

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Pembelajaran merupakan suatu bentuk dan usaha untuk mewujudkan peserta didik untuk melakukan pembelajaran dengan suatu tindakan untuk mendidik peserta didik, Salah satu kegiatan yang selalu berjalan dan memiliki tahapan ialah pembelajaran (Darwis, 2017). Belajar merupakan suatu kegiatan untuk memproses perilaku siswa untuk menghasilkan perubahan tingkah laku yang signifikan. Perubahan perilaku ini memiliki sifat yang berlanjut dan memiliki fungsi yang sangat berpengaruh untuk masa depan siswa (Iskandar, 2020). Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru dan peserta didik serta didukung oleh sarana dan prasarana, oleh karena itu peran guru dan peserta didik serta sarana dan prasarana sangat penting dalam pembelajaran (Darwis, 2017).

Perkembangan proses pembelajaran dari tahun ke tahun berkembang sangat pesat, perkembangan pembelajaran sudah mencapai kepada era revolusi industri 4.0 (Hikmatilah, 2021). pada era ini teknologi sangat di junjung tinggi untuk mengembangkan inovasi pembelajaran di bidang pendidikan. Teknologi pada pendidikan merupakan suatu perubahan yang tidak dapat dihindari , Menciptakan peserta didik yang memiliki keunggulan serta dapat berlomba secara global, dan peserta didik yang memiliki penguasaan teknologi , hal tersebut menjadi faktor penting dalam kehidupan di masa depan (Kanematsu & Barry, 2016). Era revolusi industri 4.0 sering disebut dengan abad ke 21, pada abad ini pembelajaran harus disiapkan dengan sangat kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi pada proses pembelajaran pemanfaatan teknologi ini dapat mempermudah peserta didik untuk memahami pembelajaran serta memberikan suasana pembelajaran yang lebih menarik. Siswa dalam pembelajaran abad 21 harus memiliki karakteristik seperti berpikir kritis , berinovasi , serta dapat mengembangkan kemampuan literasi digital (Hikmatilah,

2021). Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk memberikan hasil pembelajaran yang memuaskan peserta didik. Media pembelajaran ialah suatu sarana yang dapat dilihat, didengar, dan dapat diatur oleh pendidik untuk memberikan pengaruh yang baik bagi program pelaksanaan pembelajaran ( Nasional Education Association ). Pada abad 21 ini media pembelajaran berbasis teknologi sangat dibutuhkan untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa, sehingga pendidik harus dapat mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi agar peserta didik dapat memahami proses pembelajaran.

Pembelajaran berbasis teknologi sudah tidak asing bagi peserta didik abad 21, pembelajaran menggunakan aplikasi online seperti zoom, google meet dan lain-lain ( Hikmatilah, 2021). Namun hal tersebut tidak selalu membuat peserta didik menjadi lebih aktif serta kreatif, karena kemampuan peserta didik hanya sebagai pendengar dan terbatas, sehingga peserta didik merasa jenuh dan tidak bersemangat dalam pembelajaran. Oleh karena itu pendidik harus menyiapkan pembelajaran yang menunjang pembelajaran yang memiliki dasar teknologi kepada peserta didik abad 21, serta pendidik harus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik dapat tertarik dan memiliki hasil pembelajaran yang memuaskan serta peserta didik dapat mengembangkan budaya daerah berbasis teknologi abad 21.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Efektifitas Aplikasi Ethno-EduGames *oray - orayan* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Ekosistem Di Ma Darul Maarif, Dengan rencana penelitian tersebut, peneliti memberikan solusi merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi *games* pada *smartphone*, *games* berunsur kearifan lokal yakni *oray - orayan* untuk pengembangan hasil pembelajaran siswa. Hasil akhir yang diharapkan ialah peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan aplikasi pada *smartphone*.

## **B. IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka teridentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Perlunya media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran untuk hasil belajar siswa saat pandemi Covid-19
2. Perlunya inovasi dan kreatifitas pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai penunjang pembelajaran abad ke 21.
3. Perlunya aplikasi berbasis teknologi dengan ethno-edugames untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan melestarikan kearifan lokal budaya sunda dengan permainan oray- orayan.

## **C. BATASAN MASALAH**

Agar penelitian dapat terarah sehingga memudahkan untuk melakukan penelitian , maka ruang lingkup masalah perlu dibatasi, dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Subjek penelitian ialah peserta didik kelas X MIPA di MA Darul Maarif.
2. Media pembelajaran ialah aplikasi *ethno-edugames* yang dapat digunakan pada android.
3. Objek penelitian yaitu meningkatkan hasil pembelajaran kognitif siswa menggunakan aplikasi *ethno-edugames* pada materi ekosistem.

## **D. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dirumuskan masalah sebagai berikut, bagaimana Efektifitas Aplikasi Ethno-Edugames Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Ekosistem Di Ma Darul Maarif. dari rumusan masalah diturunkan menjadi pertanyaan beberapa penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana efektifitas ethno-edugames dalam menunjang proses pembelajaran.

2. Bagaimana tanggapan siswa mengenai aplikasi *ethno-edugames*

## **E. TUJUAN PENELITIAN**

Pada penelitian membutuhkan sebuah tujuan untuk menciptakan skala pengukuran dan penjabaran tujuan sebagai berikut :

### **1. Tujuan umum**

- A. Mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil pembelajaran siswa.
- B. Melestarikan budaya permainan lokal khususnya budaya sunda pada hasil belajar siswa.
- C. Mengembangkan media pembelajaran yang menciptakan suasana pembelajaran lebih aktif dan kreatif .

### **2. Tujuan khusus**

Tujuan khusus pada penelitian ini ialah mengetahui efektifitas penerapan aplikasi *ethno-edugames* dengan permainan *oray - orayan* apakah dapat meningkatkan hasil pembelajaran pada siswa.

## **F. MANFAAT PENELITIAN**

Sesuai dengan latar belakang yang telah dipaparkan, maka manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

- 1. Manfaat bagi siswa, yaitu meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *ethno-edugames* , dengan menggunakan *games oray - orayan* yang memiliki unsur kearifan lokal, sehingga siswa dapat melestarikan budaya lokal.

2. Manfaat bagi guru, yaitu dapat mengembangkan media pembelajaran ketika melakukan proses pembelajaran, dan guru dapat mengembangkan pengetahuan pada bidang teknologi sebagai penunjang pembelajaran abad ke 21.
3. Manfaat bagi sekolah , menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif dan inovatif di lingkungan sekolah.

## G. DEFINISI OPERASIONAL

Definisi variabel bertujuan untuk memberikan gambaran diantara penulis dan pembaca agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap variabel penelitian ini, definisi operasional menjelaskan maksud dari variabel yang akan digunakan , berikut beberapa variabel yang digunakan :

1. *Aplikasi Smartphone* atau ponsel cerdas ialah telpon genggam yang berfungsi untuk mengirimkan pesan berupa tulisan atau suara , yang diciptakan agar manusia dapat berkomunikasi dengan jarak yang jauh , *smartphone* juga dapat digunakan sebagai tempat pengolahan atau penyimpanan data pribadi, bahkan dalam dunia pendidikan pada abad ke 21 telpon genggam digunakan sebagai sarana pendidikan yang sangat menunjang pembelajaran. Aplikasi ini dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran berupa *game* edukasi.
2. *Ethno- edugames* merupakan salah satu sarana pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diterapkan saat proses pembelajaran dengan mengintegrasikan kearifan lokal sunda( permainan oray- orayan). *Edugames* merupakan *games* edukasi berbasis teknologi sebagai sarana proses pembelajaran yang memiliki dasar teknologi multimedia interaktif (Widiastuti, 2012). permainan *oray - orayan*, permainan ini biasa kita jumpai di daerah jawa barat, dahulu permainan ini sangat digemari oleh kalangan anak - anak untuk mengisi waktu luangnya. permainan *oray - orayan* merupakan permainan yang menirukan ular yang sedang bertarung (Pupung, Sendi, Dkk. 2018).
3. Hasil belajar ialah perubahan peserta didik setelah dilakukannya pembelajaran (Eka & Hani. 2021) Hasil belajar diukur dengan menggunakan framework bloom.

## H. SISTEMATIKA SKRIPSI

Sistematika penulisan skripsi ini mengacu pada oanduan penulisan karya tulis ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung tahun 2021. penulisan skripsi disajikan dalam sistematika 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. Daftar 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
  - a) Kajian Teori

- b) Hasil - Hasil Penelitian Terdahulu
- c) Kerangka Pemikiran
- d) Asumsi dan Hipotesis

#### 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. Lampiran