

## Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X kecantikan dan SPA 2 pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Kejuruan(Perawatan Wajah Tidak Bermasalah) Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi di SMK Negeri 27 Jakarta

Kartika Agustina<sup>1\*</sup>, Sri Irtawidjajanti<sup>2</sup>, Neneng Siti Silfi Ambarwati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Jakarta, Jl. R.Mangun Muka Raya No.11, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta

E-mail: [dodiyantok@gmail.com](mailto:dodiyantok@gmail.com)

\* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3585>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 12 Nov 2025

Revised: 18 Nov 2025

Accepted: 24 Nov 2025

#### Kata Kunci:

Hasil Belajar, Dasar-dasar Kejuruan (Perawatan Wajah Tidak Bermasalah), Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi.

#### Keywords:

Learning Outcomes, Vocational Basics (Facial Care is Not a Problem), Gamification-Based Learning Media.



### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Kecantikan dan Spa 2 pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan, khususnya materi Perawatan Wajah Tidak Bermasalah, melalui penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi di SMK Negeri 27 Jakarta. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Media gamifikasi yang digunakan meliputi platform interaktif seperti Wordwall, Kahoot, dan Gimkit untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan bertahap pada hasil belajar siswa di setiap siklus, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

*This study aims to improve the learning outcomes of Grade X Beauty and Spa 2 students in the subject Basic Vocational Competencies, specifically on the topic Facial Treatment for Non-Problematic Skin, through the use of gamified learning media at SMK Negeri 27 Jakarta. The research method employed is Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, implemented in three cycles. Each cycle consists of planning, action, observation, and reflection stages. Gamified platforms such as Wordwall, Kahoot, and Gimkit were utilized to enhance student engagement and motivation. The results showed a progressive improvement in students' learning outcomes across all three cycles, covering cognitive, affective, and psychomotor domains.*



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

**How to Cite:** Kartika Agustina, et al (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X kecantikan dan SPA 2 pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Kejuruan(Perawatan Wajah Tidak Bermasalah) Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi di SMK Negeri 27 Jakarta, 4(2). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3585>

## PENDAHULUAN

Menurut Adesemowo (2022) Pendidikan yakni Pendidikan, sebagai suatu proses integral dalam perkembangan manusia, melibatkan lebih dari sekadar keberadaan di ruang kelas atau institusi formal seperti sekolah. Meskipun sekolah merupakan wadah utama di mana pendidikan disampaikan, konsep ini mencakup seluruh proses pembelajaran sepanjang hidup seseorang. (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.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Istilah bahasa Inggrisnya adalah *Classroom Action Research*. Dari namanya sudah menunjukkan isi yang terkandung di dalamnya, yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (treatment) yang sengaja dimunculkan. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru bersama-sama dengan peserta didik, atau oleh peserta didik di bawah bimbingan dan arahan guru, dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kurt Lewin. Model Kurt Lewin menjelaskan bahwa ada 4 hal yang harus dilakukan dalam proses lingkaran yang terus menerus. penelitian tindakan yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan penelitian tindakan adalah proses yang terjadi dalam suatu lingkaran yang terus menerus.

Menurut Suharsimi Arikunto, instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Ibnu Hadjar berpendapat bahwa instrumen merupakan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara objektif. Sementara itu, Sumadi Suryabrata menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk merekam-pada umumnya secara kuantitatif-keadaan dan aktivitas atribut- atribut psikologis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi, peneliti melakukan analisis data berdasarkan hasil belajar siswa kelas X Kecantikan pada materi Perawatan Wajah Tidak Bermasalah. Analisis dilakukan untuk mengetahui efektivitas tindakan yang telah diterapkan dalam setiap siklus, serta untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa secara bertahap.

Data yang dianalisis meliputi hasil tes tulis siswa, observasi aktivitas guru dan siswa, dokumentasi pembelajaran, serta catatan lapangan. Penilaian dilakukan pada setiap siklus, dan hasilnya menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari siklus ke siklus. Berikut adalah hasil analisis data dari ketuntasan belajar siswa Siklus I-III:

**Tabel 1.** Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I,II, dan III

<b>Tahap Pelaksanaan</b>	<b>Persentase siswa yang memperoleh nilai <math>\geq 80</math></b>	<b>Persentase siswa yang memperoleh nilai <math>\leq 80</math></b>
Pra-Siklus	38,00%	62,00%
Siklus I	33,33%	66,67%
Siklus II	69,40%	30,60%
Siklus III	94,44%	5,56%

Berdasarkan data hasil belajar siswa dari Pra-Siklus hingga Siklus III, terlihat adanya perkembangan yang signifikan. Pada Pra-Siklus, siswa yang memperoleh nilai  $\geq 80$  sebanyak 38,0%, sedangkan siswa yang memperoleh nilai  $\leq 80$  sebesar 62,0%. Pada Siklus I, persentase ketuntasan sedikit menurun menjadi 33,33%, sementara siswa yang belum mencapai ketuntasan meningkat menjadi 66,67%.

Selanjutnya, pada Siklus II terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup baik, dengan 69,40%

siswa memperoleh nilai  $\geq 80$  dan 30,60% siswa memperoleh nilai  $\leq 80$ . Kemudian, pada Siklus III, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang lebih signifikan, yaitu 94,44% siswa telah mencapai nilai  $\geq 80$ , sedangkan hanya 5,56% siswa yang masih berada di bawah KKM. Tabel di atas menunjukkan bahwa meskipun sempat terjadi penurunan pada Siklus I, namun perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada Siklus II dan Siklus III berdampak positif terhadap peningkatan capaian hasil belajar siswa. Hal ini membuktikan bahwa penerapan strategi pembelajaran secara bertahap dan berkesinambungan dapat meningkatkan pemahaman konsep serta ketuntasan belajar siswa secara signifikan. Secara keseluruhan, peningkatan ketuntasan dari Pra-Siklus hingga Siklus III menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan peneliti efektif dalam memperbaiki proses dan hasil belajar.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan, khususnya materi Perawatan Kulit Wajah Tidak Bermasalah, dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Kecantikan dan Spa 2 SMK Negeri 27 Jakarta.

Peningkatan hasil belajar terlihat dari perbandingan nilai pra-siklus, siklus I, hingga siklus III yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Penggunaan gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Siswa menjadi lebih termotivasi, aktif, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran kejuruan di bidang kecantikan.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

### REFERENSI

- Aminarti, F., Ayumi, A., & Siregar, D. S. (2024). *Studi Pustaka Tentang Karakteristik, Tujuan, dan Manfaat Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*.
- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., & Diva, S. A. (2023). Penggunaan Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–10. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/2080/1089>
- Bhakti, M. R. S., Lesmana, A. C., & Centia, S. (2023). Strategi Pemerintah dalam Verifikasi dan Validasi Data Terpadu Kesejahteraan Sosial di Kementerian Sosial Tahun 2021-2022. *Jurnal Administrasi Pemerintahan (JANITRA)*, 3(2), 303–310.
- Erdiana, A., Ngatmini, N., & Winarni, S. (2024). Penerapan Gamifikasi Menggunakan Media Wordwall dalam Pembelajaran Kaidah Kebahasaan Teks Biografi. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2), 715–724. <https://e-journal.my.id/jsgp/article/view/4226>
- Fadul, F. M. (2019). Aspek-Aspek Politik, Ekonomi, Sosial, dan Budaya dalam Pendidikan: Pendidikan dalam Perspektif Politik di Indonesia (Studi Dokumentasi). *Suparyanto dan Rosad*, 5(3), 248–253.
- Festiawan, R. (2020). *Belajar dan Pendekatan Pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman.
- Isnawati, A. U. (2021). *Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021* (Skripsi).
- Syaifudin. (2021). Penelitian Tindakan Kelas (Teori dan Aplikasinya pada Pembelajaran Bahasa Arab). *Borneo: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 1–17.