

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang sangat signifikan dari zaman ke zaman. Perkembangan ini menciptakan teknologi-teknologi yang modern yang ditandai dengan memasuki tahap digital. “Teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan yang terjadi di dunia pendidikan” (Lestari, 2018). Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia, khususnya dalam bidang teknologi informasi sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, disisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif.

Oleh karena itu, seharusnya pendidikan juga memanfaatkan teknologi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. Selaras dengan pendapat Tondeur et al (dalam Selwyn, 2011) yang mengungkapkan bahwa “Teknologi digital kini sudah digunakan mulai dalam lembaga pendidikan sebagai sarana dan pra-sarana untuk mendukung pembelajaran. Pendidikan ini salah satu proses dari pendewasaan bagi manusia yang di sisi lain memiliki pengaruh yang besar dalam perkembangan pengetahuan dan teknologi”. Menurut Murti (dalam Andrian & Rusman, 2019) mengatakan bahwa “Pada abad-21 pendidikan menjadi semakin penting untuk menjamin siswa memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja, dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (*life skills*)”. Selaras dengan pendapat Abdillah (dalam Jamun, Y. M., 2018) berpendapat bahwa terdapat empat pilar proses pembelajaran, yaitu:

Learning to know (belajar untuk menguasai pengetahuan), *Learning to do* (belajar untuk mengetahui keterampilan), *Learning to be* (belajar untuk mengembangkan diri), dan *Learning live together* (belajar untuk hidup bermasyarakat), untuk dapat mewujudkan empat pilar pendidikan di era globalisasi informasi sekarang ini, para guru sebagai agen pembelajaran

perlu menguasai dan menerapkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.

Meninjau dari pendapat Nurhayati, E. (2020) mengatakan bahwa “Siswa yang mempunyai *smartphone* hanya digunakannya untuk membaca media sosial serta digunakan untuk bermain *games*”. Menyinggung tentang permasalahan COVID-19, di Indonesia sekarang virus tersebut makin menyebar luas. Salah satu pencegahan penyebaran virus tersebut yaitu dengan menjaga jarak satu sama lain dan tidak melakukan interaksi secara langsung. Pada situasi dan kondisi tersebut, kemudian pemerintah mewajibkan siswa belajar di rumah dalam waktu yang cukup lama. Hal ini menjadi salah satu tantangan bagi guru untuk tetap membuat suasana pembelajaran yang inovatif, menarik, aktif dan tentunya hasil belajar yang meningkat. Meskipun proses pembelajaran dilaksanakan secara daring atau jarak jauh. Guru dapat memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran dengan mengembangkan aplikasi *android* sebagai media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran daring yaitu aplikasi *etno-edugames* sondah. *Etno-edugames* sondah ini bisa diakses lewat laptop atau *android* serta dapat digunakan secara situasional. “*Etno-edugames* merupakan salah satu media permainan yang berisi cakupan materi pembelajaran yang digunakan untuk mendidik mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran yang menyenangkan” Naimah, J., dkk. (2019). Selaras dengan pendapat Adyani, L., dkk. (2015) Bahwasanya “*Etno-edugames* adalah media pembelajaran yang menarik disebabkan banyaknya usia remaja yang cenderung menyukai *games*, sehingga guru dapat memanfaatkan *games* dalam suatu media pembelajaran yang menarik serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa”. Dapat disimpulkan bahwa *etno-edugames* merupakan media pembelajaran yang dapat membantu guru serta mempermudah proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada dengan memperhatikan budaya sekitar. *Etno-edugames* juga suatu bentuk aplikasi permainan tradisional yang dibuat untuk media pembelajaran yang inovatif.

Etno-edugames yang digunakan dalam penelitian yaitu sondah. “Sondah merupakan salah satu permainan yang sudah ada dan berkembang di Indonesia dari zaman kolonial belanda” Hidayat, R., dkk. (2019). Selaras dengan pendapat

dari Rahmawati, W. (dalam Nurjani, Y.Y. & Endah, J. 2020) bahwa “Sondah adalah suatu permainan yang meloncati garis dengan satu kaki”. Dapat disimpulkan bahwa sondah merupakan salah satu permainan tradisional yang berada di Indonesia dan merupakan salah satu warisan budaya masyarakat sekitar. Sondah juga salah satu permainan lokal yang ada di tatar Sunda. Permainan sondah ini mempunyai konsep dan prinsip serta berupa aplikasi yang inovatif sehingga bisa digunakan dalam suatu proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Menurut pendapat Mahariyanti, E. & Samsul, H. (2020) mengatakan bahwa “Hasil belajar merupakan suatu hasil akhir yang kemudian digunakan sebagai salah satu tolak ukur dari kesuksesan pada suatu metode pembelajaran yang sudah diterapkan oleh guru”. Berikut dengan hasil belajar siswa, guru dapat mengetahui seberapa jauh keberhasilan dari suatu metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Sedangkan menurut Hutauruk, P. & Rinci, S. (2018) menyatakan bahwa “Hasil belajar merupakan salah satu pencapaian hasil dari suatu proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan”. Dapat disimpulkan hasil belajar merupakan suatu peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran serta dapat memberikan suatu informasi kepada guru mengenai peningkatan belajar siswa dalam mencapai hasil belajar yang terbaik dan tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

Dari hasil literasi penelitian-penelitian sebelumnya, bahwasannya pada abad ke-21 sekarang ini, permainan sondah kurang diminati oleh siswa dikarenakan seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi kebanyakan siswa lebih cenderung memilih memainkan permainan di *smartphone*. Sehingga bisa menyebabkan hasil belajar siswa yang menurun, dikarenakan terlalu senang dalam memainkan permainan yang ada di *smartphone* tersebut sehingga lupa kapan waktunya belajar dan mengerjakan tugas dari guru. Begitupun dengan guru yang dituntut supaya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, inovatif dan tentunya hasil belajar yang memuaskan. Pembelajaran yang menyenangkan serta inovatif membutuhkan media pembelajaran yang kreatif sehingga dapat membangkitkan minat belajar siswa dan diharapkan dapat

meningkatkan hasil belajar siswa yang memuaskan. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “*Efektivitas Aplikasi Etno-Edugames Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka didapat identifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat menjadikan permainan tradisional kurang diminati oleh siswa, salah satunya permainan sondah.
2. Penggunaan *smartphone* yang terlalu berlebihan mengakibatkan minat siswa dalam belajar menurun, sehingga dapat diperoleh hasil belajar yang kurang baik.
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif dalam sistem pembelajaran daring dimasa pandemi COVID-19 sekarang ini.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang diatas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas aplikasi *etno-edugames* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa menggunakan aplikasi *etno-edugames* ?
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi *etno-edugames* untuk meningkatkan hasil belajar siswa ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah, maka ada beberapa tujuan dari penelitian ini yang perlu diketahui yaitu sebagai berikut :

1. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi *etno-edugames*.
2. Mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi *etno-edugames* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat yang positif bagi berbagai pihak yang terlibat dalam penelitian tersebut, serta dapat diharapkan dapat berkontribusi dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagi peneliti yaitu penelitian ini menjadi pembelajaran yang sangat berharga serta memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam menyusun karya ilmiah, dan sebagai kontribusi pertimbangan untuk melakukan penelitian lanjutan.
2. Bagi guru yaitu penelitian ini juga bisa digunakan oleh guru-guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
3. Bagi siswa yaitu metode pembelajaran menggunakan aplikasi *etno-edugames* dapat membantu siswa supaya mampu menggunakan nalarnya serta mengomunikasikan dengan melalui cara yang inovatif sehingga mencapai kemampuan yang diharapkan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor serta meminimalisir tingkat kejenuhan dalam belajar.
4. Bagi sekolah yaitu hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pelaksanaan pembelajaran di sekolah, serta sebagai salah satu masukan dalam rangka efektivitas pembinaan, pengelolaan sumber belajar dan pelaksanaan pendidikan di sekolah.
5. Bagi peneliti lain yaitu dapat dijadikan sebagai salah satu sumber atau referensi dalam melakukan penelitian berikutnya.

F. Definisi Operasional

1. *Games* Edukasi

“*Games* edukasi merupakan suatu permainan yang diciptakakn untuk meningkatkan daya pikir serta meningkatkan konsentrasi dan menyelesaikan suatu masalah juga” (Rahman, R. A. & Dewi, T. 2016). Sedangkan menurut Ramadhan., dkk. (dalam Pramuditya, S. A., dkk. 2017) mengatakan bahwa “*Games* edukasi merupakan suatu *games* yang diciptakan untuk pengayaan pendidikan (membantu pada saat pengajaran maupun pembelajaran), memakai teknologi multimedia interaktif serta memiliki kesempatan yang baik dengan berbasis *games*”.

2. *Android*

Menurut (Faturrohman, A., dkk. 2018) mengatakan bahwa “*Android* adalah suatu media elektronik yang pada sekarang ini dan sedang berkembang pesat”. Selaras dengan pendapat (Putra, D. W., dkk. 2016) mengatakan bahwa “*Android* merupakan suatu sistem operasi yang digunakan untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang meliputi sistem operasi, *middleware*, serta aplikasi”. *Android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. *Android* juga merupakan salah satu sistem operasi yang telah menghidupkan satu miliar lebih *smartphone* dan tablet.

3. Permainan sondah

Menurut Rahmawati (dalam Nurjani, Y.Y. & Endah, J. 2020) mengatakan bahwa sondah merupakan suatu permainan meloncati garis dengan satu kaki. Menurut (Hidayat, R., dkk. 2019) berpendapat bahwasannya “Permainan sondah mempunyai karakter yang sama pada permainannya dengan teknik dasar lompat jangkit”.

4. Hasil Belajar

Menurut Kunandar (dalam Mahariyanti, E. & Samsul, H. 2020) berpendapat bahwa “Hasil belajar merupakan salah satu kemampuan dalam hal tertentu yang meliputi dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Selaras dengan pendapat Wardani et. al. (dalam Faturrohman, A., dkk. 2018) mengatakan bahwa “Hasil belajar seseorang akan terlihat jika seseorang tersebut sudah belajar serta telah mengalami suatu perubahan tingkah laku”. Contohnya dari hal yang tadinya tidak dimengerti kemudian bisa jadi dimengerti serta dampak perubahan nilai yang meningkat juga bisa menumbuhkan motivasi siswa untuk terus belajar hal lainnya.

G. Sistematika Skripsi

1. Bab I pendahuluan

Bertujuan untuk mengarahkan pembaca ke dalam sebuah pembahasan suatu masalah. Isi dalam bagian bab I tersebut yaitu tentang pernyataan masalah penelitian. Kemudian peneliti yang dilaksanakan karena adanya suatu masalah yang perlu dikaji lebih dalam lagi. Masalah yang muncul diakibatkan karena terdapat kesenjangan antara kenyataan dan harapan. Setelah membaca bagian ini,

diharapkan pembaca mendapatkan gambaran serta permasalahan pada penelitian tersebut.

2. Bab II kajian teori

Kajian teori ini berisikan tentang gambaran teoritis yang dicantumkan dalam penelitian. Pada bab II ini di dalamnya terdapat teori, konsep, kebijakan maupun peraturan yang sudah dikaji oleh para peneliti terdahulu. Selanjutnya pada bab II ini terdapat kajian teori serta kerangka pemikiran yang berisi tentang ilmu pengetahuan dan teknologi, kebudayaan serta hasil belajar siswa.

3. Bab III metode penelitian

Pada bab III ini mendeskripsikan tentang langkah-langkah dalam penelitian dengan jelas. Kemudian untuk menjelaskan bagaimana proses penelitian tersebut berlangsung, serta dibutuhkan untuk menjawab suatu permasalahan dalam penelitian dan dapat diperoleh kesimpulan juga.

4. Bab IV hasil penelitian dan pembahasan

Berikutnya pada bab IV ini terdapat uraian data yang sudah terkumpul, subjek dan objek dalam penelitian, hasil dari pengolahan data, serta hasil analisis pengolahan data. Penemuan dalam penelitian merujuk pada hasil pengolahan data serta analisis data dengan menggunakan berbagai bentuk kemungkinan dengan urutan dari rumusan masalah penelitian serta pembahasan penemuan dari penelitian untuk menjawab rumusan masalah.

5. Bab V simpulan dan saran

Pada bab V ini terdapat simpulan dan saran untuk penelitian tersebut, yaitu pada simpulan terdapat suatu pemahaman peneliti terhadap analisis penemuan hasil penelitian. Kemudian untuk saran yaitu masukan yang bertujuan untuk peneliti berikutnya yang berminat dalam melakukan penelitian berikutnya.