

## ABSTRAK

Hana Patricia (01061190067)

### **PENERAPAN GAMIFIKASI STRUKTURAL DALAM PEMBELAJARAN VOKAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII DI SEKOLAH LENTERA HARAPAN (SLH) CURUG**

(xiv + 60 halaman: 5 gambar; 11 tabel + 5 lampiran)

Gamifikasi adalah metode pengajaran yang berbasis pada bentuk permainan yang dapat membantu menaikkan tingkat hasil belajar siswa, terutama pada proses pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti memilih menggunakan jenis gamifikasi struktural yaitu dengan memasukkan unsur-unsur permainan ke dalam kegiatan pembelajaran tanpa mengubah struktur pembelajaran. Sayangnya, masih sedikit penelitian yang mengkaji gamifikasi struktural sebagai metode pembelajaran dalam mata pelajaran musik terutama vokal di dalam kelas. Setelah melakukan observasi di Sekolah Lentera Harapan (SLH) Curug, peneliti menemukan bahwa pembelajaran vokal di sekolah tersebut masih bersifat tradisional, sehingga banyak siswa yang hasil belajarnya rendah. Oleh karena itu, peneliti membahas penerapan gamifikasi struktural untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran vokal di tingkat VII SMP Sekolah Lentera Harapan (SLH) Curug. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada penelitian dilakukan *pre-test* dan *post-test* selama empat kali pertemuan dengan durasi 90 menit pada setiap pertemuannya. Setelah melakukan *pre-test* dan *post-test*, hasil yang didapatkan dianalisis untuk mengetahui nilai rata-rata dan besar peningkatan nilainya. Berdasarkan data yang telah didapatkan dan telah dianalisis, penerapan metode pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa tingkat VII SMP. Hal ini dibuktikan dengan terdapat peningkatan nilai rata-rata dari 77,91 pada *pre-test* menjadi 91,25 pada *post-test*. Meskipun peningkatannya tidak tergolong sangat signifikan, hal ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti keterbatasan waktu penelitian, suasana kelas yang belum sepenuhnya kondusif, serta karakteristik siswa yang beragam. Namun demikian, hasil ini tetap menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi struktural dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Kata kunci: gamifikasi struktural, pembelajaran vokal, hasil belajar, SMP

Referensi: 64 (2003-2025)