

ABSTRAK

Rizky Pratama Permadi NIM 5193311003 Pengaruh Metode Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan kelas X Program Keahlian DPIB di SMK Negeri 5 Medan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan. Latar belakang penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa akibat metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa melalui elemen-elemen permainan seperti poin, tantangan, serta penghargaan yang membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimen dengan desain pretest-posttest control group design. Sampel penelitian terdiri dari 46 siswa kelas X Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 5 Medan, yang dibagi menjadi kelas eksperimen (menggunakan metode gamifikasi) dan kelas kontrol (menggunakan metode ceramah). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu pemilihan kelas berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test, lalu dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan gamifikasi mengalami peningkatan nilai rata-rata post-test yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode ceramah. Selain itu, siswa dalam kelas eksperimen menunjukkan tingkat keterlibatan dan motivasi yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa metode pembelajaran gamifikasi dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran berbasis keterampilan seperti Desain Permodelan dan Informasi Bangunan. Oleh karena itu, disarankan agar metode ini diterapkan dalam pembelajaran di SMK guna meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Gamifikasi, Hasil Belajar, Metode Pembelajaran, Desain Permodelan dan Informasi Bangunan, SMK, Kuasi Eksperimen, *Purposive sampling*.

ABSTRACT

Rizky Pratama permadi NIM 5193311003. The Effect of Gamification Learning Metho on Student' Learning Outcomes in the Subject of Basic Design Modeling and Building Information for Grade X Students Of the DPIB Expertise Program at SMK Negeri 5 Medan

This study aims to analyze the effect of the gamification learning method on students' learning outcomes in the subject of Basic Design Modeling and Building Information. The background of this research originates from the problem of low student motivation and learning outcomes due to conventional teaching methods that lack interactivity. The implementation of gamification in learning is expected to increase student engagement and learning outcomes through game elements such as points, challenges, and rewards that make the learning process more engaging and enjoyable. This research employs a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The research sample consists of 46 tenth-grade students from the Design Modeling and Building Information Program at SMK Negeri 5 Medan, divided into an experimental class (using the gamification method) and a control class (using the lecture method). The sampling technique used is purposive sampling, where classes are selected based on specific criteria aligned with the research objectives. Data was collected through pre-tests and post-tests and analyzed using normality tests, homogeneity tests, and t-tests. The results indicate that the gamification method significantly affects students' learning outcomes. Students in the experimental class showed a higher increase in post-test scores compared to those in the control class. Additionally, students who participated in gamified learning exhibited higher engagement and motivation throughout the learning process. The conclusion of this study is that the gamification learning method can be an effective strategy to improve student learning outcomes, especially in skill-based subjects such as Design Modeling and Building Information. Therefore, it is recommended that this method be implemented in vocational schools to enhance the effectiveness of the teaching and learning process.

Keywords: Gamification, Learning Outcomes, Learning Method, Design Modeling and Building Information, Vocational School, Quasi-Experiment, Purposive Sampling.