

BAB I

PENDAHULUAN

A. PERSEPSI SISWA TERHADAP APLIKASI *ETHNO-EDUGAMES* SEBAGAI PENUNJANG PEMBELAJARAN DARING

B. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dan komunikasi dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran terutama berbasis audio dan visual yang dapat memaksimalkan potensi *working memory*. Perkembangan teknologi informasi sangat cepat sehingga terdapat generasi yang hidup penuh dengan teknologi digital, sehingga teknologi dapat diterapkan dalam media pembelajaran terintegrasi yang tersusun secara sistematis agar sesuai dengan keadaan siswa di sekolah. Maka dari itu *game* edukasi digital dalam *smartphone* dapat diintegrasikan dalam pembelajaran. (Adita & Risnani, 2017).

COVID-19 dinyatakan sebagai darurat kesehatan pada masyarakat global secara internasional yang dideklarasikan pada tanggal 30 Januari 2020 oleh WHO (*World Health Organization*). Peningkatan jumlah kasus pandemi Covid-19 berawal dari Wuhan dengan cepat menyebar ke seluruh dunia (Rosali, 2020). Kasus ini membuat pemerintah Indonesia memberlakukan *lockdown* dan *social distancing* maka karyawan di berbagai usaha diminta untuk kerja dari rumah atau disebut *work from home* (Wilson, 2020). Pandemi Covid-19 mempengaruhi bidang pendidikan menjadi pembelajaran daring (Toharudin, *et al*, 2021).

Pandemi membuat pembelajaran daring menjadi alternatif untuk pendekatan inklusif yang melayani realitas kehidupan dan integrasi pembelajaran pada daerah pedesaan agar menjadi pembelajaran daring yang berhasil dengan akses memadai seperti listrik dan konektivitas jaringan (Dube, 2020). Pembelajaran daring berarti kegiatan belajar yang difasilitasi oleh internet yang terhubung pada koneksi jaringan agar terlaksana pembelajaran secara interaktif. Sistem pembelajaran daring membutuhkan *platform* agar

tercapai pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah dan kapan saja melalui internet (Handarini & Wulandari, 2020).

Pembelajaran daring memiliki hubungan yang cukup erat dengan kompetensi literasi digital. Literasi menurut KBBI merupakan kemampuan untuk membaca serta menulis. Digital merupakan format bacaan yang terdapat pada *mobile* atau komputer, sehingga literasi digital merupakan kemampuan pemanfaatan informasi teknologi sebagai input konten pemikiran menggunakan *platform* digital, didalamnya terdapat berbagai format seperti gambar, teks, *audio*, *video* maupun animasi. Maka literasi digital melibatkan kemampuan menganalisis serta memaknai kredibilitas dan evaluasi informasi sehingga terdapat akses konten yang optimal serta efektif dalam pembelajaran daring. Literasi digital dapat memudahkan siswa dalam berinteraksi secara daring sehingga tercipta pembelajaran yang berkualitas (Irhandayaningsih, 2020).

Tantangan abad 21 pada guru yaitu mampu menciptakan pembelajaran interaktif dan inovatif agar dapat menghasilkan peserta didik yang bermutu. Guru yang hebat dan berhasil dalam mengajar adalah guru yang dapat menginspirasi peserta didik. Pembelajaran di Indonesia umumnya masih berpusat pada guru, maka guru harus dapat mengembangkan inovasi untuk meningkatkan pembelajaran siswa secara mandiri sehingga mendapat manfaat dari model pembelajaran yang inovatif (Toharudin & Kurniawan, 2017).

Game edukasi merupakan media permainan yang menghubungkan pendidikan serta hiburan, serta didalamnya terdapat konten dan fokus kegiatan belajar siswa pada alat digital seperti *smartphone* untuk dimainkan, sehingga guru dapat memanfaatkan *game* edukasi untuk media pembelajaran agar siswa senang dan tertarik saat pembelajaran daring (Sekarini, 2019). *Game* edukasi mempunyai pengaruh besar terhadap prestasi belajar siswa pada semua jenjang pendidikan, perbedaannya terletak pada berbagai disiplin ilmu (Toharudin, Kurniawan, & Fisher, 2021).

Persepsi merupakan interpretasi atau hasil suatu objek berdasarkan peristiwa yang dialami yang dipengaruhi oleh faktor seperti pengalaman, latar belakang pengetahuan, sosial serta budaya (Megawanti, *et al*, 2020). Proses

persepsi dengan cara diterimanya stimulus dari individu melalui alat-alat indera yang disebut dengan proses sensoris. Proses ini mengandung kepekaan individu menilai sikap, perilaku, dan tindakan seseorang terhadap lingkungan sekitar terhadap fakta yang dilihat melalui indera penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa dan peraba (Nugraha & Hidayat, 2021).

Kearifan lokal penuh dengan makna yang berasal dari daerah dengan nilai yang baik, terdapat pengetahuan atau kecerdasan yang berasal dari daerah lokal masyarakat. Didalamnya terdapat kebutuhan hidup seperti menjawab permasalahan kebutuhan sehari-hari dalam setiap aktivitas yang dilakukan seperti ekonomi, bahasa dan komunikasi, pengetahuan, dan berbagai seni. Kearifan lokal memiliki nilai tinggi dalam kehidupan yang mewarisi tradisi di suatu daerah dan dilestarikan dengan turun-temurun. Perilaku dalam nilai yang terkandung dalam kearifan lokal pada umumnya menjadi budaya yang berkembang. Maka pembangunan kemajuan teknologi dalam mengelola lingkungan masyarakat harus sadar akan pentingnya kearifan lokal (Komariah & Asyahidda, 2020).

Pemerintah Indonesia berusaha membangun pendidikan karakter yang terintegrasi dalam kurikulum pendidikan nasional, maka kearifan lokal memiliki potensi untuk dapat dikembangkan pada bidang pendidikan agar membangun karakter siswa. Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran efektif dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa. Disini guru harus memiliki kemampuan mengembangkan pembelajaran dengan menganalisis kebutuhan dengan memanfaatkan potensi kearifan lokal yang dikembangkan menjadi model pembelajaran, maka penulis menggunakan permainan Oray-orayan agar dapat membangun karakter siswa yang penuh percaya diri, ketepatan dan kecepatan, tanggung jawab dan empati. (Toharudin, Kurniawan & Fisher, 2021).

Ethno-edugames merupakan permainan berbasis *smartphone* yang tujuannya menggabungkan aspek budaya lokal dengan pembelajaran, pendidikan, komunikasi dan informasi sambil bermain agar menjadi media pembelajaran interaktif dan inovatif yang memberikan perasaan positif serta

bahagia (Hssina, *et al*,2014 ; Kurniawan & Survani, 2017). Penelitian ini menggunakan aplikasi *Ethno-edugames* berbasis Budaya Sunda Oray-orayan (Ular-ularan) pada *smartphone*. Faktor-faktor persepsi difokuskan pada efektivitas aplikasi *ethno-edugames* untuk meningkatkan penguasaan pada konsep, hasil belajar, serta untuk meningkatkan berpikir yang kreatif dan inovatif pada siswa sebagai penunjang pembelajaran daring.

Penelitian dilakukan untuk mengetahui persepsi siswa dengan menggunakan aplikasi *smarthphone* yang dirancang khusus dengan mengintegrasikan unsur kearifan lokal. Bentuk aplikasi berupa *ethno-edugames* dengan permainan Oray-orayan untuk menunjang pembelajaran daring. Persepsi yang diukur yaitu pada siswa SMA yang berlokasi di Bandung untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa, meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan berpikir kreatif siswa pada materi biologi kelas X, XI, dan XII. Persepsi yang dinilai berupa angket dan kuesioner. Latar belakang masalah yang telah dijelaskan dan dipaparkan dengan mengemukakan fenomena saat ini yaitu adanya pandemi Covid-19 maka penulis menulis penelitian dengan judul penelitian yaitu Persepsi Siswa Terhadap Aplikasi *Ethno-Edugames* Sebagai Penunjang Pembelajaran Daring.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dipaparkan pada latar belakang, maka identifikasi masalah yaitu :

1. Perlunya media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran daring pada siswa saat pandemi Covid-19
2. Perlunya media yang interaktif dan inovatif dalam penyampaian materi biologi
3. Perlunya persepsi siswa terhadap efektivitas *game* edukasi sebagai media penunjang pembelajaran daring.
4. Guru masih menjadi pusat dalam pembelajaran di Indonesia

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan indentifikasi masalah, maka rumusan masalah pada penelitian yaitu :

“Bagaimana persepsi siswa terhadap efektivitas pembelajaran menggunakan aplikasi *ethno-edugames*?

Pertanyaan peneliti diuraikan sebagai berikut :

1. Bagaimana persepsi siswa terhadap aplikasi *ethno-edugames* terhadap efektivitas pembelajaran biologi?
2. Bagaimana tanggapan siswa menggunakan aplikasi *ethno-edugames*?
3. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan aplikasi *ethno-edugames*?
4. Bagaimana penguasaan konsep siswa dalam aplikasi *ethno-edugames*?
5. Bagaimana implementasi terhadap berpikir kreatif siswa pada aplikasi *ethno-edugames*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada penelitian ini terbagi menjadi 2 yaitu tujuan umum dan tujuan khusus, maka penjelasannya sebagai berikut :

1. Tujuan Umum
 - a. Mengetahui persepsi siswa mengenai aplikasi *smarthphone* dengan kearifan lokal budaya Sunda dalam permainan Oray-orayan.
 - b. Melestarikan budaya Sunda Oray-orayan yang sudah jarang dimainkan oleh masyarakat Sunda.
 - c. Mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan agar pembelajaran tidak berpusat pada guru.
 - d. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi pada media pembelajaran daring agar siswa tidak jenuh.
2. Tujuan Khusus
 - a. Menganalisis persepsi siswa terhadap aplikasi *ethno-edugames*
 - b. Mengetahui persepsi siswa terhadap pembelajaran biologi menggunakan aplikasi *ethno-edugames* sebagai penunjang pembelajaran daring.
 - c. Mendeskripsikan persepsi siswa terhadap aplikasi *ethno-edugames*

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang maka manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Manfaat bagi siswa, yaitu membuat siswa menjadi efektif dan interaktif dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi *ethno-edugames* (Oray-orayan) yang terdapat unsur budaya sehingga siswa dapat melestarikan budaya sunda.
2. Manfaat bagi guru, yaitu dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan melek teknologi dan informasi, dan memotivasi guru agar terus mengikuti zaman
3. Manfaat bagi sekolah, yakni sekolah mampu menjadikan media pembelajaran yang menyenangkan agar tercipta suasana akademik yang menarik.

G. Definisi Operasional

Untuk memenuhi maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian persepsi siswa terhadap aplikasi *ethno-edugames* sebagai penunjang pembelajaran daring maka definisi operasional dirancang untuk memberikan sudut pandang yang setara antara penulis dan pembaca (Afrilianti, 2021). Definisi operasinonal untuk variabel yang dipakai adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *Smartphone*

Aplikasi merupakan penerapan program siap pakai untuk menyimpan suatu hal dan melaksanakan fungsi yang digunakan pengguna sebagai sasaran terapan menjadi pekerjaan sarana bentuk yang baru. *Smartphone* merupakan sistem perangkat untuk mengoperasikan sistem, sehingga pada *smartphone* tersedia *platform* yang dapat mengembangkan dan membuat aplikasi sendiri oleh para pengguna (Ramadhan, Putra, & Surrahman, 2021).

Pada abad 21 perkembangan teknologi dan informasi pada dunia teknologi sangat pesat, maka setiap orang saat ini memiliki *smartphone* karena sudah menjadi kebutuhan untuk mempermudah pekerjaan dan segala kegiatan. Teknologi yang terdapat di dalam *smartphone* seperti aplikasi adalah media yang didalamnya terdapat berbagai fasilitas yang berhubungan untuk

menyellesaikan sistem yang terdapat interaksi untuk mencapai tujuan (Abdillah, Mardiyani, & Nawawi, 2018). Penggunaan aplikasi *smartphone* yang dikembangkan dengan prosedur yang tepat efektif untuk meningkatkan hasil belajar, kolaborasi, motivasi, pemahaman konseptual siswa dalam pembelajaran secara daring (Kurniawan & Hidayat, 2017).

2. Ethno-edugames

Ethno berasal dari kata *ethnic* yang merupakan budaya lokal yang masih bersifat umum. Edu berasal dari kata education atau edukasi. Menurut KBBI edukasi sama artinya dengan pendidikan. Maka *ethno-edugames* merupakan pembelajaran yang terdapat unsur budaya lokal yang dikemas dengan permainan yang menyenangkan serta interaktif terdapat komunikasi antar siswa dan guru (Hssina, *et al*, 2014).

Ethno-edugames merupakan permainan yang menggabungkan budaya lokal yaitu Oray-orayan yang berasal dari Sunda untuk pembelajaran interaktif sehingga siswa dapat belajar sambil bermain agar menjadi media pembelajaran yang memberikan ingatan jangka panjang karena menyenangkan. Aplikasi *ethno-edugames* ini didalamnya akan terdapat runtutan soal-soal untuk siswa SMA yang disajikan dalam permainan Oray-orayan.

3. Persepsi

Menurut KBBI persepsi merupakan penerimaan berupa tanggapan langsung atau proses pancaindera pada seseorang untuk mengetahui beberapa hal. Persepsi adalah hasil interpretasi proses sensoris berdasarkan pengalaman seseorang dengan menerima stimulus dari alat indera yang mengandung nilai sikap, tindakan individu terhadap fakta lingkungan sekitar (Megawanti, 2020 ; Nugraha & Hidayat, 2021).

Tujuan pada penelitian yaitu mengetahui persepsi siswa terhadap aplikasi *ethno-edugames* pada pembelajaran daring. Indikator dalam kuesioner siswa tentang aplikasi *ethno-edugames* meliputi kemudahan, manfaat, penerimaan, minat belajar, hasil belajar (Mustarin & Wiharto, 2021). Persepsi pada

penelitian ini menggunakan persepsi siswa SMA yang dapat berupa persepsi positif atau negatif dengan menggunakan Skala Likert.

4. Permainan Oray-orayan

Permainan oray-orayan dalam aplikasi *ethno-edugames* terdapat soal-soal biologi SMA sesuai tingkatan pengguna yaitu kelas X, XI, dan XII. Oray atau ular ini akan menjawab pertanyaan dari soal yang telah disediakan, lalu pengguna yang menjawab soal dengan benar maka oray atau ular akan semakin panjang dan semakin besar. Siswa ditantang untuk menjawab soal dengan jawaban yang benar dan tepat dalam waktu yang menantang dan memotivasi siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga rasa percaya diri, tanggung jawab, ketepatan menjawab soal dipercaya akan membuat siswa menjadi tidak jenuh dalam pembelajaran daring. Permainan Oray-orayan dalam aplikasi *ethno-edugames* dapat diakses pada *smartphone* maka dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun, berbeda dengan permainan Oray-orayan sesungguhnya dalam permainan budaya sunda yang dimainkan secara langsung. Permainan ini telah dibuktikan dapat meningkatkan keterampilan sosial seperti menjalin kerjasama, komunikatif, peduli terhadap sesama, disiplin dan sadar dengan tanggung jawab (Hermawan, 2019).

H. Sistematika Skripsi

1. Bagian Awal Skripsi
2. Bagian Isi
 - a. Bab I Pendahuluan
 - b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Penelitian
 - 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