

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Menurut Sugiyanto et al (2023) Asas pendidikan, sebagai kebenaran yang menjadi dasar perancangan dan pelaksanaan pendidikan, memiliki arti yang signifikan dalam konteks pendidikan di Indonesia. Di antara berbagai asas pendidikan yang memberikan arah dan landasan filosofis, tiga di antaranya memegang peran penting, yaitu Asas Tut Wuri Handayani, Asas Belajar Sepanjang Hayat, dan Asas Kemandirian dalam Belajar. Pertama-tama, Asas Tut Wuri Handayani menjadi landasan inti sistem pendidikan Indonesia.(MRizky 2020)

Dalam ruang lingkup yang lebih luas, pendidikan bukan hanya tentang transfer pengetahuan, tetapi juga melibatkan pelatihan keterampilan dan pengembangan karakter. Definisi pendidikan juga mencakup tindakan atau proses mendidik, di mana disiplin diterapkan pada pikiran atau karakter individu. Pendidikan bukanlah entitas statis, sebaliknya, itu merupakan instrumen perubahan yang dinamis. Tujuan utamanya adalah memengaruhi perilaku sosial orang yang dididik, menciptakan dampak positif dalam masyarakat. Pentingnya pendidikan dapat dilihat dari kemampuannya membentuk individu, membuka wawasan, dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Pendidikan digolongkan menjadi beberapa tingkatan dan salah satu tingkatan pendidikan yang memberikan kompetensi keahlian adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan yang dapat mengembangkan dan menumbuhkan berbagai kompetensi siswa, keterampilan intelektual, keterampilan sosial, bermoral, memiliki intuisi (emosi) yang baik dan menjadikan manusia lebih baik. Menurut Franklin Bobbitt, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu jenis lembaga pendidikan formal yang diprogramkan oleh pemerintah untuk mencetak tenaga kerja muda yang terampil dan sesuai dengan bidang keahliannya. yang siap melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi, sedangkan pendidikan di SMK menghasilkan lulusan yang siap bekerja dan memiliki keterampilan.

dibutuhkan oleh dunia industri. Maka SMK juga bekerja sama dengan industri dalam menyusun kurikulum dan menyiapkan siswa untuk dunia kerja. Hal ini dilakukan agar lulusan SMK dapat dengan mudah mendapatkan pekerjaan setelah lulus dan dapat beradaptasi dengan cepat di tempat kerja.

SMK Negeri 27 Jakarta merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri di Indonesia yang menerapkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberikan fleksibilitas bagi sekolah dalam menyusun pembelajaran yang lebih kontekstual dan berpusat pada peserta didik. SMK Negeri 27 Jakarta merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri di Indonesia yang menerapkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberikan fleksibilitas bagi sekolah dalam menyusun pembelajaran yang lebih kontekstual dan berpusat pada peserta didik.

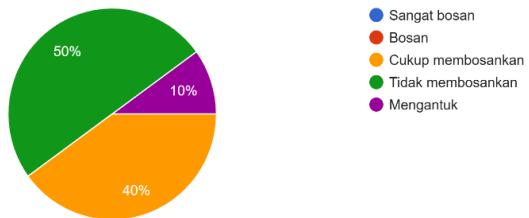
Terkait dengan sikap dan peran guru sebagai fasilitator, terdapat indikator keberhasilan. Indikator keberhasilan guru sebagai fasilitator itu berupa: guru harus menyediakan seluruh perangkat pembelajaran, menyediakan fasilitas pembelajaran, bertindak sebagai mitra bukan atasan, dan tidak bertindak sewenang-wenang (Naibaho, 2018). Dari indikator keberhasilan guru sebagai fasilitator yang sudah disebutkan sebelumnya, masih banyak guru yang belum melaksanakan perannya sebagai fasilitator yang baik.

Guru juga berperan sebagai fasilitator belajar siswa yang memberi berbagai kemudahan siswa dalam belajar, baik dalam pengorganisasian bahan, pendekatan pembelajaran, maupun dalam pengadaan media pembelajaran sehingga diharapkan mampu memantau tingkat kesukaran yang dialami siswa. Guru harus mampu memilih model pembelajaran yang sesuai materi pelajaran dan mampu menyajikan model pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat menunjang kegiatan belajar mengajar yang efektif. Secara teori, terdapat banyak faktor yang mempengaruhi efektivitas belajar. Salah satunya guru. Guru adalah orang berinteraksi langsung saat pembelajaran berlangsung, guru pula yang membuat perencanaan sampai pada evaluasi kegiatan. Guru memiliki banyak peran di kelas, salah satunya adalah perannya sebagai fasilitator (Bintari, Nisa, and Harjawati 2022).

Guru memiliki posisi strategis dalam sistem pendidikan, di mana perannya melampaui sekadar menyampaikan materi pelajaran. Sebagai pendidik, guru juga berperan sebagai pembimbing yang mengarahkan perkembangan akademik dan personal peserta didik, sekaligus sebagai motivator yang membangkitkan semangat belajar dan menumbuhkan kepercayaan diri siswa untuk meraih potensi terbaik mereka. Guru yang efektif mempunyai kompetensi yang kuat dalam keahliannya, dapat menginspirasi siswa dalam belajar, dan memiliki kaitan positif yang konstruktif dan baik dengan mereka (Nugraheni et al., 2019; Sibagariang, 2021; Soewito, 2023; Sopian, 2016; Suparyanto dan Rosad (2015, 2020). Guru tidak hanya sekadar mentransfer ilmu, tetapi juga membimbing siswa dalam melakukan pengembangan kemampuan, wawasan, serta berbagai nilai moral yang esensial untuk mencapai kesuksesan di masa depan.

Peneliti telah melakukan pengamatan awal pada 10 siswa kelas X jurusan Kecantikan pada hari Sabtu, 8 Februari 2025, pukul 08.00 WIB, dengan menyebarluaskan kuesioner melalui chat WA (*Whatsapp*) untuk memahami kondisi di kelas dan program keahlian yang ada pada siswa kelas X jurusan Kecantikan ini. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner oleh siswa kelas X jurusan Kecantikan menunjukkan bahwa tingkat minat siswa terhadap mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan 80% sangat tinggi dan 20% cukup tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa harapan dan cita-cita mereka untuk masa depan sangat tinggi. Selain itu, terdapat hasil pengisian kuesioner yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan guru 50% membosankan, 10% mengantuk, dan 40% tidak membosankan sehingga siswa sulit untuk memahami materi partisipasi yang rendah dalam proses pembelajaran konvensional. Metode penelitian konvensional ini menggunakan survey dan kuesioner untuk mengumpulkan data. Hal ini berdampak pada pencapaian hasil belajar yang kurang optimal diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Apakah metode pembelajaran yang digunakan guru membosankan sehingga sulit untuk memahami materi?
10 jawaban



Gambar1.1 tabel kuesioner pembelajaran yang digunakan guru

Tabel 1.1 Nilai PTS Semester Ganjil

SMK Negeri 227 Jakarta Tahun Pelajaran 2024/2025

KKM	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Belum Tuntas	Presentase Siswa Tuntas (%)	Presentase Siswa Belum Siswa (%)
80	36	14	22	38,09%	61,01%

Sumber: Lembar Laporan Hasil Belajar PTS

Siswa kelas X SMK Negeri 27 Jakarta Tahun 2024/2025

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan pada Pra siklus, diperoleh data bahwa dari total 36 siswa kelas X Kecantikan dan Spa 2, terdapat 14 siswa (38,09%) yang telah mencapai nilai ketuntasan sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 22 siswa (61,1%) masih berada di bawah standar ketuntasan.

Berdasarkan pengamatan awal tersebut, peneliti bermaksud menggunakan pendekatan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan media gamifikasi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan metode pembelajaran gamifikasi berbantuan media interaktif berbasis teknologi. Gamifikasi merupakan metode pembelajaran berbasis

permainan yang sangat unik dan dapat merangsang rasa ingin tahu peserta didik karena metode pembelajaran ini akan memunculkan banyak visual yang dapat menarik perhatian peserta didik (Sindi et al., 2023). Metode gamifikasi juga dapat diintegrasikan dengan media pembelajaran berbasis teknologi, salah satunya adalah wordwall. Pemanfaatan media wordwall dapat digunakan sebagai sumber belajar, alat bantu pengajaran, dan juga sebagai alat penunjang penilaian pembelajaran bagi guru dan peserta didik. Aplikasi ini berisi gambar, suara, animasi dan permainan, sehingga dapat memicu minat dan keinginan untuk belajar peserta didik (Salsabila et al., 2023).

Pentingnya media gamifikasi dalam pembelajaran yaitu dimana peserta didik akan merasa belajar sambil bermain, mempertinggi suasana hati, menjadikan pembelajaran akan diingat dalam jangka waktu lama. Permainan (*games*) merupakan sesuatu yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang dikemas dengan baik di dalam permainan akan membuat peserta didik merasa nyaman, tertarik dan menyenangkan sehingga daya ingat dan daya serap peserta didik terhadap materi yang disampaikan juga cukup tinggi (Amalia, 2022).

Media pembelajaran yang berbasis gamifikasi antara lain seperti *Kahoot*, *Quiziz*, *Wordwall*, *Educandy*, *Gimkit* dan *platform* lainnya (Lawrance et al., 2021). Gimkit adalah media pembelajaran yang interaktif dengan penerapan elemen *game* yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa di dalam pembelajaran. Gimkit dapat diakses dari berbagai perangkat seperti *smartphone*, laptop, dan computer sehingga memudahkan penggunanya dan terasa fleksibel. Item yang ada pada Gimkit atau elemen *game* yang ditawarkan selalu diperbaharui sehingga terasa baru, relevan, dan menjadikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Lawrance et al., 2021). *Template* di dalam Gimkit juga beragam dapat dimainkan dengan mode *Wordwall* merupakan salah satu *platform* berbasis *web* penyedia pembuatan *game online* yang dapat dimanfaatkan oleh seorang guru dalam pembuatan penilaian pembelajaran matematika saat ini. Hal tersebut selaras dengan pendapat Putra dkk (2021) bahwa *Wordwall* merupakan aplikasi gamifikasi digital berbasis *web* yang menyediakan berbagai permainan dan kuis yang dapat digunakan guru dalam membuat metode penilaian pembelajaran. Di dalam platform ini terdapat berbagai *template game* yang dapat dipilih dan dibuat secara gratis oleh pengguna, termasuk

guru sehingga dapat digunakan sebagai sarana penilaian dalam pembelajaran matematika.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Salah satu media tersebut adalah media *wordwall*. Media *wordwall* adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei. Siswa yang terlibat dalam permainan ini mudah mengakses media tersebut karena dapat diakses langsung melalui *web browser* yaitu www.wordwall.net dan bisa men-download aplikasinya di *playstore* yang sudah tersedia di *Smartphone*. Media gamifikasi *wordwall* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa saat mengikuti pembelajaran. Hal yang dilakukan peneliti yaitu mengadakan tindakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan juga meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.

Peneliti memilih dan menggunakan media pembelajaran yang dapat memancing minat belajar siswa yaitu media pembelajaran gamifikasi *wordwall*. Media pembelajaran gamifikasi *wordwall* tersebut diharapkan dapat menumbuhkan rasa tertarik bagi siswa untuk belajar. Hal ini bertujuan agar siswa dapat belajar secara aktif dalam pembelajaran. Terdapat lima variabel yang akan tercipta dalam media pembelajaran gamifikasi *wordwall*, ada antara lain: (1) Siswa terlibat secara aktif, (2) Menarik minat dan perhatian siswa, (3) Membangkitkan motivasi siswa, (4) Merangsang daya ingat siswa, (5) Merangsang keterampilan siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa dengan cara pembelajaran yang aktif merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pendidikan. Demi mencapai tujuan tersebut, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan siswa. Pendekatan yang interaktif, berbasis teknologi, dan berorientasi pada pemecahan masalah menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan sehingga diharapkan siswa mampu meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan sikap dalam proses pembelajaran. Demi menghadapi tantangan ini, perlu dilakukan upaya peningkatan hasil belajar melalui inovasi dalam proses pembelajaran, baik dari sisi metode pengajaran, penggunaan media pembelajaran, maupun peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk

mengeksplorasi strategi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X jurusan Kecantikan di SMK Negeri 27 Jakarta, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti memutuskan penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Kecantikan Dan SPA 2 Pada Materi Perawatan Wajah Tidak Bermasalah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Di SMK Negeri 27 Jakarta”, sehingga peneliti mengharapkan akan adanya peningkatan hasil belajar siswa saat mengikuti pembelajaran serta memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif. Berdasarkan hal tersebut, para guru diharapkan dapat memanfaatkan teknologi dalam media pembelajaran gamifikasi *wordwall* seperti permainan *online*, dan aplikasi khusus yang dirancang untuk tujuan pembelajaran. Hal ini membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan karena siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan. Sama halnya dengan permainan, media pembelajaran gamifikasi *wordwall* menghadirkan tantangan dan tingkat kesulitan yang meningkat secara bertahap. Siswa diberi kesempatan untuk mendapatkan poin, naik level, dan mendapatkan hadiah dengan menyelesaikan tugas atau aktivitas pembelajaran. Pada dasarnya mereka menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan mencapai target pembelajaran.

1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Siswa menyatakan sulit memahami materi sehingga membutuhkan media pembelajaran tambahan.
2. Kurangnya Media pembelajaran yang memadai dan menarik.

1.3 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan (Perawatan wajah tidak bermasalah) pada kelas X kecantikan di SMK Negeri 27 Jakarta.
2. Bagaimana hasil belajar kelas X kecantikan pada mata Pelajaran Dasar-

dasar kejuruan (perawatan wajah tidak bermasalah) menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi?

3. Apakah media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Kecantikan di SMK Negeri 27 Jakarta?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mendeskripsikan penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi di SMK Negeri 27 Jakarta.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan(perawatan wajah tidak bermasalah) di SMK Negeri 27 Jakarta dengan menerapkan media pembelajaran berbasis gamifikasi.
3. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi di SMK Negeri 27 Jakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian pengembangan Media berbasis gamifikasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Bagi Guru, sebagai masukan untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga dapat membuat pembelajaran dasar-dasar kejuruan menjadi pembelajaran yang menyenangkan.
2. Bagi Siswa, membantu siswa dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman materi pembelajaran Dasar-Dasar Kejuruan menggunakan media pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi dalam pembelajaran.
3. Bagi Sekolah, memberikan referensi untuk mengembangkan kebijakan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.
4. Bagi Peneliti, sebagai suatu pengalaman berharga bagi seorang calon guru profesional yang selanjutnya dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran.

1.6 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, pembatasan masalah ditetapkan agar fokus

penelitian lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Adapun pembatasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas X program keahlian Kecantikan dan Spa 2 di SMK Negeri 27 Jakarta tahun ajaran berjalan.
2. Mata pelajaran yang diteliti adalah *Dasar-Dasar Kejuruan*, khususnya pada kompetensi *Perawatan Wajah Tidak Bermasalah*.
3. Media pembelajaran yang digunakan adalah media berbasis gamifikasi, seperti *Wordwall*, yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa
4. Jenis hasil belajar yang dianalisis terbatas pada aspek kognitif, yang diukur melalui nilai pretest dan posttest.
5. Waktu pelaksanaan penelitian dibatasi selama satu siklus pembelajaran dalam satu semester, sesuai dengan jadwal pelajaran yang berlaku.
6. Jenis tindakan yang dilakukan berupa penerapan media gamifikasi dalam proses pembelajaran, bukan pengembangan media secara menyeluruh.

