

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai aspek yang sangat penting dalam perkembangan individu, terutama dalam menghadapi tantangan global yang semakin kompleks. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh dunia pendidikan saat ini adalah bagaimana meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil belajar yang optimal tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengajar, tetapi juga oleh faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Agnes Meliana, 2022). Dalam hal ini, teknologi dapat berperan sebagai solusi dalam pembelajaran yang signifikan, yaitu penggunaan teknologi dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, serta membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran dan meningkatkan keterampilan mereka. (Suyuti dkk, 2023). Maka pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan dapat meningkatkan derajat sumber daya manusia (SDM). Dilihat dari tingkat pendidikan dan tingkat pengangguran untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih tertinggi diantara tingkat pendidikan lain yaitu sebesar 9,01% (BPS, 2024). Padahal, seharusnya Kurikulum SMK sudah mempersiapkan lulusannya untuk siap terjun di dunia kerja dengan berbagai keterampilan-keterampilan yang dimilikinya (Yoga Ariansyah Tarigan, 2025).

Seiring dengan perkembangan teknologi, metode pembelajaran yang inovatif semakin dibutuhkan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar

siswa. Gamifikasi adalah metode pembelajaran yang sedang berkembang pada saat ini. Di dalam gamifikasi, guru dan siswa dapat mengakses bahan ajar melalui media belajar berupa aplikasi seperti *Kahoot*. Gamifikasi dalam pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi (Deterding, 2011). Pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan memotivasi para siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan *enjoy* dan *engagement* terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat siswa dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran (Pelling, 2002).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 7 Maret 2025 di SMK Negeri 14 Medan bahwa sarana dan prasarana seperti komputer sudah lengkap dan berfungsi dengan baik, namun siswa masih cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara dengan siswa kelas X pada mata pelajaran Gambar Teknik Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan bahwa siswa kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikarenakan guru hanya menggunakan model pembelajaran langsung yang bersifat konvensional, yang dimana guru hanya memberikan materi dan tugas, lalu siswa mengumpulkan tugas ke sekolah. Proses pembelajaran dilakukan dengan cara metode ceramah dan menggunakan media pembelajaran power point. Oleh karena itu, hal tersebut penyebab kurangnya ketertarikan dan keaktifan peserta didik dalam belajar, sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang rendah. Pada wawancara dengan guru mata pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 14 Medan, bahwa masih banyak siswa yang belum

memahami pembelajaran Gambar Teknik dan belum aktif dalam belajar, sehingga hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Gambar Teknik belum mencapai KKM yang ditentukan. Berikut daftar nilai siswa berdasarkan hasil observasi yang di peroleh seperti pada Tabel 1.1 berikut.

**Tabel 1.1 Perolehan Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X Tahun 2024/2025 Program Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan SMK Negeri 14 Medan**

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Predikat
2024/2025	90-100	2	2,7%	Sangat Kompeten
	80-89	4	5,5%	Kompeten
	75-79	12	16,6%	Cukup Kompeten
	<75	54	72,2%	Tidak Kompeten
Jumlah		72 Siswa	100	

(Sumber: Guru Mata Pelajaran Gambar Teknik SMK Negeri 14 Medan)

Berdasarkan hasil ulangan harian siswa pada pertemuan ke 6 Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025 diketahui 72,2% (54 Siswa) memiliki nilai yang masih rendah dan dapat dikatakan bahwa keberhasilan belajar belum tercapai sesuai KKM. Pada Tahun Ajaran 2024/2025 terdapat 16,6% (12 Siswa) dengan nilai cukup kompeten, sebesar 5,5% (4 siswa) dengan nilai kompeten, sebesar 2,7% (2 Siswa) dengan nilai yang sangat kompeten. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Elemen Gambar Teknik kelas X DPIB di SMK Negeri 14 Medan masih banyak siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum atau belum optimal dan sebagian siswa mengaku bosan dengan media pembelajaran yang di terapkan. Rendahnya hasil belajar siswa bisa disebabkan oleh kurang antusias dan pemahaman siswa di dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh

beberapa hal, salah satunya adalah penggunaan media yang digunakan oleh guru yang kurang inovatif, sehingga membuat siswa merasa jenuh dalam proses pembelajaran (Ina Magdalena dkk, 2023) dan hasil wawancara pada tanggal 07-03-2025 dengan siswa kelas X DPIB SMK Negeri 14 Medan yaitu siswa masih merasa kesulitan mengikuti dan memahami pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung dimana guru masih menggunakan media konvensional, terdapat beberapa siswa tidak aktif terlibat dalam kegiatan belajar dan tidak memahami mata pelajaran.

Melihat permasalahan yang terjadi di kelas tersebut, maka diperlukan Upaya seperti metode dan media pembelajaran inovatif yang diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran agar dapat berjalan secara interaktif, dilihat dari keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu solusi alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah *Gamifikasi* berbantuan Aplikasi *Kahoot*. Aplikasi *Kahoot* merupakan media pembelajaran aktif untuk memahami materi yang di pelajari oleh siswa. Gamifikasi dapat memotivasi peserta didik untuk berpikir kritis sehingga dapat menyelesaikan masalah pembelajaran (Jusuf, 2016). Proses penggunaan Gamifikasi (Elemen Permainan) yang dapat dikontrol dalam bidang tertentu, khususnya di bidang pendidikan dengan tujuan agar lebih menarik, mudah dipahami dan kreatif, dimana Gamifikasi (Elemen Permainan) terkait dengan motivasi, partisipasi dan prestasi (Rahmatullah, 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, maka diadakan penelitian untuk mengatasi masalah tersebut, adapun judul penelitian yaitu “Pengaruh *Gamifikasi* Melalui

Aplikasi *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Elemen Gambar Teknik di Kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan Informasi Bangunan Smk Negeri 14 Medan.”

### 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, dapat dipaparkan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas X program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 14 Medan Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025 pada elemen Gambar Teknik masih kurang memuaskan dengan standar kelulusan minimum (KKM).
2. Siswa kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikarenakan guru hanya menggunakan model pembelajaran langsung.
3. Guru belum mampu menyesuaikan pemilihan metode pembelajaran dan media belajar yang tepat dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
4. Siswa kurang berperan aktif dalam mengembangkan keterampilan berfikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi siswa dikelas.

### 1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi gamifikasi *Kahoot!* untuk kelas eksperimen serta media konvensional (Power Point) untuk kelas kontrol.
2. Materi belajar yang diteliti adalah: (1) Penggunaan alat gambar, (2) Dasar gambar proyeksi orthogonal 2D, (3) Proyeksi piktorsial 3D, yang terdapat

pada bagian Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) elemen 5. Gambar Teknik di dalam Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di kelas X di SMK Negeri 14 Medan Program Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2025/2026.

3. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas X di SMK Negeri 14 Medan Program Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2025/2026.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh penggunaan gamifikasi daring melalui aplikasi *Kahoot!* terhadap hasil belajar siswa elemen Gambar Teknik kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 14 Medan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2025/2026?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah: untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar Gambar Teknik antara pembelajaran pada siswa dengan penggunaan media belajar aplikasi *Kahoot!* dan pembelajaran pada siswa dengan penggunaan media belajar konvensional terhadap hasil belajar siswa elemen Gambar Teknik kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 14 Medan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2025/2026.