

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu usaha yang dilakukan secara sistematis (A. Kamaruddin, 2012). Menurut Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman”.

Pendidikan pada *era society 5.0* pasti berkaitan bersama perubahan yang terjadi dalam sistem pendidikan yang terjadi selama periode tersebut dan sangat berkaitan dengan kecakapan abad ke-21 dengan kemajuan teknologi yang pesat. Era revolusi ini juga berkaitan dengan sistem pembelajaran dan jelas sangat berkaitan dengan gagasan teknologi yang semakin maju (Harun, 2022).

Pendidikan dan kebudayaan adalah dua faktor penting yang menentukan jalan suatu negara. Peserta didik harus mempersiapkan diri sendiri untuk menghadapi berbagai tantangan dan peluang di *era society 5.0* yang dipenuhi dengan kemajuan teknologi canggih. Mereka harus siap untuk mencapai cita-cita dan seperti tujuan bangsa yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa (Sriyadi, 2019). Kebudayaan dan pendidikan saling terhubung, pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk mempersiapkan komponen intelektual putra-putri bangsa, sementara kebudayaan berfungsi untuk meningkatkan aspek “*soft skill*” seseorang untuk menghasilkan individu yang unggul.

Pada *era society 5.0*, guru memanfaatkan tiga hal ini untuk mengidentifikasi dan menentukan kebutuhan pembelajaran siswa dengan *Internet of Things* (IoT), *Virtual Augmented Reality*, dan *Artificial Intelligence* (AI). Proses belajar mengajar diharapkan menghasilkan banyak ide kreatif dari guru untuk membuat siswa merasa nyaman dengan pembelajaran yang ada di sekolah. Pada *era society 5.0*, teknologi sangat berpengaruh pada proses pendidikan karena teknologi sudah sangat maju. supaya sekolah tidak ketinggalan dengan perkembangan zaman ini,

sekolah juga harus mengikutinya. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan serta pemanfaatan teknologi yang semakin diperbarui.

Perkembangan teknologi pendidikan saat ini berkembang dengan begitu cepat sehingga membutuhkan kemampuan untuk menguasai penggunaan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi yang digunakan ketika pembelajaran di kelas. Teknologi pendidikan adalah suatu sistem yang digunakan untuk meningkatkan pembelajaran dan meningkatkan kolaborasi yang lebih baik antara pendidik, siswa, dan perangkat sekolah.

Kebutuhan masyarakat berubah karena teknologi informasi, seperti yang dapat dilihat dari kebiasaan orang menggunakan *smartphone* berbasis Android dan IOS setiap hari (Aprianti, K. 2022). Android merupakan sistem operasi yang berbasis Linux, dapat diakses secara publik yang dibuat untuk *smartphone*, tablet, dan perangkat seluler *touch screen* lainnya (Setiawan & Ramdany, 2019).

Metode yang menarik bagi guru untuk mengajar adalah melalui permainan tradisional. Di dunia pendidikan, mereka mulai mempertimbangkan tren saat ini, yaitu menggabungkan permainan dengan aplikasi pendidikan sebagai media pembelajaran interaktif. Ini dilakukan sebagai cara pendidik menarik perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Permainan tradisional seolah-olah tidak pernah musnah, membuatnya tetap menarik untuk dimainkan (Nurrohman, 2021).

Seperti yang dinyatakan oleh Kemendikbud RI pada tahun 2013 Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendikbud) No 81 A tentang Implementasi Kurikulum, kemampuan siswa berpikir kreatif, berkomunikasi, serta berpikir kritis sangat penting pada proses pembelajaran. Teknologi dan ilmu pengetahuan secara bertahap dapat mengikis budaya lokal. Hal ini akan menghilangkan budaya negara dalam jangka waktu yang lama.

Kearifan lokal dengan nilai-nilai budaya harus dikenalkan kembali kepada siswa seperti permainan tradisional atau permainan rakyat yang berasal dari tradisi nenek moyang dan jarang dimainkan lagi oleh anak-anak (Hidayati *et al.*, 2020). Memadukan kearifan lokal dengan materi pelajaran adalah cara untuk menjaga keanekaragaman budaya lokal. Kearifan lokal adalah identitas suatu daerah yang kuat dengan budayanya dan karakteristik kehidupan sehari-hari masyarakatnya.

Dipercaya bahwa kearifan lokal memiliki kemampuan untuk membangun karakter suatu daerah sehingga memiliki ciri khas yang unik (Laksana & Wawe, 2015)

Dalam pembelajaran abad ke-21, permainan tradisional dapat mengeksplorasi kemampuan siswa. Pendidik akan mempertimbangkan saat berurusan dengan siswa yang mulai akrab dengan teknologi. Agar menarik minat siswa untuk belajar, sekolah dan guru harus mulai menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. Kemudian pendidik mulai membuat aplikasi yang disebut “*edugames*”, yang menggabungkan permainan berbasis android dengan permainan tradisional untuk membuat pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa (Toharudin *et al.*, 2021).

Budaya lokal Indonesia sangat beragam di setiap daerah. Suku Sunda di Jawa Barat adalah contoh yang terkenal (Tusriyanto, 2020). Mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam pendidikan akan membantu meningkatkan kemampuan peserta didik berpikir kritis dan penguasaan pemahaman tentang topik tertentu (Arti & Ikhsan, 2020). Menurut (Yordan *et al.*, 2019) dan (Krisna *et al.*, 2020), penerapan kearifan lokal dalam pembelajaran dapat dikemas menjadi komik atau game edukatif.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penulis tertarik melakukan penelitian skripsi dengan judul Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Sekolah Menengah Atas.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dengan mempertimbangkan keadaan sebelumnya, oleh karena itu masalah yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran aplikasi *edugames* pada *smartphone* android kurang tersedia
2. Perlu media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif dan juga menarik supaya hasil belajar dapat dicapai secara efektif
3. Untuk melestarikan kebudayaan maka kearifan lokal harus dilestarikan melalui pembuatan media pembelajaran yang memadukan kearifan lokal dengan materi pembelajaran

### C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diuraikan sebagai berikut:

“Bagaimana Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMA Pasundan 2 Bandung?”

Pertanyaan penelitian diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi aplikasi *ethno-edugames* terhadap hasil belajar siswa pada materi animalia?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan aplikasi *ethno-edugames*?

### D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum
  - a. Mengetahui bagaimana hasil belajar siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran berbasis teknologi
  - b. Mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa
  - c. Menjaga tradisi permainan tradisional di Jawa Barat
2. Tujuan Khusus
  - a. Mengetahui tentang bagaimana implementasi aplikasi *ethno-edugames* dengan permainan bebentengan dapat meningkatkan hasil belajar siswa
  - b. Mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan aplikasi *ethno-edugames* pada kelas X di SMA Pasundan 2 Bandung

### E. Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan:

1. Manfaat bagi siswa; Aplikasi *ethno-edugames* bebentengan berbasis android dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan pembelajaran di kelas menggunakan media pembelajaran yang memiliki unsur budaya sehingga siswa dapat mempertahankan budaya tradisional Jawa Barat
2. Keuntungan bagi pendidik; Aplikasi *ethno-edugames* berbasis Android menjadi inovasi dalam penyampaian materi di kelas
3. Manfaat bagi sekolah; Menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik

## F. Definisi Operasional

Variabel penelitian didefinisikan secara operasional tujuannya untuk memastikan bahwa penulis dan pembaca memiliki pemahaman yang sama tentang variabel penelitian ini:

### 1. Aplikasi *Ethno-edugames*

Aplikasi *ethno-edugames* adalah salah satu aplikasi permainan edukatif yang memadukan unsur kebudayaan dengan materi pembelajaran, aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi pada *smartphone* khusus android yang dapat diakses kapan saja tujuannya adalah meningkatkan minat atau ketertarikan belajar pada proses pembelajaran di kelas dan juga mempertahankan budaya loka khususnya budaya sunda yang dapat berdampak pada hasil belajar siswa, di dalam aplikasi *ethno-edugames* terdapat materi animalia, soal *pre-test*, soal *post-test*, *games* dan angket atau kuesioner.

### 2. Permainan *Bebentengan*

Permainan *bebentengan* adalah salah satu game tradisional dari Jawa Barat, *bebentengan* berasal dari kata “Benteng” artinya bangunan untuk bertahan dari serangan musuh, cara bermainnya berkelompok dan membutuhkan ketangkasan, ketelitian serta kerjasama agar tak tertangkap oleh musuh di benteng lawan, konsep permainan *bebentengan* ini dibuat menjadi permainan edukasi pada aplikasi *ethno-edugames* yang digunakan sebagai media pembelajaran.

### 3. Hasil Belajar

Pada penelitian ini hasil belajar menunjukkan bahwa siswa dapat menghasilkan pengetahuan yang lebih baik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, untuk mengukur peningkatan hasil belajar tingkat pengetahuan ini dilihat dari pemahaman pada mata pelajaran biologi kelas X SMA materi animalia berdasarkan Kompetensi Dasar 3.9 yaitu “Mengelompokkan hewan ke dalam filum berdasarkan lapisan, rongga, simetri, dan reproduksi”.

## **G. Sistematika Skripsi**

Skripsi disusun sesuai dengan standar penulisan karya ilmiah Universitas Pasundan Bandung tahun 2022 sebagai berikut:

### 1. Bagian Awal Skripsi

- a. Halaman Sampul
- b. Halaman Pengesahan
- c. Halaman Motto 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. Daftar Lampiran

### 2. Bagian Isi

- a. Bab I Pendahuluan
  - a) Latar Belakang Masalah
  - b) Identifikasi Masalah
  - c) Rumusan Masalah
  - d) Tujuan Penelitian
  - e) Manfaat Penelitian
  - f) Definisi Operasional
  - g) 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. Lampiran
  - c. Riwayat Hidup