

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kata didik yang mengacu pada menjunjung tinggi dan menyampaikan pendidikan (pengajaran, konseling), moral, dan kecerdasan merupakan istilah dasar pendidikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Sedangkan, gagasan pendidikan mengacu pada proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau suatu kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, prosedur operasional, dan metode pendidikan. Ki Hajar Dewantara menegaskan bahwa pendidikan merupakan upaya untuk membantu anak-anak menumbuhkan karakter, jiwa, dan tubuh mereka untuk memajukan kesempurnaan hidup damai dengan masyarakat dan alam.

Kegiatan pendidikan, belajar dan pembelajaran merupakan rancangan yang saling ketergantungan, sehingga tidak dapat dipisahkan. Belajar merupakan sikap mengajar dimana guru dan siswa terhubung satu sama lain (Dasopang, 2017). Ada dua komponen kunci untuk pendidikan yaitu komponen kognitif dan komponen emosional. Sebagai contoh, kita menemukan bahwa ada unsur-unsur yang terkait dengan perasaan, seperti gairah, kesukaan, dan lain-lain, selain proses mental yang terjadi. Menurut Drikarya dan Ki Hajar Dewantara tujuan pendidikan adalah untuk memerdekakan dan memanusiakan manusia.

Pada masa ke masa ada kemajuan besar dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan ini menyebabkan sejumlah teknologi kontemporer yang masing-masing mengalami pergeseran fase digital. “Teknologi merupakan hasil perkembangan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan” (Lestari, 2018). Inovasi dikembangkan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Teknologi digunakan dalam pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Tondeur *et al* (dalam Selwyn, 2011) yang mengatakan bahwa “Teknologi digital telah digunakan sejak lembaga pendidikan sebagai

alat dan infrastruktur untuk mendukung pembelajaran. Pendidikan merupakan salah satu proses pematangan manusia, yang di sisi lain memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi”

Menurut pendapat dari Nurhayati, E. (2020) mengungkapkan “siswa yang memiliki *smartphone* hanya digunakan untuk membaca media sosial dan bermain *game*”. Dilihat tentang perkembangan abad 21 atau Revolusi Industri 4.0 yang menempatkan informasi sebagai senjata penting. Namun pengetahuan saja tidak cukup untuk menguasai era Revolusi Industri 4.0, karena pengetahuan dan keterampilan harus diimbangi dengan landasan personal yang berkualitas disemua tahapan pertumbuhan. Hal ini merupakan tantangan baru bagi guru untuk terus menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif, menarik, aktif dan tentunya tidak membosankan. Guru dapat memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran agar terciptanya lingkungan pembelajaran yang menarik juga dapat untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa.

Kearifan lokal memiliki potensi untuk berkembang di berbagai bidang, khususnya di bidang pendidikan. Kearifan lokal merupakan ciri suatu daerah yang sarat dengan budaya dan ciri kehidupan masyarakat sehari-hari. Indonesia memiliki kekayaan budaya lokal yang berbeda di setiap daerah. Orang sunda di Jawa Barat cukup terkenal. Jawa Barat terkenal dengan budaya Sunda setempat yang dikenal dengan Bumi Parahyangan (tempat para pejabat tinggi). Budaya Sunda di Jawa Barat sangat beragam, mulai dari kesenian daerah, mata pencaharian, permainan rakyat, adat istiadat, dan berbagai dialek. Kekayaan tersebut tentunya dapat dikembangkan di berbagai daerah (Toharudin & Kurniawan, 2018; Tusriyanto, 2020).

Permainan tradisional, menurut Kuniati (2016) merupakan kegiatan bermain yang tumbuh dan berkembang di lokasi tertentu, mendalami kepercayaan budaya dan nilai-nilai kehidupan masyarakat, serta diwariskan secara turun temurun. Kepunahan permainan tradisional pada masa lalu tidak melalui naskah tertulis atau rekaman, melainkan melalui mulut ke mulut dan contoh langsung lintas generasi yang kemudian diwariskan. Achoni dalam

Haris (2016) menunjukkan bahwa permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dengan pesan moral dan kegunaannya. Menurut temuan penelitian Iwan Purwanto, permainan tradisional diperkaya dapat digunakan sebagai strategi pengganti yang memberi anak-anak di kelas kesenangan dan antusiasme. Karena lebih mudah bagi siswa untuk memahami penjelasan guru tentang konten di bawah lingkungan atau keadaan yang menyenangkan. Menurut penelitian Mia *et al.*, antusiasme dan minat siswa dalam pembelajaran mereka cukup baik dan sangat menguntungkan dalam menanggapi pembelajaran menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) dan Permainan Hompimpa pada tahun 2020.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut, maka disusunlah rencana penelitian berjudul Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames* (Bebentengan) Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Biologi.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka masalah-masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut :

1. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, banyak permainan tradisional yang jarang diminati siswa, salah satunya yaitu permainan bebentengan.
2. Perlunya kreativitas guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk membimbing peserta didik dalam penguasaan konsep melalui permainan edukatif, dikarenakan penguasaan konsep zaman sekarang sangatlah rendah.
3. Penggunaan *smarthphone* yang berlebihan menurunkan minat belajar siswa.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan masalah yaitu “Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames* untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Biologi”. Untuk memfokuskan penelitian, maka dirancang beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan penguasaan konsep siswa dengan menggunakan aplikasi *ethno-edugames* (bebetengan) ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan aplikasi *ethno-edugames* (bebetengan) ?

#### **D. Tujuan Penelitian**

##### **1. Tujuan Umum**

- b. Untuk mengetahui implementasi aplikasi yang digunakan dalam penguasaan konsep belajar siswa.
- c. Untuk mengembangkan tradisi yang sudah ada agar terjaga keberadaannya.
- d. Untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan kreatif

##### **2. Tujuan Khusus**

Tujuan khusus penelitian ini untuk mengimplemetasikan aplikasi *Ethno-edugames* (bebetengan) untuk meningkatkan penguasaan konsep biologi.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat yang dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Manfaat bagi peneliti, bisa menambah pengetahuan dan wawasan mengenai implementasi aplikasi *ethno-edugames* (bebetengan) untuk meningkatkan penguasaan konsep biologi.
2. Manfaat bagi guru, dapat memberikan metode pembelajaran terbaru yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan teknologi tetapi tidak menghilangkan kebudayaan lokal di indonesia.
3. Manfaat bagi siswa, diharapkan dengan adanya pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *ethno-edugames* dapat meningkatkan penguasaan konsep biologi siswa SMA Kartika XIX-1 Bandung

#### **F. Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan informasi ilmiah yang membantu pembaca atau peneliti lain yang akan melakukan penelitian dengan menggunakan variable penelitian dan untuk mengklarifikasi ambiguitas tentang tujuan dan tujuan yang dapat dicapai antara lain :

1. Aplikasi *ethno-edugames*

*Game* edukasi ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan melestarika budaya sunda. Aplikasi android yang digunakan merupakan pengembangan teknologi yang dirancang oleh tim FKIP Universitas Pasundan. Aplikasi ini digunakan di android dan dirancang dengan sistem terbuka yang mirip dengan sistem android. Program yang dapat digunakan untuk mengontrol aplikasi pengguna disebut aplikasi. Tujuan aplikasi ini merupakan untuk menghasilkan hasil yang lebih masuk akal dan akurat. Alat yang secara eksplisit digunakan dan diintegrasikan berdasarkan kemampuannya dikenal sebagai aplikasi. Aplikasi merupakan eksekusi desain sistem untuk menangani data menggunakan aturan pemrograman, menurut Kamus Besa Bahasa Indonesia. (Adi Widarma, 2018).

2. Permainan Bebentengan

Permainan tradisional yang disebut “benteng” mengharuskan pemain untuk menangkap dan menahan benteng untuk menang (Komalasari, 2015). Menurut Yayat Sudaryat, Guru Besar Sastra Universitas Pasundan Bandung, dalam artikel tentang permainan tradisional peninggalan sejarah yang hampir punah, “Benteng sudah ada sejak zaman penjajahan Belanda. Maka benteng merupakan strategi pertahanan Indonesia dalam penyerangan. Pasca penyerangan penjajah Belanda, benteng – benteng saat ini menjadi permainan yang tujuannya tidak jauh berbeda dengan sebelumnya, yaitu untuk bertahan dari serangan musuh”.

Metode pembelajaran bebentengan “Perancangan Metode Pembelajaran Melalui Permainan Anak Tradisional Sebagai Implementasi Pendidikan Karakter”. Mendorong Iwan Purwanto untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang diperkuat. Iwan Purwanto menguraikan daya tarik permainan anak tradisional dengan menunjukkan bagaimana mereka mendidik anak-anak melalui karakter mereka sendiri. Selain itu, beliau berhasil menciptakan metode pembelajaran, teknik belajar permainan tradisional Jawa Barat, yaitu bebentengan.

### 3. Penguasaan konsep

Tingkat dimana siswa dapat mendefinisikan, menjelaskan, atau mendefinisikan unsur-unsur pendidikan tertentu dalam kalimat sendiri dikenal sebagai penguasaan konsep. Karena kapasitas mereka untuk menjelaskan atau mendefinisikan, siswa memahami subjek atau prinsip pelajaran yang diberikan memiliki bentuk kalimat yang tidak sesuai dengan pengetahuan mereka. Konsep adalah rencana, representasi mental atau hipotesis implisit dan eksplisit, menurut Anderson (2010). Skema berfokus dengan hubungan antara potongan-potongan pengetahuan. Dahar (2011) menegaskan bahwa ide berfungsi sebagai dasar untuk proses mental yang lebih tinggi dan mengembangkan generalisasi dan prinsip. Konsep adalah komponen kognitif, menurut Hanh & Ramscar (Santrok, 2010) dan mereka membantu dalam penyederhaan dan peringkasan informasi. Menurut Bundu (2006), murid yang dapat menjawab pertanyaan atau rangsangan yang berbeda dalam kelompok atau kategori yang sama dinilai telah memahami konsep tersebut. Anderson dan Krathwohl (2010) menggunakan taksonomi bloom untuk mengukur tingkat penguasaan konseptual mereka.

## **G. Sistematika Skripsi**

Sistematika skripsi ini mengacu pada Pedoman Penulisan Publikasi Ilmiah (KTI) bagi mahasiswa yang dibuat oleh Tim Penyusun Penulisan KTI Mahasiswa FKIP Unpas. Sistematika skripsi :

1. Bagian Awal Skripsi
2. Bagian Isi Skripsi
  - a. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan berisi pernyataan masalah penelitian mengenai penguasaan konsep siswa, belajar dan media pembelajaran. Permasalahan yang timbul pada penelitian ini yaitu permainan tradisional yang hampir punah, media pembelajaran yang belum memanfaatkan pengembangan teknologi.

- b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran  
Bagian ini berisi tentang penjelasan teoritis yang selaras dengan penelitian, baik berupa kajian teori, pemanfaatan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, dan ditunjang oleh penelitian terdahulu yang sesuai mengenai pembelajaran menggunakan pengembangan teknologi. Bagian ini juga berisi kerangka pemikiran.
  - c. Bab III Metode Penelitian  
Bagian ini mencakup teknik penelitian yang digunakan untuk menemukan solusi untuk masalah dan menarik kesimpulan. Selain itu, alat dan prosedur penelitian yang akan digunakan termasuk dalam bagian ini.
  - d. Bab IV Hasil dan Pembahasan  
Bagian ini berisi data hasil penelitian yang telah diperoleh pada saat penelitian untuk diolah dan dianalisis untuk menjawab pertanyaan penelitian
  - e. Bab V Simpulan dan Saran  
Bagian ini berisi simpulan penelitian dan saran yang ditujukan pada peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian yang sama rupanya.
3. Bagian Akhir Skripsi