

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Lembaga pendidikan adalah sebuah tempat yang dijadikan sarana untuk warga pergi melakukan sebuah proses pendidikan dengan tujuan mengembangkan potensi dan membantu mengubah cara berpikir dan cara bertindak dengan baik pada seseorang ataupun sekelompok orang dalam pendewasaan melalui pengajaran dan pelatihan. Pendidikan yang diberikan harus dapat meningkatkan pengetahuan, kreativitas dan berpikir kritis pada siswa serta perubahan sikap atau tingkah laku pada siswa saat belajar juga perlu diperhatikan. Ketepatan proses pembelajaran harus diperhatikan serta harus menyesuaikan dengan kondisi siswa. Kondisi siswa dengan mengikuti perkembangan teknologi di zaman sekarang tidak dapat dipisahkan dengan penggunaan *smartphone* yang sudah menjadi salah satu benda wajib untuk dibawa kemanapun ketika pergi. Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media alternatif transformasi pembelajaran dengan metode konvensional menjadi pembelajaran berbasis teknologi dalam suatu lembaga pendidikan. Penggunaan teknologi sangat penting untuk diimplementasikan dalam suatu lembaga pendidikan yang akan mencetak ribuan generasi penerus bangsa yang harus siap untuk menghadapi kondisi perkembangan zaman dengan teknologi yang semakin berkembang pula.

Dunia pendidikan saat ini sangat dipengaruhi dengan adanya perkembangan teknologi yang begitu pesat (Sajidan *et al.*, 2018). Teknologi dalam dunia pendidikan dapat kita manfaatkan sebagai media pembelajaran, karena media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, dengan media pembelajaran yang belum pernah digunakan sebelumnya memungkinkan dapat menarik minat siswa lebih giat belajar terlebih media yang digunakan berupa *game*, dengan begitu hasil belajar ranah kognitif pada siswa akan lebih meningkat karena dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran (Thahir, 2021). Salah satu alat teknologi yang dimiliki pelajar secara umum yaitu *smartphone*, banyak dari kalangan siswa menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* atau melakukan berbagai hal

yang tidak terlalu membantu mereka dalam belajar dan kebanyakan dari mereka tidak menyadarinya.

Seiring dengan perkembangan teknologi di bidang pendidikan saat ini *game* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran melalui penggunaan aplikasi *edugames*. *Edugames* atau *game* edukasi merupakan sebuah aplikasi permainan pada *smartphone* atau alat teknologi lainnya yang memiliki fitur lebih mengarah pada aktivitas pembelajaran yang khusus dikembangkan untuk pendidikan (Rokhim *et al.*, 2022). Karena faktanya sebagian besar penggunaan *smartphone* dikalangan pelajar lebih sering digunakan untuk bermain *game*, maka aplikasi *edugames* ini menjadi salah satu alternatif untuk merubah kebiasaan siswa bermain *game* yang tidak memiliki dampak positif menjadi bermain *game* yang memiliki dampak positif dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *edugames* dapat memberikan hasil yang baik pada karakteristik kognitif, emosional, serta lingkungan sosial belajar siswa, jika aplikasi *edugames* diimplementasikan dengan metode yang baik dan tepat media aplikasi ini efektif untuk menciptakan pembelajaran berbasis permainan dalam bidang pendidikan (Griepl *et al.*, 2020).

Game atau permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran biasanya menggunakan *game* yang *modern*, namun tanpa sadar permainan tradisional seperti petak umpet, gobak sodor, baparak meja, bebentengan dan yang lainnya mengajarkan banyak hal yang positif seperti kerja sama tim, bersikap jujur, melatih emosional, serta kerja keras (Ramansyah, 2015). Permainan tradisional merupakan sebuah kegiatan bermain yang umumnya dilakukan anak kecil yang tumbuh dan berkembang di suatu daerah secara turun temurun serta mengandung nilai kehidupan yang terdapat di daerah tersebut (Fajarwati & Nugrahanta, 2021). Seperti pada permainan tradisional bebentengan yang merupakan permainan tradisional asli Indonesia, permainan ini dimainkan dalam dua kelompok, setiap kelompok harus dapat mempertahankan bentengnya dan menghindar dari tangkapan atau sentuhan kelompok lawan agar tidak menjadi tawanan kelompok lawan (Fitri & Wirman, 2019). Melalui permainan bebentengan ini dapat mengajarkan kerja sama dalam satu tim serta kerja keras untuk memenangkan permainan. Sehingga tidak menutup kemungkinan permainan tradisional ini dapat

dikolaborasikan dengan perkembangan teknologi untuk menjadi sebuah *game* edukasi berbasis teknologi (Toharudin *et al.*, 2020)

Perlahan-lahan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi membuat permainan tradisional yang berkembang di setiap daerah mulai terlupakan. Permainan tradisional yang mulai terlupakan sekarang telah tergantikan dengan permainan yang lebih *modern* dengan menggunakan teknologi yang dikemas kedalam sebuah aplikasi yang terdapat pada sebuah *smartphone*. Mengingat kedekatan generasi muda dengan teknologi yang tidak dapat dipisahkan saat ini, menjadi peluang besar untuk lebih mudah memperkenalkan permainan tradisional dalam bentuk permainan digital (Julianus *et al.*, 2020). Permainan tradisional memiliki potensi besar untuk dijadikan sebuah media pembelajaran jika dikembangkan kedalam sebuah permainan berbasis teknologi, dengan begitu secara tidak langsung permainan tradisional akan tetap dilestarikan dengan mengkolaborasikan perkembangan teknologi yang terjadi saat ini melalui media pembelajaran aplikasi *ethno-edugames*, selain itu dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa tidak mudah jenuh saat belajar dan lebih mudah dalam memahami materi serta siswa akan lebih termotivasi untuk lebih giat belajar.

Aplikasi *ethno-edugames* ialah sebuah *game* edukasi yang berbasis kearifan lokal, maka permainan yang digunakan pada aplikasi *ethno-edugames* ini yaitu permainan tradisional yang dikemas kedalam sebuah aplikasi pada *smartphone* sebagai media pembelajaran. Umumnya siswa di zaman sekarang sangat erat dengan *game* digital yang terdapat pada *smartphone*-nya masing-masing maka kemungkinan besar media pembelajaran berupa aplikasi *game* dapat mempengaruhi siswa lebih giat dalam belajar, dan memungkinkan dengan media pembelajaran ini dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajari sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran dengan *game* juga dapat meningkatkan daya serap otak terhadap materi dan meningkatkan daya ingat, karena kecenderungan siswa yang sering bermain *game* membuat suatu kegiatan tersebut salah satu kegiatan yang berkesan dan akan tersimpan di memorinya. Penerapan permainan tradisional bebentengan ini dapat diaplikasikan menjadi sebuah media pembelajaran yang menyatukan sebuah permainan tradisional dengan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis teknologi

yang dikemas dalam sebuah aplikasi *ethno-edugames*. Maka dari itu penulis membuat rancangan penelitian yang berjudul implementasi aplikasi *ethno-edugames* (bebentengan) untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP. Berdasarkan rancangan penelitian tersebut, peneliti merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi pada *smartphone* dengan unsur permainan bebentengan dan diharapkan melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media ini dapat terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Peningkatan hasil belajar siswa akan lebih terbantu jika terdapat media pembelajaran berbasis teknologi berbentuk aplikasi *smartphone*.
2. Perlu adanya inovasi baru dari pengajar untuk melestarikan kearifan lokal melalui permainan tradisional dalam sebuah pembelajaran.
3. Perlu mengetahui cara belajar yang digemari siswa sekolah tingkat menengah untuk meningkatkan motivasi belajarnya.

C. Rumusan Masalah

Berlandaskan pada latar belakang serta permasalahan yang dijumpai sehingga munculah rumusan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana implementasi aplikasi *ethno-edugames* (bebentengan) untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Menengah Pertama pada materi sistem ekskresi?”

Dari rumusan masalah tersebut untuk memfokuskan penelitian, maka terdapat pertanyaan penelitian yaitu: apakah terdapat peningkatan hasil belajar pada siswa Sekolah Menengah Pertama yang telah diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *ethno-edugames* (bebentengan) pada materi sistem ekskresi?

D. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian membutuhkan tujuan untuk menetapkan skala pengukuran, berdasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui keberhasilan peningkatan hasil belajar pada siswa Sekolah

Menengah Pertama yang telah diberikan perlakuan pembelajaran dengan media aplikasi *ethno-edugames* (bebentengan) pada materi sistem ekskresi.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian dengan berdasar pada latar belakang yang telah diuraikan yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat bagi siswa, yaitu dapat meningkatkan hasil belajar melalui pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *ethno-edugames* permainan bebentengan. Selain itu secara tidak langsung siswa ikut berperan dalam melestarikan kearifan lokal melalui permainan tradisional bebentengan, kemudian pembelajaran dengan aplikasi *ethno-edugames* dapat menciptakan suasana belajar baru sehingga siswa tidak merasa jenuh saat belajar.
2. Manfaat bagi guru, yaitu dapat menciptakan metode pembelajaran baru yang menarik kepada siswa, dengan metode pembelajaran menggunakan *smartphone* ini pula guru dapat mengasah kemampuannya di bidang teknologi.
3. Manfaat bagi sekolah, yaitu dengan metode pembelajaran menggunakan aplikasi *ethno-edugames* menjadi pengganti salah satu metode pembelajaran konvensional menjadi metode pembelajaran berbasis teknologi.

F. Definisi Operasional

1. Aplikasi *Ethno-edugames*

Aplikasi *ethno-edugames* merupakan sebuah permainan digital yang dirancang menggunakan perangkat lunak dengan hasil akhir berupa sebuah aplikasi permainan pada *smartphone* untuk mendukung proses pembelajaran menggunakan teknologi berbasis kearifan lokal. *Ethno-edugames* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dengan pembelajaran pada umumnya. Media pembelajaran dengan menggunakan teknologi terdapat *output* berupa gambar atau teks yang muncul melalui media *smartphone* yang digunakan kemudian pemain memberikan *input* yang berupa sebuah perintah untuk disalurkan melalui perangkat keras permainan tersebut untuk ditampilkan pada media (Rais & Riska, 2018). Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *ethno-edugames* memungkinkan dapat membuat siswa memiliki motivasi lebih dalam belajar karena pada umumnya siswa zaman sekarang memiliki kebiasaan atau *hobby* bermain *game*, sehingga

media aplikasi *ethno-edugames* ini sangat tepat untuk diimplementasikan dalam sebuah proses pembelajaran.

2. Permainan Bebentengan

Bebentengan merupakan salah satu kearifan lokal berupa permainan tradisional yang dapat dimainkan secara berkelompok dan permainan ini memberikan filosofi kerja sama tim. Bebentengan merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat digemari anak-anak pada zaman dahulu. Permainan ini dilakukan dengan membagi anggota kedalam dua kelompok dengan masing-masing kelompok bersaing untuk mengalahkan kelompok lawan dengan cara membuat anggota lawan menjadi tawanan kelompoknya, kemudian menyelamatkan anggotanya yang menjadi tawanan kelompok lawan serta dapat mempertahankan benteng milik kelompoknya sendiri. Permainan ini dimenangkan oleh kelompok yang anggotanya masih utuh dan dapat menginjak atau memegang benteng lawan. Permainan bebentengan umumnya dimainkan di lapangan yang cukup luas, namun dengan seiring perkembangan zaman permainan bebentengan dapat dikemas menjadi permainan berbasis teknologi yang berupa sebuah aplikasi *game* pada *smartphone*, sehingga permainan ini dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja, bahkan dapat dimainkan dengan teman yang berada di tempat yang berbeda, karena permainan ini dapat dimainkan secara *online*. Teknis permainan bebentengan dalam bentuk aplikasi *ethno-edugames* dapat dimainkan dengan cara mengelompokkan siswa menjadi dua kelompok kemudian menjawab soal pada area *challenge*, kelompok yang tidak dapat menjawab akan menjadi tawanan dari kelompok yang dapat menjawab.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sebuah pencapaian kemampuan yang diraih siswa atas proses pembelajarannya dalam kurun waktu tertentu. Umumnya dalam sebuah lembaga pendidikan hasil belajar diukur berdasarkan pengetahuan dan keterampilan yang siswa kuasai dalam kurun waktu satu semester. Menurut Budi (2006) hasil belajar siswa dinilai dari tiga aspek yakni pengetahuan, sikap dan keterampilan setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil penilaian dinyatakan dalam bentuk angka atau skor dari tiap soal yang dijawab dengan benar (Tumolo, 2022). Hasil belajar yang baik dapat diraih oleh siswa dengan mengikuti rangkaian

aktivitas pendidikan di kelas ataupun di luar kelas dengan baik untuk mencapai pemahaman dari materi yang sedang dipelajari. Standar atas pencapaian dari hasil pembelajaran dapat ditentukan melalui level kognitif pada materi yang dipelajari. Taksonomi Bloom merupakan struktur hierarki yang dijadikan sebagai acuan untuk menentukan level kognitif dari jenjang yang terendah hingga jenjang yang tinggi. Taksonomi Bloom dibagi kedalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor dengan masing-masing dibagi kedalam beberapa tingkatan dari yang paling rendah sampai paling tinggi. Seperti pada ranah kognitif terbagi kedalam 6 tingkatan dari C1-C6, ranah afektif terbagi kedalam 5 tingkatan dari A1-A5 dan ranah psikomotor terbagi kedalam 7 tingkatan dari P1-P7.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini sudah sesuai dengan penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) mahasiswa Universitas Pasundan 2022. Adapun sistematika penulisan skripsi ini yaitu :

1. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian pembuka pada skripsi memuat sampul menggunakan *soft cover* berwarna hijau yang berisi judul skripsi, tujuan disusunnya skripsi, logo universitas, identitas penulis dan identitas universitas kemudian memuat lembar pengesahan skripsi yang berisi tanda tangan pembimbing 1 dan pembimbing 2, dekan FKIP dan kepala program studi, selanjutnya memuat motto yang berisi uraian singkat umumnya satu kalimat yang memiliki makna motivasi dan persembahan skripsi yang berisi uraian menggambarkan motivasi dari penulis dan uraian persembahan yang ditujukan pada orang-orang yang mungkin berarti bagi penulis, pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yang terlibat dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi, lalu memuat abstrak dalam tiga Bahasa yaitu Bahasa Indonesia, Inggris, dan Sunda, berikutnya memuat daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

Bagian isi skripsi terbagi menjadi 5 bab diantaranya yaitu:

a. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan memuat beberapa sub bab yang merujuk pada masalah penelitian, tujuan dan manfaat dari penelitian yang dilakukan. Permasalahan yang diangkat pada sebuah penelitian muncul karena adanya kesenjangan antara harapan dengan kenyataan. Bab I pendahuluan ini terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi. Bagian pendahuluan sebaiknya membuat pembaca untuk memudahkan memahami poin-poin penting dari isi skripsi

b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Kajian teori berisi deskripsi teori yang berkaitan dengan variabel yang terdapat pada penelitian. Kajian teori disusun dengan mengaitkan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, peneliti dapat mengembangkan definisi konsep melalui kajian teori. Kerangka pemikiran menyatakan alur pemikiran peneliti mengenai permasalahan yang diteliti dan menyelesaikannya dengan didukung oleh teori-teori yang ada. Bab II memuat beberapa sub bab diantaranya yaitu, kajian teori, hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis.

c. Bab III Metode Penelitian

Bagian metode penelitian menjelaskan mengenai bagaimana cara atau langkah-langkah dalam menjawab permasalahan penelitian secara terstruktur dan terperinci. Pada bagian metode penelitian ini terdiri dari beberapa sub bab diantaranya pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian hasil penelitian dan pembahasan berisi mengenai temuan penelitian melalui hasil pengolahan dan analisis data melalui berbagai kemungkinan dengan berdasarkan urutan rumusan masalah penelitian dan pembahasan mengenai hasil penelitian atau temuan penelitian dengan mengaitkan hasil penelitian terdahulu dan teori yang berada pada bab II sekaligus menguraikan jawaban atas pertanyaan yang telah dirumuskan.

e. Bab V Simpulan dan Saran

Bagian simpulan dan saran berisi mengenai uraian yang berisi penjelasan serta pemaknaan peneliti terhadap hasil penelitian. Uraian simpulan hendaklah menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan. Saran berisi mengenai masukan yang ditujukan kepada peneliti yang akan melakukan penelitian dengan tujuan memaksimalkan hasil penelitian agar lebih baik, masukan yang dicantumkan berdasarkan pengalaman secara langsung yang dialami oleh peneliti.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir skripsi berisi daftar pustaka yaitu daftar sumber yang dikutip atau dijadikan sebagai sumber rujukan, sumber yang dicantumkan dalam penulisan skripsi ini dapat berupa artikel, jurnal, buku atau lainnya. Lampiran yaitu dokumen tambahan atau dapat berupa data penunjang penelitian.