referensi dan bahan pertimabngan bagi penelitian yang relevan di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas XII DPIB SMKN 1 Sumedang dan dapat meningkatkan ketertarikan dan semangat dalam mengerjakan tugas gambar manual pada mata pelajaran Kontruksi Utilitas Gedung.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk pembelajaran metode Gamifikasi dalam meningkatkan pemahaman siswa dan sebagai salah satu pilihan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghadirkan inovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajan melalui penerapan metode Gamifikasi.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung dan pengetahuan dalam melakukan penelitian dengan menggunakan metode Gamifikasi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung.

e. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan metode pembelajaran gamifikasi sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini dijelaskan dalam penjelasan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, Batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi kajian teoritis mengenai metode Gamifikasi, Aplikasi Powtoon, kemampuan pemahaman serta mata pelajaran Kontruksi Utilitas Gedung. Serta selanjutnya memuat penelitian yang relevan, hipotesis penelitian serta kerangka berfikir.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas mengenai desain penelitian, analisis instrument penelitian, pelaksanaan penelitian, data hasil penelitian.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas mengenai deskripsi data penelitian, analisis instrument penelitian, pelaksanaan penelitian, data hasil penelitian, analisis data penelitian serta pembahasan hasil penelitian yang sudah dilakukan.

5. BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Nabila Nurfajar, 2024

PENERAPAN METODE GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN KONSTRUKSI DAN UTILITAS GEDUNG DI SMKN 1 SUMEDANG

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

Pada bab ini membahas mengenai kesimpulan, implikasi serta rekomendasi dari hasil penelitian yang sudah dipaparkan pada bab sebelumnya.

6. DAFTAR PUSTAKA
7. LAMPIRAN