

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam sistem pendidikan saat ini, tujuannya adalah untuk menciptakan kurikulum yang didasarkan pada belajar mandiri, di mana siswa diharapkan dapat menguasai pengetahuan mereka secara mandiri dan memiliki kemampuan untuk menyesuaikannya dengan kurikulum saat ini. Metode pembelajaran memegang peranan penting dalam pelaksanaan rencana, yang dapat diwujudkan dalam tindakan nyata dan praktis untuk menjamin tercapainya tujuan pembelajaran. Konvensional, atau satu arah, ceramah, diskusi, dan tanya jawab, merupakan pendekatan pembelajaran yang saat ini digunakan sekolah. Pendekatan pendekatan tersebut tidak mendorong siswa untuk memikirkan konsep-konsep, sehingga pada akhirnya dapat menurunkan minat siswa terhadap jalannya pembelajaran dan kemungkinan mempengaruhi hasil belajar.

Penerapan metode yang bervariasi, inovatif, dan kreatif dalam proses pembelajaran telah diakui sebagai hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Hal ini akan mendukung upaya untuk mengatasi kekurangan dan keterbatasan metode serta media yang sering digunakan guru.

Dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, Anda dapat mengurangi kemungkinan suasana belajar menjadi monoton, menciptakan suasana belajar yang efektif dan

menyenangkan, serta mencegah siswa bosan selama proses belajar..

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada tingkat sekolah menengah, sebagai kelanjutan dari SMP, yang mengajarkan keterampilan dalam bidang sains dan teknologi sesuai dengan kebutuhan industri. Tujuannya agar siswa memperoleh keterampilan yang dibutuhkan, sehingga mampu menghasilkan lulusan SMK yang siap dan kompeten untuk terjun ke dunia kerja.

SMK Negeri 5 Medan merupakan sebuah Sekolah Menengah Kejuruan yang menawarkan berbagai jurusan salah satunya merupakan jurusan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Jurusan tersebut bertujuan untuk melatih siswa dalam mengembangkan keterampilan dalam hal merancang, mendesain dan mengelola informasi bangunan. Pada mata pelajaran Dasar - Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan di SMKN 5 Medan yang memiliki tujuan untuk mengarahkan siswa tentang bagaimana cara menggambar , mengenal jenis - jenis alat gambar, mengenal skala dan mengenal jenis jenis sudut. Namun kurangnya media pembelajaran yang interaktif pada kelas X dapat membuat siswa merasa bosan dan jenuh memahami materi pelajaran.

Menurut hasil pengamatan yang saya lakukan pada tanggal 23 Januari 2023 dan 10 November 2023, serta wawancara dengan guru bidang studi yaitu Ibu Safira Ramadhani, S.pd menerangkan bahwa

jumlah siswa Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Pada kelas X terdapat 94 siswa yang terbagi atas 3 kelas yaitu X DPIB 1 dengan jumlah 30 siswa, kelas X DPIB 2 dengan jumlah 35 siswa dan X DPIB 3 dengan jumlah 29 siswa.

Pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi siswa saat melakukan praktik menggambar. Beberapa siswa masih merasa kesulitan dan kurang memahami materi yang diajarkan, sehingga mereka tidak sepenuhnya memanfaatkan waktu yang tersedia. Sebagian siswa malah menggunakan waktu tersebut untuk aktivitas lain, seperti bercerita atau bertanya dengan teman sebangku. Berikut ini adalah Tabel Hasil Ulangan Harian Siswa DPIB Kelas X pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan.

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Harian 1 Siswa Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan Dan Informasi Bangunan

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
<75	14	14,89%	Tidak Kompeten
75-80	7	7,45%	Cukup Kompeten
81-90	18	19,15%	Kompeten
91-100	55	58,51%	Sangat Kompeten
Total	94	100	

Sumber data : Guru Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi bangunan di SMK Negeri 5 Medan

Tabel 1.2 Hasil Ulangan Harian 2 Siswa Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan Dan Informasi Bangunan

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
<75	21	22,46%	Tidak Kompeten
75-80	6	6,38%	Cukup Kompeten
81-90	26	27,65%	Kompeten
91-100	41	43,62%	Sangat Kompeten
Total	94	100	

Sumber data : Guru Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi bangunan di SMK Negeri 5 Medan

Tabel 1.3 Hasil Ulangan Harian 3 Siswa Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan Dan Informasi Bangunan

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
<75	22	23,40%	Tidak Kompeten
75-80	12	12,76%	Cukup Kompeten
81-90	28	29,78%	Kompeten
91-100	32	34,04%	Sangat Kompeten
Total	94	100	

Sumber data : Guru Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi bangunan di SMK Negeri 5 Medan

Berdasarkan informasi dari tabel ketiga yang berisi nilai hasil ujian harian siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan, masih terdapat siswa yang belum sepenuhnya memahami materi pokok DPIB. Nilai Jumlah KKM yang ditentukan oleh sekolah adalah 75. Dari data yang ada, pada tahun ajaran 2023/2024, persentase nilai ulangan harian yang tidak mencapai KKM sebesar 60,64%, yaitu 57 siswa yang belum tuntas dalam mengikuti ulangan

harian yang telah dilaksanakan sebanyak tiga kali.

Berdasarkan Standar Ketuntasan Belajar Minimum (SKBM) yang ditetapkan oleh sekolah, suatu kelas dianggap telah mencapai kompetensi jika 75% dari siswa memperoleh skor $\geq 75\%$. Jika seluruh kelas mencapai nilai $\geq 75\%$, maka siswa dianggap telah tuntas.

Informasi tambahan yang diperoleh peneliti dari observasi selama proses belajar mengajar menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran masih tergolong rendah, dengan beberapa siswa tidak memberikan respon selama pembelajaran. Para guru cenderung mendominasi proses pembelajaran, yang menyebabkan siswa kurang berpartisipasi secara aktif. Guru dianggap sebagai satu-satunya sumber informasi, yang membuat pembelajaran berlangsung secara satu arah. Ketidaktepatan pemilihan media pembelajaran oleh guru mengakibatkan rasa malas dan kejenuhan di kalangan siswa, sehingga suasana pembelajaran di kelas menjadi kurang menyenangkan dan minat belajar siswa menurun. Salah satu metode yang dapat menarik perhatian siswa adalah Metode Pembelajaran Gamifikasi, dengan memanfaatkan aplikasi media seperti *Genealy*

Metode Gamifikasi berfungsi untuk mengubah konteks non-game, seperti pembelajaran, menjadi lebih menarik dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan, seperti pemikiran game, desain game, dan mekanisme game. Penjelasan latar belakang tersebut mendorong saya untuk menerapkan Metode Pembelajaran Gamifikasi sebagai pendekatan

yang dapat membuat siswa lebih tertarik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan. Dengan adanya elemen permainan dalam pembelajaran, diharapkan siswa dapat lebih fokus dan merasa nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang dijelaskan di latar belakang penulis berniat untuk melakukan penelitian dalam bentuk skripsi yang merupakan tugas akhir yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Gamifikasi* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar -Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan Program Keahlian DPIB di SMK Negeri 5 Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah

1. Penerapan Metode Pembelajaran yang Kurang Efektif

Pada poin ini, dijelaskan bahwa penerapan metode pembelajaran dalam mata pelajaran DPIB kelas X belum berjalan dengan maksimal.

Hal ini menunjukkan bahwa metode yang diterapkan oleh guru mungkin belum efektif dalam membantu siswa mendapatkan pemahaman yang kuat tentang materi. Penyebabnya bisa jadi karena kurangnya variasi dalam pendekatan pengajaran, seperti dominasi metode tradisional yang cenderung fokus pada ceramah, serta minimnya pendekatan yang lebih interaktif.

2. Penerapan Metode Pembelajaran yang Kurang Efektif

Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam membantu siswa memahami materi secara lebih visual dan praktis, terutama dalam pelajaran yang berkaitan dengan desain dan pemodelan. Poin ini menunjukkan bahwa di SMK Negeri 5 Medan, penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran DPIB masih terbatas, yang dapat menghambat proses pembelajaran siswa. Media seperti perangkat lunak desain, video tutorial, atau materi interaktif sangat berpotensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, namun kemungkinan besar masih kurang dimanfaatkan atau tidak digunakan secara optimal.

3. Metode gamifikasi, Penggunaan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa mungkin belum diterapkan secara luas dalam pembelajaran DPIB di SMK Negeri 5 Medan. Poin ini menunjukkan bahwa belum ada penelitian yang komprehensif mengenai pengaruh gamifikasi terhadap siswa dalam mata pelajaran ini

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka batasan penelitian ini adalah

1. Fokus-Fokus Penelitian pada Dampak Metode Pembelajaran Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Siswa ..Penelitian ini akan memusatkan perhatian pada dampak penerapan metode gamifikasi dalam proses pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata

pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) untuk kelas.

2. Responden Terbatas pada Siswa Kelas X DPIB di SMK Negeri 5 Medan
Penelitian ini akan membatasi responden hanya pada siswa kelas X DPIB di SMK Negeri 5 Medan. Dengan demikian, hasil penelitian ini hanya berlaku untuk kelompok siswa tersebut dan tidak dapat digeneralisasikan ke siswa di sekolah lain atau kelas yang berbeda.
3. Penelitian ini dibatasi pada elemen Gambar Teknik yang mengikuti capaian dan alur tujuan yang ada pada kurikulum merdeka
4. Penelitian ini dibatasi menggunakan aplikasi *Gamifikasi genealogy*

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab, dengan siswa yang menerapkan metode pembelajaran gamifikasi?
2. Bagaimanakah pencapaian hasil pembelajaran pelajar yang mengikuti metode pembelajaran Gamifikasi dibandingkan dengan pelajar yang menjalani metode pembelajaran konvensional seperti metoda ceramah dan soal sesi jawab?.

1.5 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan metode pembelajaran gamifikasi dan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Untuk memperdalam pemahaman dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan, serta memberikan kontribusi yang berarti bagi para guru dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran..

2. Manfaat praktis

a) Bagi siswa

Penelitian ini dapat digunakan oleh siswa untuk meningkatkan motivasi belajar mereka, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa.

b) Bagi Guru,

Penelitian ini dapat berfungsi sebagai metode atau pendekatan tambahan bagi guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga siswa dapat lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar.

c) Bagi kepala sekolah,

Penelitian ini dapat menjadi referensi yang memberikan wawasan berharga bagi lembaga pendidikan secara keseluruhan, guna

membantu menemukan solusi bagi siswa yang menunjukkan rendahnya motivasi dalam proses pembelajaran di dalam kelas

d) Bagi peneliti

Penelitian ini menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam situasi dunia kerja praktis, serta membahas metode pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

