

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Abad ke-21 merupakan masa perubahan segala aspek kehidupan yang signifikan dari abad sebelumnya. Di abad 21 ini yang disebut pula era globalisasi di tandai dengan keterbukaan dan kualitas terbaik dari segala sumber daya, tidak terkecuali di dunia pendidikan.

Pembelajaran pada abad 21 tidak terlepas dari kemajuan teknologi. Teknologi merupakan sarana dan prasarana (hardware, software, useware) sistem dan metode untuk memperoleh, mengirimkan, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan dan menggunakan data secara bermakna (Warsita, 2011). Pada abad ke 21 dalam aspek pendidikan, telah menyesuaikan seiring dengan kecepatan teknologi yang di ciptakan hingga dapat di dimanfaatkan untuk mempermudah para guru dan peserta didik. Teknologi informasi adalah penggerak reformasi pendidikan, sekaligus sarana untuk mempromosikan pengetahuan bersama di masyarakat pada umumnya. Jika ingin melihat peningkatan yang signifikan dalam produktivitas pendidikan, di perlukan membuat perubahan struktural mendasar yang didukung oleh teknologi, bukan hanya "Bermain-main secara Evolusioner" (He, Hill, & Hajimorad, 2018).

Mengingat pada pasal 28B ayat 1 menjelaskan bahwa “setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan dan mendapatkan manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya demi meningkatkan kualitas hidupnya demi kesejahteraan umat manusia” sehingga semua peserta didik maupun guru berhak menggunakan teknologi untuk peningkatan pembelajaran di abad ke 21 untuk dunia pendidikan yang lebih baik dan melahirkan sumber daya manusia dengan kualitas yang dapat menyesuaikan dengan era globalisasi.

Berkaitan dengan perencanaan pendidikan tersebut maka otonomi penyelenggaraan pendidikan merupakan suatu keharusan yang sesuai dengan tekad dan usaha untuk semakin memberdayakan masyarakat. Betapa peran

pendidikan di dalam membangun suatu bangsa terutama dalam menghadapi masa pengetahuan (knowledge age) telah diakui sejak perumusan UUD 1945 (Wijaya, Sudjimat, & Nyoto, 2016).

Abad ke – 21 memasuki era pengetahuan yang luas. Dalam satu genggam *handphone* dapat mengakses pengetahuan yang di butuhkan dalam dunia pendidikan. Seiring dengan kemajuan teknologi, pembelajaran pun dapat menggunakan *handphone* dengan fitur *Smartphone*. Mengakses tugas, mengerjakan tugas ataupun mempelajari materi dapat di lakukan dalam satu genggam yang dapat mempermudah dan meminimalisir waktu sehingga lebih efektif dan efisien, sehingga *smartphone* telah di jadikan sebagai akses untuk media pembelajaran baru dalam dunia pendidikan.

Seiring dengan perkembangan *handphone* yang memiliki versi *smartphone* di abad ke-21 menjadikan peserta didik menghabiskan banyak waktunya dengan penggunaan *gadget* tersebut. Karena kecanggihan yang dimiliki, efek penggunaan *smartphone* memberi dampak positif yang sangat besar bagi kegiatan pembelajaran antara peserta didik dan guru dengan memanfaatkan banyak fitur di dalamnya. Mengirim dan menerima pesan, bertukar *e-mail*, video pembelajaran maupun materi pembelajaran akan cepat di dapat dengan fitur yang dimiliki oleh *smartphone*. Sehingga efektivitas pembelajaran dengan penggunaan *handphone* dinilai cukup interaktif (Putra, 2017). Sisi positif akan selalu berhadapan dengan sisi negative yang tidak dapat terhindarkan sebagaimana di sebutkan penggunaan *gadget* yang berlebihan menjadikan rendahnya pengendalian diri, seperti kurangnya waktu untuk beristirahat karena telah di habiskan dengan penggunaan *smartphone* (Troll, Friese, & Loschelder, 2020).

Penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran di masa pandemic *COVID-19* ini memberi manfaat di dunia pendidikan sebagai alat yang di butuhkan dalam Pembelajaran Jarak Jauh atau sering di sebut juga pembelajaran daring yang mengharuskan para peserta didik dan guru hanya dapat bertatap melalui layar kaca dan media pembelajaran menggunakan fitur dari *smartphone*.

Pelaksanaan pembelajaran daring diperlukan instrument pembelajaran dengan hal hal baru yang ditemui oleh peserta didik maupun guru menghadapi pendidikan di masa pandemic *COVID-19*. Banyak sekali inovasi dan kreativitas tenaga pendidik untuk mengimbangi pembelajaran daring agar dapat berjalan dengan baik dan tetap memenuhi kompetensi dasar yang berdasarkan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran atau yang lebih sering di sebut RPP yang telah di buat oleh tenaga pendidik.

Inovasi dan kreatifitas tenaga pendidik dalam menghadapi pembelajaran daring sudah beragam dengan memanfaatkan berbagai *flatfom* yang tersedia di dalam fitur *smartphone*. Hal ini di tandai dengan hadirnya aplikasi yang di buat sebagai penunjang pembelajaran daring yang di tempuh selama pandemic. *Google Clasroom, Zoom, Ruang Guru, dan Kahoot* merupakan beberapa contoh aplikasi penunjang yang membantu para tenaga pendidik menyampaikan materi kepada para peserta didik.

Seiring berkembangnya teknologi di dunia pendidikan menjadikan kreativitas para tenaga pendidik di tuntut untuk memberikan inovasi terbaik untuk pembelajaran semasa pandemic *COVID-19*, salah satunya dengan menciptakan *Education Games* atau yang lebih mudah diingat dengan sebutan *Edugames* atau dalam bahasa Indonesia disebut sebagai Permainan beredukasi.

Edugames di kembangkan sebagai media pembelajaran untuk tujuan khusus pendidikan harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, tujuan ini termasuk peningkatan pengetahuan peserta didik, memfasilitasi lingkungan belajar yang aktif, membangkitkan rasa ingin tahu, dan pemecahan masalah (Rais, 2019). Dengan tidak melupakan budaya tradisional maka adapun istilah yang dikenal dengan nama *Etno-Edugames*. Dengan permainan menjadikan kepribadian dan psikologis peserta didik dapat berkembang karena merupakan kegiatan yang menyenangkan sekaligus sebagai media untuk menambah pengetahuan dan reflektif peserta didik dengan tidak melupakan budaya tradisional.

Kemampuan reflektif peserta didik merupakan kemampuan yang harus dimiliki peserta didik dalam pembelajaran tatap muka ataupun dalam

pembelajaran daring. “Reflektif peserta didik melatih siswa berfikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, mengembangkan aktifitas kreatif, yang melibatkan imajinasi intuis, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran invergen, orisinil, rasa ingin tau, serta mencoba-coba, mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi dan mengkomunikasikan gagasan” (Elpita & Erwandi, 2019).

Metode menggunakan *Edugames* menjadi media pembelajaran untuk meningkatkan reflektif peserta didik dengan lebih baik karena permainan sekaligus edukasi yang ada pada aplikasi *Edugames* dapat melatih berfikir reflektif peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti bermaksud untuk membuktikan secara lanjut melalui eksperimen mengenai :

“Efektivitas Aplikasi *Etno-Edugames* Untuk Meningkatkan Berpikir Reflektif Siswa”

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan pengenalan masalah , masalah penelitian dapat diartikan sebagai ungkapan yang mempersalahkan suatu variable atau hubungan antara variable pada suatu fenomena.

Adapun permasalahan yang didapat berdasarkan penjelasan latar belakang diatas adalah :

1. Kemampuan reflektif merupakan hal yang dibutuhkan saat pembelajaran daring di masa pandemic COVID-19.
2. Mayoritas tenaga pendidik masih belum mengoptimalkan pemanfaatan teknologi saat pembelajaran daring.
3. Rasa ingin tahu para peserta didik menurun dan sebagian besar para peserta didik bersifat pasif saat pembelajaran berlangsung.
4. Mayoritas tenaga pendidik hanya menggunakan *platform online* untuk memberi materi, memberi penugasan dan pengumpulan tugas tanpa mengasah kreativitas peserta didik.
5. Sebagian besar peserta didik menggunakan *Smartphone*-nya untuk kesenangan tanpa memperluas pengetahuan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penelitian ini mengidentifikasi beberapa masalah yang dapat dirumuskan :

1. Bagaimana efektivitas aplikasi *Etno-Edugames* untuk dapat meningkatkan berfikir reflektif siswa?
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap aplikasi *Etno-Edugame*?

D. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah perlu ada batasan masalah penelitian yaitu :

1. Penelitian di lakukan di SMA Angkasa Lanud Sulaiman, dengan subjek penelitian siswa kelas X MIPA semester ganjil tahun ajaran 2021/2022.
2. Konsep yang akan dijadikan bahan penelitian yaitu akan di batasi pada konsep materi Protista.

3. Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Etno-edugames*.
4. Parameter yang di ukur dalam penelitian ini adalah berfikir reflektif siswa.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan yang berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk mengetahui efektivitas aplikasi *Etno-Edugames* untuk dapat meningkatkan berfikir reflektif siswa?
2. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap aplikasi aplikasi *Etno-Edugames* ?

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan bisa menambah wawasan keilmuan tentang *Edugames* dan dapat mengembangkan aplikasi *etno-edugames*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Mendapat pengalaman baru dan dapat memanfaatkan *smartphone* yang di miliki untuk kegiatan pembelajaran dan menambah wawasan dengan cara yang menyenangkan serta meningkatkan motivasi para peserta didik.

b. Bagi Tenaga Pendidik

Mendapat pengetahuan yang baru dengan pengembangan aplikasi dan mendapat inovasi untuk pembelajaran daring dalam menghadapi era abad ke-21 dan tenaga pendidik dapat berkontribusi dengan memilih system pembelajaran yang menyenangkan bagi para peserta didik. Serta dapat meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik dan pengelolaan yang lebih efektif.

c. Bagi Peneliti

Mendapat pengalaman baru dan mendapatkan wawasan baru dan dapat memanfaatkan aplikasi ini sebagai bekal menjadi calon pendidik yang penuh inovasi dan kreatifitas.

d. Bagi Pembaca

Untuk menambah wawasan dan sebagai bagian pemenuhan informasi dan referensi atau bahan rujukan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai metode pengajaran.

3. Manfaat dari Segi Isu dan Aksi Sosial

Memberi informasi kepada pihak manapun bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *etno-edugames* dapat dijadikan salah satu solusi untuk penerapan kegiatan pembelajaran jarak jauh di sekolah menengah atas pada kondisi pandemic, sehingga dapat menjadi masukan bagi lembaga formal ataupun nonformal.

G. Definisi Operasional

Untuk memperjelas ruang lingkup permasalahan serta agar penelitian lebih terarah, maka istilah-istilah dalam judul penelitian : “**Efektivitas Aplikasi *Etno-Edugames* Untuk Meningkatkan Reflektif Siswa**” diberikan batasan, yaitu :

1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti terjadinya suatu efek atau akibat yang dikehendaki dalam sesuatu perbuatan (Ensiklopedi Administrasi, 1989: 149). Efektif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti dapat membawa hasil, berhasil guna. Sedangkan menurut Handoko (1993: 7) efektivitas adalah kemampuan untuk memilih tujuan yang tepat atau peralatan yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Richard M. Steers mengemukakan bahwa pada dasarnya cara yang terbaik untuk meneliti efektivitas ialah dengan memperhatikan secara serempak tiga buah konsep yang saling berhubungan yaitu :

- a. Paham mengenai optimasi tujuan : efektivitas dinilai menurut ukuran seberapa jauh sebuah organisasi berhasil mencapai tujuan yang layak dicapai;
- b. Perspektif sistematika : tujuan mengikuti suatu daur dalam organisasi;

c. Tekanan pada segi perilaku manusia dalam susunan organisasi : bagaimana tingkah laku individu dan kelompok akhirnya dapat menyokong atau menghalangi tercapainya tujuan organisasi (Steers, 1985:4-7)

2. Aplikasi *etno-edugame*

Aplikasi *etno-edugame* merupakan sebuah system yang dibuat dan dikembangkan oleh bapak Gaos dan ibu Roro Santi yang dapat terpasang pada sebuah *smartphone* dengan tujuan sebagai media pembelajaran yang dirilis pada tanggal 18 Juli 2021. Proyek ini di kembangkan pada saat awal penelitian dengan beberapa kali revisi untuk mencapai konsep bermain sambil belajar dengan mengacu pada sebuah permainan tradisional yaitu permainan sondah.

3. Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. “Android adalah sistem operasi yang menghidupkan lebih dari satu miliar smartphone dan tablet. Karena perangkat ini membuat hidup kita begitu manis, maka setiap versi Android dinamai dari makanan penutup (dessert).” (Wahyu, 2016)

4. Permainan Sondah

Permainan sondah atau sering disebut engklek dan beberapa nama lain dari berbagai daerah lain seperti sondah mandah, piccek baju, ingkling dan lain-lain diadaptasi menjadi permainan edukasi yang berisi pembelajaran yang menarik dan mudah dimengerti siswa yang memiliki unsur *local wisdom* dan *local culture*. Permainan ini di juluki permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak di Indonesia. Permainan ini dilakukan dengan cara melompat pada bidang datar yang telah di beri pola kotak-kotak. Menurut pendapat dari seorang ahli “permainan sondah bertujuan untuk menjadi penyeimbang di tengah maraknya permainan modern.” (Pebryawan, 2015)

5. Berpikir Reflektif

Dikatakan dalam sebuah penelitian “Berpikir reflektif merupakan suatu proses yang membutuhkan keterampilan yang secara mental memberi pengalaman dalam memecahkan masalah, mengidentifikasi apa yang sudah diketahui, memodifikasi pemahaman dalam rangka memecahkan masalah, dan menerapkan hasil yang diperoleh dalam situasi yang lain.” (Prasetyaningsih, 2010) hal.1.

H. Struktur Organisasi Skripsi

Untuk mempermudah dalam pembuatan skripsi, perlu diperhatikan dalam penyusunannya. Oleh karena itu Sitematika skripsi yang baik dan benar sangat diperlukan. Sitematika skripsi dalam penelitian ini terdiri dari :

1. Bagian pertama skripsi terdiri dari :
 - a. Halaman sampul
 - b. Halaman pengesahan
 - c. Halaman moto dan persembahan
 - d. Halaman pernyataan keaslian skripsi
 - e. Kata pengantar
 - f. Ucapan terima kasih
 - g. Abstrak
 - h. Daftar isi
 - i. Daftar tabel
 - j. Daftar gambar
 - k. Daftar lampiran.

2. Bagian skripsi terdiri dari lima bab yaitu :

a. Bab I : Pendahuluan

Terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

b. Bab II : Kajian Teoritis

Dalam pemaparan bab ini berisi deskripsi teoritis, yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian.

c. Bab III – Metode Penelitian

Terdiri dari metode penelitian, yaitu bab yang menguraikan tentang metode penelitian, desain penelitian, subjek penelitian dan objek penelitian pengumpulan data dan instrument penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian

d. Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam pemaparan bab ini berisi temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

e. Bab V : Kesimpulan dan Saran

Dalam pemaparan bab ini berisi keseluruhan penelitian ditarik kesimpulan kemudian saran dari penelitian yang telah dilakukan agar dijadikan rekomendasi untuk penelitian lanjutan.

4. Bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka dan lampiran.