

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan Teknologi merupakan suatu hal yang tidak dapat dihindari di dalam hidup ini, karena perkembangan teknologi akan selalu berkembang mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan yang ada (Marryono Jamun, 1996). Perkembangan teknologi yang terus menerus berkembang setiap waktu membuat dunia pendidikan tidak dapat terlepas dari keperluan akan media pembelajaran yang kreatif dan aktif berdasarkan teknologi (Hermawan, 2013). Pembelajaran merupakan salah satu metode proses perluasan pengetahuan yang disampaikan oleh seorang guru atau ahli mata pelajaran. Ada banyak elemen yang diperlukan untuk proses pembelajaran, seperti media atau alat teknologi yang dapat menyeimbangkan mata kuliah yang diajarkan. Dalam situasi ini, koneksi guru-siswa dapat menghasilkan siswa yang sangat berpengetahuan.

Bagi siswa, belajar sangat membantu dalam mengembangkan potensi mereka sehingga mereka dapat menjalani kehidupan yang baik dan kreatif. Pembelajaran juga merupakan proses yang memungkinkan seseorang untuk tumbuh dari waktu ke waktu, menjadikan sistem pembelajaran dan pembelajaran sebagai komponen integral dari lanskap pendidikan. Sistem pembelajaran yang baik dan upaya terencana untuk mengubah keadaan itulah yang disebut pendidikan. Hal ini memungkinkan siswa untuk secara aktif mengembangkan keterampilan yang telah mereka miliki. (Aini et al., 2019)

Di Indonesia, telah terjadi perubahan signifikan dalam praktik pendidikan, serta perubahan kepala pemerintahan, yang mempengaruhi visi dan misi pendidikan yang diterapkan. Selain itu, modifikasi praktik pendidikan di Indonesia dipengaruhi oleh perubahan ekonomi bangsa. Sistem pembelajaran terdiri dari berbagai aktivitas yang saling berhubungan meliputi manusia, materi, sarana, prasarana, dan komponen proses. Unsur-unsur tersebut bekerja sama untuk mendukung keberhasilan kegiatan

pendidikan dan pencapaian tujuan siswa.(Andriani, 2015). Namun sistem pembelajaran di Indonesia seringkali terjadi banyak perubahan, mulai dari kurikulum hingga ke teknologinya. Perubahan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan dampak terhadap dunia pendidikan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini karena mengikuti perkembangan zaman yang ada dimana saat ini era teknologi berkembang sangat pesat, sama halnya dengan perkembangan teknologi di lingkup Pendidikan. Perkembangan teknologi di dunia menyebabkan berbagai hal seperti Pendidikan yang memiliki peran sangat penting dari segi kegiatan pembelajarannya (Nurdyansyah & Aini, 2020).

Perkembangan teknologi saat ini mulai berkembang dengan sangat pesat, hal ini menyebabkan banyak nya kegiatan yang dilakukan bersama-sama atau dimainkan ditempat terbuka yang lama- kelamaan menjadi hilang. Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi saat ini, kebudayaan pun mulai perlahan ditinggalkan. Salah satunya yaitu permainan tradisional “Oray-orayan” yang dimana dimainkan secara bersama-sama oleh anak-anak pada zaman dahulu. (Faizal et al., 2019)

Permainan tradisional merupakan salah satu cara pengajar untuk mengajarkan pembelajaran dengan cara yang menarik. Melihat *trend* yang sedang terjadi saat ini yaitu menyatukan game dengan *educational application* sebagai media pembelajaran interaktif mulai diperhitungkan di dunia pendidikan. Hal ini dilakukan sebagai salah satu cara pengajar untuk menarik minat peserta didik dengan pembelajaran yang dilakukan. Permainan tradisional juga seakan-akan tidak pernah mati eksistensinya untuk selalu dimainkan sebagai permainan yang menarik. (Nurrohman, 2021). Oray-orayan merupakan permainan tradisional Jawa Barat yang dimainkan secara bersama-sama atau berkelompok. Permainan ini sama seperti permainan ular naga, biasanya dimainkan oleh lebih dari 3 orang. (Noviati & Giwangsa, 2018)

Penerapan permainan tradisional dapat digunakan untuk mengeksplorasi kemampuan siswa pada pembelajaran abad 21. Pembelajaran abad 21 ini pengajar harus memikirkan banyak hal untuk

menghadapi peserta didik yang mulai melek teknologi. Sekolah maupun pegajar harus mulai menerapkan pembelajaran berbasis teknologi agar menarik minat peserta didik untuk belajar. Lalu pengajar mulai mengembangkan aplikasi yang Bernama “edugames” dimana permainan berbasis android akan digabungkan dengan permainan tradisional oray-orayan agar menciptakan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik (Toharudin et al., 2021)

Berdasarkan uraian diatas, maka dibuatlah rancangan penelitian dengan judul “Efektivitas Aplikasi *Ethno-Edugames* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Materi Sistem Imun di MA Daarul Maarif’

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya ketersediaan aplikasi edugames untuk pembelajaran
2. Perlunya sosialisasi kepada guru mengenai edugames berbasis android
3. Perlunya kretivitas guru dalam melakukan pembelajaran agar pembelajaran menarik sehingga dapat memberikan hasil belajar yang baik

## **C. Batasan Masalah**

Oleh karena itu sangat penting untuk memiliki batasan masalah untuk mencegah penyebaran masalah yang akan diteliti dan untuk menjaga penelitian ini di bawah kendali yang lebih baik. Daftar berikut mengidentifikasi kekurangan masalah dalam penelitian ini:

1. Parameter yang diukur dalam penelitian ini dalah hasil belajar
2. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Madrasah Aliyah (MA)
3. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah

*quasi eksperimen*

#### **D. Rumusan Masalah**

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

“Bagaimana Efektivitas Aplikasi *Ethno-Edugames* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI pada Materi Sistem Imun di MA Daarul Ma’arif?

Adapun pertanyaan penelitian yang diuraikan sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar yang ditunjukkan oleh siswa kelas XI saat menggunakan aplikasi *Ethno-Edugames*?
2. Bagaimana tanggapan siswa kelas XI pada saat menggunakan aplikasi *Ethno-Edugames* pada materi Sistem Imun?

#### **E. Tujuan Penelitian**

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

##### **1. Tujuan Umum**

- a. Untuk mengetahui Efektivitas *Ethno-Edugames* terhadap hasil belajar siswa
- b. Untuk mengembangkan media belajar yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa
- c. Untuk melestarikan Permainan Tradisional Jawa Barat

##### **2. Tujuan Khusus**

Tujuan khusus yang diambil yaitu untuk mengetahui Efektivitas penggunaan aplikasi *Ethno-Edugames* dengan permainan oray-orayan apakah dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem imun di MA Daarul Ma’arif

#### **F. Manfaat Penelitian**

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

1. Manfaat bagi siswa, yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi *Ethno-Edugames* Oray-orayan berbasis android. Pembelajaran dikelas menggunakan model yang memiliki unsur kebudayaan Jawa Barat sehingga siswa juga dapat menjaga kelestariannya.
2. Manfaat bagi guru, yaitu dapat memberikan gagasan baru terhadap pembelajaran didalam kelas dengan menggunakan *Ethno-Edugames* berbasis android sehingga guru dapat lebih memahami kemampuan dalam bidang teknologi dan informasi
3. Manfaat bagi sekolah, dapat tercipta suasana akademik yang lebih menarik di lingkungan sekolah

#### **G. Definisi Oprasional**

Definisi operasional berikut dari beberapa variabel yang digunakan, antara lain, diberikan untuk memastikan bahwa pembaca dan penulis memiliki pemahaman yang sama tentang variabel penelitian. Definisi operasional juga berusaha untuk mencegah kesalahan dalam hasil dan tujuan yang diinginkan.

##### **1. Aplikasi *Android***

" Program komputer atau perangkat lunak yang disebut aplikasi dibuat untuk melakukan tugas-tugas tertentu.," kata Kamus Besar Bahasa Indonesia. Aplikasi menurut Hasan Abdurahman dan Asep Ririh Riswaya adalah program yang digunakan untuk menjalankan perintah pengguna guna mencapai hasil yang diinginkan sesuai dengan tujuan aplikasi. (Widarma & Kumala, 2018). Aplikasi adalah sebuah program yang digunakan untuk melaksanakan suatu fungsi untuk pengguna jasa dari sebuah aplikasi serta penggunaan dari aplikasi lain yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah menggunakan tehnik pemrosesan data (Juansyah, 2015). *Android* merupakan sebuah sistem pemrograman yang diizinkan oleh pengembang dari sebuah sistem operasi untuk membuat, merubah serta dapat menyebarluaskan aplikasi (Irsan, 2015)

## 2. *Ethno-Edugames*

*Games* merupakan salah satu sarana hiburan yang didalamnya tercantun aturan dari permainan serta budaya yang biasanya digunakan sebagai salah satu sarana dalam pendidikan. *Ethno-Edugames* adalah salah satu media pembelajaran dengan menggunakan permainan berisikan materi yang diaplikasikan untuk mengarahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran agar lebih menyenangkan (Winarni, Naimah, and Widiyawati 2020). Game edukasi ini dirancang sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh pengajar untuk menggali informasi, memperbanyak ilmu pengetahuan dan juga sebagai strategi saat bermain (Kurniawan & Risnani, 2021)

## 3. Hasil Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Hasil adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Belajar adalah sebuah perbaikan tingkah laku yang relative permanen yg dihasilkan dari pengalaman masa lalu atau dari pembelajaran yang direncanakan. (Dwijayani 2019)

Hasil belajar adalah adanya perbaikan keterampilan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik setelah adanya kegiatan pembelajaran akibat dari sebuah kegiatan pembelajaran. Hasil belajar juga diartikan sebagai sebuah peningkatan prestasi yang didapatkan oleh peserta didik setelah kegiatan pembelajaran serta diikuti dengan perubahan tingkah laku. (Misnah 2019)

## H. Sistematika Skripsi

Penyusunan penulisan skripsi ini sudah sesuai dengan standar penulisan karya ilmiah di Universitas Pasundan Bandung tahun 2021. Penulisan skripsi ini disusun dengan cara sebagai berikut:

1. Bagian Awal Skripsi
  - a. Halaman Sampul
  - b. Halaman Pengesahan
  - c. Halaman Moto dan Persembahan
  - d. Halaman Pernyataan Keaslian Skripsi
  - e. Kata Pengantar dan Ucapan Terimakasih
  - f. Abstrak

- g. Daftar Isi
  - h. Daftar Tabel
  - i. Daftar Gambar
  - j. Lampiran
2. Bagian Isi
- a. Bab I Pendahuluan
    - a) Latar Belakang Masalah
    - b) Identifikasi Masalah
    - c) Batasan Masalah
    - d) Rumusan Masalah
    - e) Tujuan Penelitian
    - f) Manfaat Penelitian
    - g) Definisi Operasional
    - h) Sistematika Skripsi
  - b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran
  - c. Bab III Metode Penelitian
    - a) Pendekatan Penelitian
    - b) Desain Penelitian
    - c) Subjek dan Objek Penelitian
    - d) Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
    - e) Teknik Analisis Data
    - f) Prosedur Penelitian
  - d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
  - e. Bab V Simpulan dan Saran
    - a) Simpulan
    - b) Saran
3. Bagian Akhir Skripsi
- a. Daftar Pustaka
  - b. Daftar Lampiran
  - c. Riwayat Hidup