

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan *science* dan teknologi pada abad dua puluh satu telah mempengaruhi setiap elemen kehidupan manusia. Sangat diperlukannya sebuah invensi dalam perkembangan *science* dan teknologi untuk memberikan dampak bagi kehidupan manusia, termasuk pada pendidikan formal. Pendidikan memegang peranan penting dalam pengembangan karakter manusia dan sumber daya manusia (Zulfira, *et al.*, 2019). Salah satu faktor terpenting dalam pertumbuhan suatu negara adalah pendidikan. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab IV Pasal 3, pendidikan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan serta membentuk karakter dan peradaban bangsa yang layak untuk mencerdaskan kehidupan bangsa (Syamsuriyanti & Sukirno, 2018).

Setiap jenjang pendidikan harus meningkatkan hasil pembelajaran dari setiap proses pembelajaran siswa agar menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang dapat menunjang pertumbuhan nasional, khususnya dalam bidang pendidikan. Upaya yang diperlukan untuk mewujudkannya tidaklah mudah. Diperlukannya tenaga pengajar profesional yang memiliki kemampuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, interaktif, komunikatif dan menyenangkan. Kegiatan belajar di kelas terkait erat dengan strategi atau metode pembelajaran (Kurniawan & Survani, 2017). Seorang guru perlu mengembangkan sebuah pembelajaran yang inovatif serta kreatif supaya mampu memberikan motivasi kepada siswa (Toharudin & Kurniawan, 2017). Seiring dengan kemajuan teknologi, pemanfaatan teknologi sebagai proses pembelajaran merupakan kemampuan yang harus dimiliki seorang guru. Pembelajaran yang dihubungkan dengan situasi nyata di lingkungan sekitar siswa dapat menyebabkan kegiatan belajar lebih relevan yang juga lebih mudah untuk dipahami oleh siswa (Kawuryan, *et al.*, 2017).

Pendidikan dasar sebagai lembaga formal pertama yang wajib melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini (Ananda, 2019). Kurikulum pendidikan dasar diupayakan agar relevan dengan sains atau ilmu pengetahuan, kebudayaan, dan teknologi (Nisa, *et al.*, 2015). Pola pikir anak pada

rentan usia sekolah dasar dalam melaksanakan kegiatan belajar bergantung pada benda atau hal-hal yang bersifat konkret seperti permainan tradisional. Siswa tingkat sekolah dasar lebih cocok diimplementasikan model pembelajaran yang memiliki unsur *games* tradisional dengan asumsi bahwa usia siswa sekolah dasar berada pada usia anak-anak yang masih menyukai permainan tradisional (Toharudin, *et al.*, 2021). Kearifan lokal sebagai bagian budaya masyarakat yang diwariskan secara turun temurun. Salah satu kearifan lokal yang dimiliki Indonesia yaitu permainan tradisional yang beragam. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi saat ini berdampak terhadap menurunnya eksistensi permainan tradisional yang dimainkan oleh generasi penerus bangsa. Kearifan lokal memiliki nilai-nilai yang tertanam sebagai kontrol dalam bersikap sehingga siswa juga terdidik dalam hal bersikap atau berperilaku (Kusuma, 2018). Upaya yang dapat diterapkan untuk melestarikan kearifan lokal yaitu dengan cara melestarikan permainan tradisional, salah satunya permainan tradisional khas Jawa Barat yaitu permainan *bebentengan*.

Perencanaan suatu proses pembelajaran diperlukan strategi dan metode yang dapat ditunjang dengan media pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satunya ialah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android. Salah satu elemen utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah media pembelajaran. Kemampuan seorang pelajar dalam setiap fase pembelajaran dapat menentukan hasil belajar. Pengimplementasian media pembelajaran dapat merangsang motivasi siswa (Soimah, 2018). Pembelajaran dengan menggunakan media belajar edukatif dan interaktif oleh para pendidik selama ini masih terbatas pada media pembelajaran konvensional. Hal ini dapat mengakibatkan lingkungan belajar yang membosankan, yang mengurangi motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar. Media pembelajaran dalam bentuk aplikasi *ethno-edugames* merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa selama proses pembelajaran.

Ethno-edugames merupakan aplikasi media pembelajaran berbasis *smartphone* android dengan menggabungkan permainan edukatif dan unsur kearifan lokal berupa permainan tradisional. Penerapan *games* dalam pembelajaran dapat mempengaruhi siswa dengan memberikan dampak dalam meningkatkan

pengetahuan dan *self-efficacy* mereka (Toharudin, *et al.*, 2021). Permainan edukatif perlu diterapkan dalam proses belajar mengajar. *Game* edukasi mengandung elemen pendidikan yang telah dirancang dan dikembangkan untuk mendorong pemikiran anak dan melatih mereka memecahkan masalah (Herman, *et al.*, 2017). Permainan tradisional sebagai suatu permainan edukatif yang mengandung unsur kearifan lokal. Memasukan unsur kearifan lokal dalam suatu pembelajaran diharapkan dapat menjaga eksistensi kearifan lokal sebagai aset dari budaya bangsa. Serta penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi *ethno-edugames* diharapkan agar siswa lebih termotivasi dan bersemangat dalam terlibat pada proses belajar untuk meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan topik Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames (Bebentengan)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tingkat Sekolah Dasar. Rencana penelitian ini, peneliti memberikan solusi berupa implementasi aplikasi *ethno-edugames* sebagai media pembelajaran edukatif dalam sebuah *games* berbasis *smartphone* android yang mengandung unsur kearifan lokal salah satunya permainan tradisional *bebentengan*. Penelitian yang diharapkan pada hasil akhir yaitu meningkatnya hasil belajar siswa sekolah dasar setelah implementasi pembelajaran menggunakan aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)* berbasis *smartphone* android.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka teridentifikasi hal-hal yang menjadi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Berkurangnya eksistensi bahkan mulai terlupakannya sebuah permainan tradisional, salah satunya ialah permainan *bebentengan*.
2. Perlu adanya peran guru yang dapat merencanakan strategi pengajaran yang inovatif dan kreatif untuk dapat diimplementasikan dalam sebuah media pembelajaran.
3. Perlu adanya media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *games* edukatif yang mengandung unsur kearifan lokal sebagai upaya melestarikan kebudayaan Indonesia serta peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar.

C. Batasan Masalah

Perlu membatasi ruang lingkup permasalahan yang diteliti untuk memastikan bahwa penelitian dilakukan dengan terarah dan mencapai tujuannya. Adapun ruang lingkup yang dibatasi dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Instrumen penelitian dalam bentuk *pre-test*, *post-test*, serta pengisian kuesioner.
2. Objek penelitian berupa penggunaan aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)* dalam pembelajaran.
3. Subjek penelitian melibatkan siswa kelas lima sekolah dasar.
4. Parameter yang diukur berupa hasil belajar siswa tingkat sekolah dasar.
5. Penerapan media pembelajaran berupa aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)* yang dikembangkan melalui telepon pintar android.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, sehingga dapat dirumuskan masalah yaitu “Bagaimana Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames (Bebentengan)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tingkat Sekolah Dasar?”

Dari rumusan masalah tersebut, untuk memfokuskan penelitian maka dirancang beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Seberapa besar pengaruh implementasi aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)* terhadap hasil belajar pada ranah kognitif?
2. Ada berapa besar respon siswa mengenai penggunaan aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, peneliti memiliki tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

- a. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)*.
- b. Mengembangkan media pembelajaran kreatif dan inovatif sehingga menarik motivasi belajar siswa.
- c. Melestarikan kearifan lokal khususnya *bebentengan* sebagai permainan tradisional Jawa Barat

d. Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan aplikasi *ethno-edugames* (*bebentengan*).

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini yaitu mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas lima pada materi ekosistem setelah mengimplementasikan aplikasi *ethno-edugames* (*bebentengan*).

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapatkan pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Data hasil penelitian dapat dijadikan informasi mengenai peningkatan hasil belajar siswa setelah mengimplementasikan proses pembelajaran menggunakan aplikasi *ethno-edugames* (*bebentengan*) di jenjang sekolah dasar.
2. Bagi mahasiswa jurusan keguruan dapat dijadikan salah satu pustaka untuk menambah wawasan, data berupa fakta penjelasan serta sebagai rujukan dalam kegiatan observasi lebih lanjut.
3. Manfaat yang diperoleh guru yaitu penelitian ini dapat digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan strategi dan media belajar mengajar edukatif yang kreatif serta inovatif.
4. Manfaat yang diperoleh siswa yaitu meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran berupa *ethno-edugames* (*bebentengan*) serta diharapkan dapat meminimalisir tingkat kejenuhan dalam melaksanakan pembelajaran.

G. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional penelitian ini sebagai berikut:

1. Aplikasi *Ethno-edugames*

Aplikasi *ethno-edugames* sebagai suatu program siap pakai yang dikemas dalam bentuk teknologi multimedia interaktif berupa *smartphone* android. Aplikasi *ethno-edugames* berupa aplikasi yang menggabungkan permainan edukatif dengan unsur kearifan lokal yang dirancang untuk dimanfaatkan selama proses pembelajaran. Aplikasi *ethno-edugames* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Hijrah, et al., 2020). Aplikasi ini dirancang dengan metode *online games*. Aplikasi *ethno-edugames* memuat berbagai fitur didalamnya seperti: materi ajar, *pre-test*, *post-test*,

kuesioner persepsi siswa, dan *games bebentengan* yang harus dimainkan oleh siswa. Upaya penerapan aplikasi *ethno-edugames* dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas terlaksananya proses pembelajaran.

2. Permainan *Bebentengan*

Permainan *bebentengan* sebagai salah satu permainan tradisional yang berasal dari budaya Sunda, Jawa Barat. Permainan *bebentengan* biasanya dimainkan di lapangan terbuka, namun seiring dengan perkembangan teknologi permainan *bebentengan* dapat dikemas sedemikian rupa di dalam aplikasi *ethno-edugames* tanpa menghilangkan unsur *games* dan nilai kearifan lokal yang dapat diimplementasikan menjadi media pembelajaran. Aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)* memungkinkan partisipasi permainan *bebentengan* dalam kelompok yang umumnya terdiri dari dua kelompok besar dengan jumlah anggota yang sama. Setiap kelompok harus mempertahankan benteng dengan cara menjawab pertanyaan dengan benar mengenai materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Permainan *bebentengan* dinilai dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan didalam kelas bahkan dapat memaksimalkan pembelajaran (Lyesmaya, *et al.*, 2020). Penerapan permainan *bebentengan* dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang menguntungkan terhadap hasil belajar (Toharudin, *et al.*, 2021).

3. Hasil Belajar

Setiap proses pembelajaran menghasilkan bukti empiris sebagai hasil dari apa yang telah dipelajari siswa. Hasil belajar sebagai salah satu acuan dalam mencapai tujuan pendidikan. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar (Fanny, 2019). Proses pembelajaran menghasilkan perubahan perilaku siswa bergerak ke arah yang lebih baik dalam membentuk kepribadian dan pengetahuan bahkan keterampilan. Ada beberapa indikator yang dapat diukur dari hasil belajar siswa. Menurut Bloom bahwa mengevaluasi berbagai sikap yang menekankan pada domain kognitif, afektif, dan psikomotorik merupakan pengukuran hasil belajar (Mutiaramses, *et al.*, 2021). Penerapan pembelajaran menggunakan taksonomi Bloom sebagai panduan seorang pendidik dalam membuat soal-soal untuk menjadi indikator hasil belajar siswa. *Output* dari

hasil belajar yang didapatkan pelajar biasanya berbentuk angka atau huruf (Aulia & Sontani, 2018).

H. Sistematika Skripsi

Skripsi ini ditulis sesuai dengan standar panduan penulisan karya tulis ilmiah di Universitas Pasundan 2023. Penulisan skripsi ini disusun 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 Terima Kasih
 - 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