

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam mewujudkan peradaban luhur bangsa ini, keberhasilan pencapaian target pendidikan diantaranya dapat diwujudkan dalam kegiatan belajar mengajar. Tirtarahardja (2005, hlm.82) menjelaskan bahwa “Pendidikan adalah sesuatu yang universal yang berlangsung terus menerus dan tak terputus dari generasi ke generasi dimanapun di dunia ini. Upaya memanusiakan manusia melalui pendidikan itu diselenggarakan sesuai dengan pandangan hidup dan dalam latar sosial kebudayaan setiap masyarakat tertentu”. Proses pembelajaran yang terjadi didalam kelas melibatkan interaksi antara seorang guru dan siswa. Didalam interaksi tersebut ada beberapa komponen pendukung yang menjadi faktor keberhasilan pembelajaran, antara lain faktor internal dan eksternal. Faktor internal dan eksternal akan menjadi pendukung atau mungkin menjadi penghambat dalam menentukan kualitas pendidikan. Keberhasilan target pendidikan dapat terlihat dari ketercapaian kegiatan belajar mengajar dikelas. Peran guru dalam proses kegiatan belajar mengajar menjadi salah satu faktor penentu ketercapaian tujuan pendidikan. Bagaimanapun juga proses pembelajaran akan ditentukan oleh guru yang dapat membuat perencanaan pembelajaran dengan baik dan mampu memberikan kondisi belajar yang kondusif. Gintings (2014, hlm.vii) mengatakan, “Guru adalah kurikulum yang hidup dan guru yang menghidupkan kurikulum”. Untuk menciptakan suatu ilmu pengetahuan yang berkualitas seorang guru harus memahami bagaimana cara menyampaikan informasi dengan baik. Informasi tersebut dapat menjadi pengetahuan yang berkualitas dan mampu mengisi memori jangka panjang siswa. Informasi yang berkualitas bisa diciptakan melalui suatu rangkaian proses yang saling berhubungan. Diawali dari proses cara kerja otak dan dilanjutkan pada proses penciptaan pengetahuan yang berkualitas. Guru dituntut untuk senantiasa melakukan inovasi-inovasi untuk dapat mencapai keberhasilan proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran menuntut berbagai komponen pendidikan (terutama guru), untuk senantiasa berinovasi dalam hal mengatasi permasalahan yang terjadi pada siswa. Berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran angket ke beberapa siswa kelas XI MIA di MAN 1 Kota Bandung, salah satu keluhan yang dialami saat siswa belajar khususnya materi Biologi adalah terkadang siswa mengalami kondisi jenuh. Siswa merasakan pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional menyebabkan siswa kurang bersemangat dan kurang memahami istilah-istilah yang ada pada materi Biologi. Kejenuhan yang terkadang dialami oleh siswa mengakibatkan siswa kurang fokus dan berdampak terhadap tingkat pemahaman materi sehingga ketercapaian hasil pembelajaran kurang maksimal. Banyak faktor yang menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar, baik itu faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal yaitu berupa keletihan dan motivasi pada siswa itu sendiri, sedangkan faktor eksternal yaitu faktor diluar diri individu seperti lingkungan, guru, sarana, fasilitas, dan lain-lain. Permasalahan dibidang pendidikan tersebut dapat diminimalisir, salah satunya yaitu dengan memodifikasi metode pembelajaran konvensional ke metode lain dengan memberikan inovasi saat pembelajaran berlangsung. Inovasi yang dilakukan oleh guru bertujuan untuk memaksimalkan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Inovasi diperlukan untuk mengatasi permasalahan agar pendidikan di negeri ini tidak berada pada kondisi konstan. Inovasi yang dilakukan seorang guru dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang kian hari semakin berkembang dengan pesat. Hal ini didukung dengan hasil angket responsi yang diberikan ke beberapa siswa XI MIA di MAN 1 Kota Bandung, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 95 % dari jumlah 50 siswa mendukung adanya penerapan pembelajaran yang terintegrasi teknologi. Pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan IPTEK bertujuan untuk mengarahkan siswa sehingga mampu menggunakan teknologi dengan baik dan bijak, serta meminimalisir penyalahgunaan perkembangan teknologi. Ketika berbicara IPTEK maka ada beberapa makna yang terkandung didalamnya, yaitu mengenai ilmu, pengetahuan dan teknologi. "Menurut filsafat ilmu, pengetahuan yang terkoordinasi, terstruktur dan sistematis disebut ilmu. Pengertian sains hanya dibatasi oleh pengetahuan yang positif, artinya yang hanya dijangkau oleh indera

kita” (Poedjiadi, 2007, hlm.1). Begitupun dibidang pendidikan, seiring dengan perkembangan dibidang IPTEK, dibidang pendidikan pun perlu adanya inovasi baik dari perencanaan pembelajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran yang dapat dilakukan melalui proses adopsi, modifikasi, maupun improvisasi. Berkembangnya suatu bangsa dapat dilihat dari seberapa jauh kualitas pendidikannya. Kualitas pendidikan dapat terukur dengan seberapa besar inovasi-inovasi yang dilakukan dengan bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Inovasi-inovasi tersebut tentunya harus dapat dikembangkan sesuai dengan potensi Indonesia yang amat beragam, salah satu potensinya yaitu kearifan budaya lokal di tiap daerah yang berbeda-beda dengan keunikan yang luar biasa. Kearifan budaya lokal yang dimiliki Indonesia harus dilestarikan, dikembangkan serta diwariskan agar kejayaannya senantiasa diakui dinegeri ini. Antropolog Universitas Negeri Medan (Unimed), Azhari (2009) menjelaskan eksistensi permainan budaya lokal sebagai berikut:

Dewasa ini permainan anak tradisional seperti patok lele, congkak, galasing, engklek, sambar elang dan enggrang, sudah tergantikan oleh permainan yang lebih modern seperti video games maupun bombom car. Padahal, aneka permainan tradisional tersebut memiliki cukup banyak keunggulan yang tidak didapat pada permainan moderen, seperti tumbuhnya rasa solidaritas atau kesetiakawanan, rasa empati kepada sesama, keakraban dengan alam dan selalu menjunjung nilai-nilai sportivitas”.

Salah satu cara agar budaya lokal daerah di Indonesia dapat terwariskan serta dikaitkan dengan pengembangan pendidikan. Karena antara pendidikan dan kebudayaan keduanya tidak dapat terlepas satu sama lainnya. Pernyataan ini termuat dalam dalam UU RI No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 2 ditegaskan bahwa yang dimaksudkan dengan sistem pendidikan nasional adalah pendidikan yang berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia dan yang berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945. Tirtahardja (2005, hlm.100-102) menerangkan mengenai kaitan budaya dengan pendidikan sebagai berikut:

Kebudayaan adalah hasil cipta dan karya manusia berupa norma-norma, nilai-nilai, kepercayaan, tingkah laku, dan teknologi yang dipelajari dan dimiliki oleh semua anggota masyarakat tertentu dan pendidikan tidak hanya berfungsi untuk mentransmisi kebudayaan kepada generasi penerus tetapi pendidikan juga berfungsi untuk mentransformasikan kebudayaan agar sesuai dengan perkembangan zaman”.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dikatakan bahwa kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia mampu mendukung kemajuan pendidikan dengan mengaitkan kebudayaan masyarakat setempat dengan proses pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan mutu dan kreativitas dibidang pendidikan dan merupakan sarana untuk mewariskan serta melestarikan kearifan budaya lokal. Pendapat ini relevan dengan penelitian yang dilakukan Toharudin dan Kurniawan (2017, hlm.30) menjelaskan sebagai berikut:

Belajar pada dasarnya adalah interaksi manusia secara tidak langsung dalam kehidupan tidak dapat dipisahkan dari budaya. Manusia, budaya, lingkungan, adalah tiga faktor yang saling terkait secara integral terjalin. Lingkungan di mana manusia hidup di samping bentuk lingkungan alam juga dalam bentuk lingkungan sosio-budaya.

Pendidikan mampu menjadi tempat untuk melestarikan kearifan budaya yaitu dengan mengombinasikan budaya dengan proses pembelajaran, seperti menerapkan budaya kedalam metode pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar, atau dengan kata lain dapat kita sebut sebagai metode pembelajaran yang berbasis etnopedagogi. Hal tersebut juga dikemukakan oleh Sanjaya (2007, hlm.145) bahwa “Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal sedangkan etnopedagogik dapat diartikan sebagai pembelajaran yang berdasarkan kearifan lokal dan sistem kelakuan berpola yang dipraktikkan sebuah komunitas”. Toharudin dan Kurniawan (2017, hlm.30) menjelaskan sebagai berikut:

Etnopedagogi adalah praktik pendidikan berdasarkan kearifan lokal dan bersumber dari nilai-nilai budaya etnis dan menjadi standar perilaku yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran dapat dikembangkan bersama model pembelajaran lain seperti inkuiri dan kombinasi model lain. Kearifan lokal yang layak menjadi basis pendidikan dan sosialisasi. Siswa yang tahu budaya secara tidak langsung akan membentuk karakter.

Metode pembelajaran berbasis etnopedagogi berarti metode pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai kearifan budaya lokal bangsa. Kearifan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia sangat beragam, dari suku bangsa, adat istiadat, hingga permainan lokal yang menjadi ciri khas masing-masing daerah. Permainan lokal yang dijadikan sebagai metode pembelajaran dalam penelitian ini adalah permainan sondah. Hal ini berdasarkan kaitan materi dengan permainan yang akan

diterapkan melalui aplikasi *mobile learning*. Menggabungkan permainan sondah dengan teknologi yang berkembang dengan menciptakan aplikasi *mobile learning* tersebut menjadi salah satu cara dalam meminimalisir permasalahan dalam memahami materi Biologi dan mengarahkan siswa untuk dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dengan benar. Berdasarkan angket responden yang disebar di XI MIA dengan jumlah 50 siswa sebanyak 78% menjawab materi sel merupakan materi yang dianggap sulit di kelas XI semester ganjil. Hal ini didukung dengan hasil wawancara kepada guru mata pelajaran Biologi, beliau mengatakan bahwa perolehan nilai pada materi sel sebanyak 60 % nilai yang didapat siswa dikelas yang beliau pegang berada dibawah KKM, sehingga materi sel perlu adanya upaya agar hasil belajar siswa terjadi peningkatan. Aplikasi permainan sondah ini dapat diterapkan dengan upaya memanfaatkan pemakaian teknologi dan meminimalisir penyalahgunaan *smartphone* yang semakin digandrungi oleh siswa, hal ini didukung oleh sebuah penelitian Khahar (2014, hlm.1) mengatakan, “Perkembangan teknologi berpengaruh terhadap gaya hidup masyarakat. Termasuk pada siswa SMA, saat ini banyak siswa SMA yang memiliki telepon genggam berbasis *android* yang pemanfaatannya kurang maksimal. Pengembangan media pembelajaran animasi yang dapat dijalankan pada perangkat berbasis *android* mampu meningkatkan manfaat penggunaan perangkat berbasis android dan membantu proses belajar siswa pengguna perangkat berbasis android”. Pembelajaran menggunakan aplikasi permainan sondah pada materi sel dapat memberikan kondisi belajar siswa dikelas berlangsung menyenangkan. Dengan diterapkannya metode ini siswa dituntut aktif dan kreatif sehingga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor siswa dapat terpenuhi.

Ketiga ranah dalam proses pembelajaran harus tercapai dengan memaksimalkan sumber daya yang ada seperti yang dijelaskan Budimansyah (2002, hlm.12) bahwa:

Peserta didik harus diberdayakan agar mau dan mampu berbuat untuk memperkaya pengalamannya (*learning to do*) dengan meningkatkan interaksi dengan lingkungannya baik lingkungan fisik, sosial, maupun budaya sehingga mampu membangun pemahaman dan dapat membangun pemahaman dan pengetahuannya terhadap dunia di sekitarnya (*learning to know*) dengan tujuan hasil interaksi dengan lingkungan itu dapat membangun

pengetahuan dan kepercayaan dirinya (*learning to be*). Kesempatan berinteraksi dengan berbagai individu dan kelompok yang bervariasi (*learning to live together*) akan membentuk kepribadianya untuk memahami kemajemukan dan melahirkan sikap-sikap positif dan toleransi terhadap keanekaragaman dan perbedaan hidup.

Berdasarkan penjelasan di atas kita dapat memahami bahwa lingkungan fisik, sosial, dan budaya adalah aspek yang dapat dijadikan sumber-sumber interaksi belajar agar siswa mampu mengeksplorasi potensi pada dirinya.

Guru yang mampu menjalankan perannya dengan baik adalah guru yang mampu memaksimalkan sumber-sumber interaksi belajar agar digunakan secara optimal oleh siswa, sehingga guru memerlukan metode yang tepat guna serta mampu merangkum sumber-sumber tersebut dalam kegiatan belajar mengajar melalui pendekatan saintifik seperti yang diatur dalam Permendikbud No. 103 Tahun 2014 pasal 2 ayat 8 tentang sistem pembelajaran dasar dan menengah menjelaskan bahwa: “Pendekatan saintifik adalah pendekatan berbasis proses keilmuan yang merupakan pengorganisasian pengalaman belajar dengan urutan logis meliputi proses pembelajaran: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, menalar/mengasosiasi, dan mengomunikasikan”. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi permainan sudah pada materi sel merupakan salah satu upaya tercapainya pembelajaran melalui pendekatan saintifik. Hal ini selaras dengan pembelajaran yang dilakukan di Universitas Pasundan khususnya Program Studi Pendidikan Biologi yang mampu membekali para calon guru agar menerapkan pendekatan saintifik pada proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dikelas.

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pasundan merupakan lembaga yang mendidik dan membekali serta mewadahi para calon guru masa depan bangsa agar mampu berkarya untuk bangsa, tentunya karya dalam hal ini adalah karya-karya yang mampu menjadikan pendidikan bangsa Indonesia menuju peradaban yang lebih baik, serta dapat menggapai tujuan pendidikan nasional. Para calon guru harus senantiasa berpikir inovatif yaitu mampu menggabungkan satu konsep atau lebih menjadi sesuatu yang baru. Pembelajaran dengan berbasis kearifan budaya lokal ini memfasilitasi para calon guru sekaligus para pendidiknya menjadi lebih terpacu dalam menjadikan proses

pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tetapi ilmu yang diharapkan tetap tersampaikan, serta tentunya mampu mencapai tujuan pendidikan nasional yang diinginkan seperti yang tercantum dalam UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab II pasal 4 menjelaskan sebagai berikut:

Pendidikan Nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta bertanggung jawab terhadap masyarakat dan bangsa.

Pada praktiknya dalam proses belajar mengajar, guru tidak hanya menjadi seseorang yang memberikan ilmu pengetahuan tetapi juga dapat memfasilitasi peserta didik dalam mengeksplorasi potensi pada dirinya, sehingga proses pembelajaran tak terjadi satu arah. Syamsudin (2007, hlm.156) menjelaskan bahwa, “Proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai suatu rangkaian interaksi antara siswa dan guru dalam rangka mencapai tujuannya”, sehingga jelaslah bahwasanya seorang guru harus senantiasa berusaha membimbing peserta didiknya agar berkembang dan disesuaikan dengan potensi multikultur Indonesia, maka pembelajaran berbasis etnopedagogik ini salah satu cara untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan mampu mengangkat kearifan budaya lokal agar tetap terlestarikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul **“Pembelajaran Berbasis Aplikasi Permainan Budaya Lokal Pada Materi Sel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang muncul, antara lain:

1. Pembelajaran yang berlangsung hingga kini cenderung menyebabkan siswa mengalami kejenuhan pada saat mengikuti proses pembelajaran Biologi
2. Belum terciptanya situasi pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan siswa, sehingga kondisi kelas cenderung pasif dan kurang menarik karena pembelajaran berlangsung berpusat pada guru (*teacher centered*).

3. Pembelajaran yang berlangsung belum memanfaatkan sumber belajar yang tersedia.
4. Kurang adanya pemanfaatan *local wisdom* dalam pembelajaran
5. Teknologi belum digunakan pada saat pembelajaran sehari-hari dikelas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang ditemukan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah penerapan pembelajaran berbasis aplikasi permainan budaya lokal dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sel kelas XI ?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi permainan sondah pada materi sel.

E. Manfaat penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran Biologi. Selain itu penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian teori yang dapat digunakan sebagai sumber referensi untuk mengembangkan pembelajaran Biologi di tanah air.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian ini diantaranya :

a. Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran inovatif dalam kegiatan belajar mengajar dan menumbuhkan jiwa kreatif.

b. Bagi Siswa

Metode pembelajaran menggunakan aplikasi permainan sondah mampu memacu siswa agar mampu menggunakan nalarnya serta mengomunikasikan dengan cara-cara yang kreatif guna mencapai kemampuan yang diharapkan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor serta meminimalisir tingkat kejenuhan dalam belajar.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi pembelajaran yang sangat berharga dan sebagai kontribusi pertimbangan untuk melakukan penelitian lanjutan.

F. Definisi Operasional

1. Pembelajaran

“Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang sistemik, terencana dan terkendali yang dilakukan oleh pendidik dengan tujuan terjadinya proses belajar pada peserta didik” (Trianto, 2010, hlm.58).

2. Aplikasi *Mobile Learning*

Mobile Learning dalam konteks saat ini adalah kemampuan yang diberikan kepada seseorang untuk menggunakan teknologi jaringan *mobile* untuk mengakses informasi yang relevan atau menyimpan informasi baru terlepas dari lokasi fisiknya. *Mobile learning* kebalikan dari pembelajaran yang terjadi di kelas tradisional di mana pelajar hanya duduk, bergerak, memperhatikan guru yang berdiri di depan kelas (Woodill dalam Purnama, 2010, hlm.31)

3. Permainan Budaya Lokal

Permainan budaya lokal Indonesia sangat bervariasi dan beragam. Setiap daerah atau suku memiliki ciri khas permainan yang berkembang. Salah satu suku yang memiliki banyak budaya yang mampu dilestarikan dan dikembangkan adalah suku sunda. Permainan yang terdapat di suku sunda seperti humpimpah, sodoran, dan sondah. Pada penelitian permainan yang diadopsi dan dimodifikasi untuk dijadikan sebuah aplikasi yaitu sondah. Sondah merupakan salah satu permainan yang kerap digandrungi anak-anak di era 90-an. Cara memainkan permainan tradisional sederhana ini hanya dibutuhkan sebatang kapur untuk menggambar persegi sebanyak 8 buah di lantai atau di tanah lapang.

4. Hasil Belajar

“Hasil belajar merupakan wujud perubahan tingkah laku dan pribadi seseorang setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar mencakup tiga aspek yakni: pengetahuan, sikap dan keterampilan” (Makmun, 2007, hlm.167).

G. Sistematika Skripsi

BAB I Pendahuluan

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Penelitian
- F. Definisi Operasional
- G. Sistematika Skripsi

BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

A. Kajian Teori

- 1. Belajar dan Pembelajaran
 - a. Makna dan Definisi Pembelajaran
 - b. Tujuan Proses Pembelajaran
 - c. Faktor yang Mempengaruhi Proses Pembelajaran
- 2. *Mobile Learning*
 - a. Definisi *Mobile Learning*
 - b. Fungsi *Mobile Learning*
 - c. Faktor yang Mempengaruhi dalam Penggunaan *Mobile Learning*
- 3. Hasil Belajar
 - a. Definisi Hasil Belajar
 - b. Tipe Hasil Belajar
 - c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar
- 4. Etnopedagogi
- 5. Materi Sel
 - a. Pengertian Sel
 - b. Macam-macam Sel
 - c. Komponen yang terlibat dalam sistem endomembran
 - d. Sistem Endomembran

B. Kerangka Pemikiran

BAB III Metode Penelitian

- A. Metode Penelitian
- B. Desain Penelitian
- C. Subjek dan Objek Penelitian
- D. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
- E. Teknik Analisis Data
- F. Prosedur Penelitian

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**BAB V Simpulan dan Saran**