

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran menggambarkan suatu proses dalam memfasilitasi seseorang untuk bisa belajar, maka belajar dan pembelajaran merupakan sesuatu yang tidak dapat terpisahkan. Pada dasarnya kegiatan yang tidak pernah ditinggalkan oleh manusia dalam kehidupannya yaitu belajar. Pembelajaran merupakan suatu jalan menuju perubahan dalam pola pikir dan perilaku intelektual setiap individu manusia. Belajar dapat didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang dirancang oleh guru untuk meningkatkan moral siswa, secara akademis, dan membangun berbagai bakat, termasuk keterampilan berpikir, kemampuan kreatif, keterampilan konstruksi pengetahuan, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan penguasaan materi. (Fitriana 2019). Kemampuan-kemampuan yang telah disebutkan diatas merupakan kemampuan yang perlu dikembangkan oleh setiap individu pada pembelajaran abad 21 ini.

Pembelajaran merupakan upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisir kelas dan menciptakan kondisi kelas dengan berbagai metode untuk melakukan kegiatan belajar yang efektif, efisien dan mendapatkan hasil yang optimal. (Sugihartono, 2007) Weil (1980) mengemukakan prinsip dalam proses pembelajaran. Pertama, proses pembelajaran membentuk lingkungan yang mampu membuat perubahan pada sikap dari ranah kognitif peserta didik. Kedua, proses pembelajaran berhubungan dengan pengetahuan sosial, fisik dan logika. Ketiga, proses pelaksanaan pembelajaran harus melibatkan lingkungan sosial, karena siswa mempunyai kemampuan mempelajari logika yang berbeda-beda. Dengan melibatkan peran lingkungan sosial siswa diharapkan belajar lebih efisien dan efektif. (Joyce & weil, 1980)

Pada abad 21 ini, terdapat rekomendasi landasan pendidikan dari UNESCO, meliputi 1) Belajar akan tahu 2) belajar akan bisa melakukan 3) belajar akan menjadi dan 4) belajar hidup bersama. Anderson dalam sudarisman tahun 2015 menyatakan bahwa pembelajaran sains abad 21 idealnya diarahkan dalam 4

komponen yaitu komunikasi, berpikir kritis & pemecahan masalah, kolaborasi, kreativitas & inovasi (Sudarisman 2015)

Pembelajaran pada abad 21 harus bisa mempersiapkan keturunan manusia Indonesia untuk kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan berbangsa dan bermasyarakat. Pandemi Covid-19 yang terjadi pada awal tahun 2020 memberikan perubahan kepada masyarakat Indonesia, dari berbagai kebiasaan baru untuk beradaptasi pada kondisi lingkungan yang dapat menyebarkan virus, maka dengan cara memencuci tangan, memakai masker serta menjaga jarak masyarakat dapat mengurangi resiko terkena virus tersebut. Hal ini yang membuat masyarakat yang termasuk pendidik dan peserta didik diharuskan tetap tinggal di rumah, berkegiatan, belajar, beribadah serta bekerja dari rumah (Jamaluddin, et al., 2020) Peristiwa pandemi ini mempengaruhi para pendidik dalam menyampaikan pembelajaran yang menimbulkan sulitnya belajar bagi para peserta didik, maka pada masa ini inovasi dari penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran ramai dipergunakan seperti kelas virtual yang telah disediakan oleh Google *classroom*, *LMS (Learning Management System)*, *e-book*, dan *flip book*. Pembelajaran abad 21 ini sebenarnya merupakan implikasi dari perkembangan masyarakat serta inovasi yang telah dilakukan dari masa ke masa. Pembelajaran abad 21 memiliki kompetensi antara lain kreatif dan inovatif, berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah, kolaborasi dan komunikasi. Peserta didik dan pendidik pada masa ini harus mempunyai kompetensi dalam menyampaikan informasi, media dan teknologi, atau dengan kata lain mereka sebagai pendidik dan peserta didik harus melek informasi, melek media, dan melek TIK (Syahputra et al. 2018)

Pembelajaran biologi menggunakan media sangat diperlukan. Karena, banyak materi pembelajaran yang tidak cukup dapat dipahami dengan baik oleh siswa, sehingga dengan adanya media dapat memudahkan siswa memahami materi pembelajaran (Nurrita 2019) Perkembangan teknologi saat ini dapat dimanfaatkan oleh dunia pendidikan yang ada di Indonesia. Pemanfaatan teknologi pada dunia pendidikan contohnya yaitu menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif sehingga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik. Persoalan pada pembelajaran yang sifatnya sederhana dapat diatasi bersama menggunakan media pembelajaran yang mampu menarik afeksi siswa

melalui pelibatan aktif siswa yang bersangkutan. Melalui metode pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat meningkatkan mutu atau kualitas peserta didik. Dengan itu, metode pembelajaran perlu dikembangkan dengan sesuatu yang bisa menggerakkan kegiatan pembelajaran dengan metode daring atau dalam jaringan tanpa harus mengurangi esensi pembelajaran pada saat tatap muka. Materi pembelajaran yang hendak disampaikan dalam bentuk pembelajaran daring harus sesuai dengan materi yang disampaikan pada saat tatap muka. Selain itu, media pembelajaran daring juga harus dapat memfasilitasi siswa untuk lebih aktif dalam membangun pengetahuan melalui forum diskusi. Sehingga pada akhirnya, evaluasi dari pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan dapat diukur dengan *assessment* yang juga sudah tersedia pada media tersebut (Radita 2018).

Pendidikan di Indonesia adalah suatu masalah yang utama dan patut diperhatikan, yaitu masalah identitas kebangsaan. Dalam kurun 10 tahun kebelakang, arus globalisasi sangat kuat dan dikhawatirkan budaya lokal akan terkikis. Fenomena siswa sekolah yang lebih senang dengan budaya asing menjadi bukti nyata budaya lokal mulai terkikis. Mengintegrasikan budaya lokal dalam pembelajaran dengan maksud menjunjung dan melestarikan budaya lokal agar anak sekolah mempunyai jati diri kebangsaan yang tetap kukuh. Meskipun dunia pendidikan masuk pada abad 21, pendidikan di Indonesia disarankan menjaga kearifan lokalnya dan diintegrasikan kedalam pembelajaran dikelas. Dalam berbagai analisis, kearifan lokal dapat mendukung kemajuan bangsa melalui sikap masyarakatnya. Pelestarian kearifan lokal ini harus dimulai dari bidang pendidikan disekolah, karena penanaman nilai-nilai budaya lokal mampu berperan sebagai modal memasuki era global (Muhyidin 2020).

Kearifan lokal pada dasarnya diartikan sebagai prinsip hidup, ilmu pengetahuan dan strategi kehidupan yang dilakukan oleh masyarakat untuk menghadapi permasalahan. Indonesia merupakan negara yang mempunyai beragam budaya, hal ini berarti ada berbagai macam-macam kearifan lokal dari setiap daerah (Wagiran 2011). Kearifan lokal dapat mempunyai dampak yang besar terhadap pola pikir masyarakatnya. Jika kearifan lokal dikenalkan sejak dini kepada siswa disekolah, diharapkan dapat membawa kemajuan terhadap dirinya dan bangsa kelak nanti.

Permainan Tradisional merupakan suatu gaya permainan yang dimiliki oleh suatu daerah untuk menyatakan permainan budaya yang sudah dilaksanakan oleh suatu masyarakatnya pada kehidupan sehari-hari. Permainan tradisional juga merupakan suatu hasil dari budaya masyarakat, yang sudah turun-temurun berasal dari zaman dahulu sehingga telah tumbuh dan hidup dalam diri masyarakatnya sampai sekarang dan merupakan hasil-hasil budaya yang dilakukan dalam usaha masyarakat untuk berimajinasi, berkreasi, serta berolahraga (Yunus, 2013).

Memberikan sebuah motivasi pada peserta didik, sama dengannya mendorong peserta didik melakukan suatu kegiatan. Pada fase awal dapat membawa dampak peserta didik mengalami adanya kebutuhan dan keinginan untuk melakukan sesuatu dalam aktifitas pembelajaran (Sardiman, 2018). Pada dasarnya guru harus memiliki suatu inovasi baru dalam proses pembelajaran untuk menimbulkan motivasi belajar agar peserta didik mampu memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa, dengan menggunakan salah satu alat yang dapat dimanfaatkan dalam hal ini adalah gawai (gadget).

Penelitian yang dilakukan merupakan bentuk dari pengembangan pembelajaran berunsurkan kearifan lokal berupa media pembelajaran dalam bentuk aplikasi *game* android berbasis permainan sondah yang menjadikan dasar pengembangan strategi pembelajaran sehingga hasil akhir yang diinginkan berupa peningkatan motivasi siswa, maka peningkatan tersebut dapat dilihat melalui proses pembelajaran itu sendiri juga melalui hasil dari *pre test* dan *post test* dengan soal yang telah teruji kevaliditasannya serta adanya penilaian dari angket.

Berdasarkan uraian masalah yang telah ada di atas, maka dibuatlah rancangan penelitian dengan judul “Efektivitas Aplikasi Etno-*Edugames* untuk Meningkatkan Motivasi Siswa”. Diharapkan setelah dilaksanakannya penelitian ini dapat menjadi pencerahan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya pada pembelajaran biologi menggunakan aplikasi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka beberapa permasalahan tersebut diidentifikasi sebagai berikut :

1. Perlunya kreativitas guru biologi dalam mengembangkan media ajar berbasis permainan dalam pembelajaran
2. Kurangnya motivasi peserta didik saat mengikuti pembelajaran sehingga merasa jenuh
3. Perlunya media yang lebih efektif dalam penyampaian materi

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka munculah rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

“Bagaimana efektivitas aplikasi *Etno-edugame* dapat meningkatkan motivasi siswa?”

Adapun penelitian ini diuraikan dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana efektivitas pembelajaran menggunakan aplikasi *etno-edugame* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa?
2. Bagaimana tanggapan siswa apakah tertarik dengan pembelajaran menggunakan aplikasi *etno-edugame*?

D. Tujuan Penelitian

Pada penelitian membutuhkan sebuah tujuan untuk menetapkan sebuah skala pengukuran, penjabaran tujuan sebagai berikut :

1. Tujuan umum
 - a. Meningkatkan efektivitas teknologi terhadap motivasi belajar siswa.
 - b. Mengembangkan strategi pembelajaran yang menarik minat belajar siswa.
2. Tujuan khusus

Tujuan khusus yang diambil yaitu mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi android dengan permainan sondah apakah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mengembangkan kearifan lokal berupa salah satu permainan tradisional.

E. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan latar belakang yang telah ada maka manfaat penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Manfaat bagi siswa, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan aplikasi *etno-edugame*. Pembelajaran menggunakan model yang memiliki unsur kearifan lokal siswa juga dapat melestarikannya.
2. Manfaat bagi guru, yaitu dapat memberikan ide baru terhadap pembelajaran didalam kelas dengan menggunakan aplikasi *etno-edugame* sehingga guru menjadi lebih dapat menguasai kemampuan dalam bidang teknologi dan informasi.
3. Manfaat bagi sekolah, dapat tercipta suasana akademik yang lebih menarik di lingkungan sekolah.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional memiliki maksud untuk memberikan representasi yang sama antara penulis dengan pembaca agar tidak terjadi salah tafsir terhadap variabel penelitian yang dilakukan ini, serta definisi operasional ditujukan untuk membatasi sudut pandang, maksud dan tujuan yang hendak dicapai dari variabel penelitian, sehingga makna tidak meluas di luar penelitian, maka berikut ini seputar definisi operasional dari beberapa variabel yang digunakan, antara lain:

1. Aplikasi android

Pemahaman aplikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) “Aplikasi merupakan penerapan dari rancangan metode untuk mengolah data yang menggunakan hukum atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu”. Secara istilah pemahaman aplikasi yaitu suatu program yang dapat digunakan oleh seseorang untuk menjalankan suatu peran bagi pemakai jasa aplikasi serta pemakai aplikasi lain yang telah terprogram dan siap digunakan. Menurut kamus komputer eksekutif, arti dari aplikasi merupakan pengurai dari suatu teknik pengolahan data yang memiliki tingkat kesulitan dalam perhitungan dengan menggunakan komputer sesuai yang diinginkan atau diharapkan.

Android yang merupakan *toolkit* perangkat lunak *open source* baru untuk perangkat *mobile* masa depan, android juga diciptakan oleh perusahaan yang

bernama Google dan bekerja sama dengan *Open Handset Alliance* (Burnette, 2009). Berkembangnya sistem operasi gawai yang ada pada saat ini seperti *Windows Mobile*, *Symbian*, *IOS*, *Android* dan masih banyak lainnya yang menawarkan banyak fitur dan keoptimalan yang bergerak di dalam perangkat keras (*hardware*) yang telah ada, salah satunya android yang merupakan sistem operasi yang cukup banyak dikembangkan (Hermawan, 2011)

Keunggulan dari pada sistem operasi android ialah di dalamnya telah menyediakan sumber terbuka (*open source*) memberikan potensi bagi para pengembang untuk dapat menciptakan berbagai jenis aplikasi mereka sendiri yang kedepannya akan dipergunakan untuk memulai mengembangkan berbagai macam peranti bergerak (*mobile devices*).

2. Game Edukasi

Game edukasi merupakan salah satu jenis permainan yang sifatnya bukan hanya untuk menghibur namun juga terdapat ilmu pengetahuan yang hendak disampaikan pada pemakainya. *Game* edukasi bisa juga digunakan untuk menjadi salah satu media pembelajaran di sekolah. *Game* ragam ini biasa dipergunakan untuk mengajak pemakainya belajar sambil bermain. Melalui metode belajar seperti ini maka seseorang yang menggunakannya dapat memperoleh ilmu pengetahuan setelah memainkannya, sehingga *game* edukasi ini merupakan hal baru yang dipergunakan pada dunia pendidikan. Selain dikarenakan *game* ragam ini mencampurkan antara sisi belajar dan bermain, *game* jenis ini juga dapat digunakan untuk menarik perhatian anak melakukan kegiatan belajar yang diselingi dengan *game* sehingga membantu anak untuk berpikir kreatif dengan bantuan dari *game*.

3. Permainan sondah

Permainan sondah merupakan model pembelajaran yang didasari oleh berbagai macam kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar khususnya permainan tradisional yang dimaksudkan untuk melestarikan budaya.

Sondah yakni permainan yang dilakukan dengan cara melompati kotak satu ke kotak lainnya yang sebelumnya melempar batu ke dalam kotak yang sudah digambar di atas tanah atau semen setelah melempar batu kedalam kotak, seseorang

yang melakukan permainan selanjutnya melewati kotak yang berisi batu yang telah dilempar sebelumnya, lalu orang tersebut pun dapat melatihnya melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak satunya dan memutar balik untuk mengambil batu yang telah dilempar tersebut.

Permainan ini dalam permainan tradisional pada umumnya bernama *sunda manda*, dalam bahasa sunda atau jawa barat dinamakan *sondah* dan dalam bahasa jawa dinamakan juga *engklek* atau *Ingkling*. Permainan tersebut dinamakan demikian karena dilakukan dengan gerakan *engklek*, yaitu dengan bergerak melompat bertumpu menggunakan satu kaki. Permainan ini dimainkan dengan menurut keinginan para pemainnya. *Engklek* mengandung unsur yang melatih kemahiran dan ketangkasan seperti olahraga pada umumnya. (Sukirman, 2008)

Permainan *sondah* yang dikembangkan pada penelitian kali ini memiliki cara operasional yang hampir sama dengan yang biasanya dilakukan, namun sedikit berbeda karena permainan *sondah* kali ini dimainkan melalui aplikasi yang terdapat pada perangkat android sehingga dapat digunakan dimana pun dan kapan saja.

4. Motivasi

Motivasi belajar peserta didik merupakan komponen yang dinilai paling utama dalam membantu terlaksananya tujuan belajar dan merupakan aktivitas yang didorong oleh keinginan agar dapat meraih sebuah prestasi atau hasil belajar yang diinginkan sebaik mungkin. Motivasi belajar adalah stimulus internal dari peserta didik untuk melakukan proses belajar (Hamzah, 2012). Saat peserta didik merasa termotivasi untuk belajar, kecenderungan terlihat untuk melibatkan diri dalam kegiatan belajar menjadi lebih tinggi (Duun dan Kennedy, 2018).

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini mengacu pada panduan penulisan karya tulis ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung tahun 2021. Penulisan dalam skripsi ini disajikan dalam sistematika sebagai berikut:

1. Bagian Awal Skripsi
2. Bagian Isi
 - a. Bab I Pendahuluan
 - b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran
 - c. Bab III Metode Penelitian
 - d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
 - e. Bab V Simpulan dan Saran
3. Bagian Akhir Skripsi
 - a. Daftar Pustaka
 - b. Daftar Lampiran
 - c. Riwayat Hidup