

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di dalam aspek kehidupan manusia pendidikan merupakan upaya mengembangkan potensi yang ada dalam diri untuk menghasilkan manusia yang berkualitas, mencakup pengetahuan yang harus dimiliki dan moral yang dibentuk. Pendidikan bertujuan sebagai sarana yang mampu mengarahkan, mengembangkan, mendorong dan membimbing ke arah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga bagi orang lain. Sebagai sarana untuk mengembangkan kehidupan manusia yang menjadi lebih baik, oleh karena itu pelaksanaan pendidikan harus direncanakan dengan matang agar hasil yang diharapkan dapat berjalan secara maksimal.

Menurut UUSPN No. 12 tahun 2012 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan adalah aspek penting dalam kehidupan manusia. Menurut Alpian & Anggraeni (2019) pendidikan adalah suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi seorang yang mempunyai pendidikan itu sangat penting.

Pendidikan kejuruan merupakan lembaga yang mendidik siswa dalam bidang kejuruan tertentu sehingga siap memasuki dunia pekerjaan sesuai dengan keterampilan yang telah siswa peroleh. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan membantu siswa mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, serta menciptakan tenaga kerja terampil sesuai kebutuhan industri (Moula et al., 2022).

Sekolah Menengah Kejuruan adalah suatu lembaga pendidikan formal menengah kejuruan yang bertujuan menghasilkan tenaga kerja tingkat menengah yang terampil, kompeten dan mandiri. Pendidikan SMK bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk dapat mengembangkan diri, sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, Orr et al. (2023) berpendapat bahwa lulusan SMK harus mampu mengaktualisasikan keterampilan mereka menjadi kompetensi yang relevan dengan bidang keahlian yang dimiliki.

SMK Negeri 1 Lubuk Pakam merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang memberikan bekal pengetahuan, teknologi, keterampilan, sikap mandiri, dan disiplin. SMK Negeri 1 Lubuk Pakam terdiri dari 13 kompetensi keahlian, salah satunya adalah Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Kompetensi keahlian desain pemodelan dan informasi bangunan memiliki berbagai elemen salah satunya yaitu Profesi dan kewirausahaan serta peluang usaha.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada senin, 11 November 2024 di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam, guru didapati masih mengajar dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Dengan pemberian materi yang masih menggunakan metode ceramah akan mengakibatkan siswa kurang berperan

aktif dan merasa bosan. Proses pembelajaran di kelas juga masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan.

Hasil belajar ujian akhir semester Profesi dan Kewirausahaan serta Peluang Usaha kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan 1 SMK Negeri 1 Lubuk Pakam disajikan pada Tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Hasil belajar Ujian Akhir Semester Profesi dan Kewirausahaan serta Peluang Usaha Kelas X DPIB SMK Negeri 1 Lubuk Pakam

T. A	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
2023 / 2024	<75	24	68,57%	Tidak Kompeten
	75 - 79	9	25,71%	Cukup Kompeten
	80 - 89	2	5,72%	Kompeten
	90 - 99	0	0%	Sangat Kompeten
	Jumlah	35	100%	-

Sumber: Guru SMK Negeri 1 Lubuk Pakam

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas dan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ada di sekolah tersebut yaitu 75, dari 35 siswa terdapat 68,57% dalam kategori tidak kompeten, 25,71% siswa dalam kategori cukup kompeten, 5,72% siswa dalam kategori kompeten dan 0% siswa dalam kategori sangat kompeten.

Dari hasil tersebut dikatakan bahwa nilai ujian akhir siswa belum optimal. Dengan demikian diperlukan perbaikan dan peningkatan belajar siswa dapat dilaksanakan dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Guru harus mengubah metode pembelajaran agar dapat dipahami oleh siswa sehingga akan memperoleh hasil yang terbaik. Metode pembelajaran inovatif yang dipandang mampu meningkatkan hasil belajar siswa adalah metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL).

Game Based Learning (GBL) dalam pembelajaran Profesi dan Kewirausahaan serta Peluang Usaha di kelas X DPIB memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Aplikasi *Quizizz* dan *Kahoot* dipilih sebagai media pembelajaran karena keduanya mampu mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Aplikasi *Quizizz* dan *Kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan penjelasan materi, latihan soal atau kuis, serta penguatan materi.

Game-Based Learning (GBL) didasarkan pada elemen-elemen utama seperti aturan, tantangan, skor, serta interaksi berbasis *game* yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep dan keterampilan tertentu. Penggunaan aplikasi berbasis penjelasan materi dan latihan soal interaktif seperti *Quizizz* dan *Kahoot* memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, kompetitif, serta memberikan umpan balik langsung terhadap jawaban yang mereka berikan. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga membantu mereka mengidentifikasi kesalahan dan memperbaikinya secara mandiri.

Dalam pembelajaran berbasis *game*, *Quizizz* menawarkan fitur materi interaktif serta latihan mandiri yang membuat siswa dapat mengerjakan kuis secara individu dengan tempo yang lebih fleksibel. Setiap soal diberikan skor otomatis, serta umpan balik instan yang membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Sementara itu, *Kahoot* lebih berfokus pada kuis berbasis kompetisi yang dimainkan

secara langsung di kelas. Guru dapat memberikan pertanyaan dengan batasan waktu tertentu, dan siswa berlomba-lomba menjawab dengan cepat dan tepat. Sistem ini mendorong interaksi yang lebih aktif, karena siswa dapat langsung melihat peringkat mereka dibandingkan teman-teman sekelasnya.

Melalui penerapan *Game-Based Learning* dengan aplikasi *Quizizz* dan *Kahoot* diharapkan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terdorong untuk lebih aktif, berpikir kritis, serta memahami konsep dengan lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang berbasis tantangan dan kompetisi.

Berdasarkan semua permasalahan yang telah diangkat, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Metode Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar DPIB Elemen Profesi Dan Kewirausahaan Serta Peluang Usaha Kelas X DPIB SMK Negeri 1 Lubuk Pakam”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar pada elemen Profesi dan Kewirausahaan serta Peluang Usaha siswa kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam belum mencapai tingkat optimal.
2. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru pada elemen Profesi dan Kewirausahaan serta Peluang Usaha masih bersifat konvensional, sehingga

kurang mendorong partisipasi aktif siswa dan cenderung menimbulkan kebosanan dalam proses pembelajaran.

3. Metode pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dan *Kahoot* belum pernah diterapkan pada elemen Profesi dan Kewirausahaan serta Peluang Usaha bagi siswa kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Apakah penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan aplikasi *Quizizz* dan *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar siswa elemen Profesi dan Kewirausahaan Serta Peluang Usaha siswa kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ditetapkan berdasarkan rumusan masalah di atas yaitu sebagai berikut: Untuk mengetahui keefektifan penerapan metode pembelajaran *Game-Based Learning* dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dan *Kahoot* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Profesi dan Kewirausahaan serta Peluang Usaha siswa kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka manfaat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan untuk memperluas pengetahuan dan pemahaman pembaca dalam peningkatan hasil belajar siswa melalui metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan menggunakan media *Quizizz* dan *Kahoot*.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

Untuk meningkatkan hasil belajar yang efektif, aplikasi *Quizizz* dan *Kahoot* dapat memberikan informasi mengenai pentingnya penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning*.

b. Guru

Sebagai masukan metode pembelajaran yang akan digunakan di kelas agar tetap mengikuti perkembangan teknologi digital dan memenuhi tujuan pembelajaran seefektif mungkin.

c. Peneliti

Sebagai referensi yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya dan dapat menambah wawasan bagi peneliti terkait penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* dengan bantuan aplikasi *Quizizz* dan *Kahoot* terhadap hasil belajar.