

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Lingkup pendidikan merupakan sebuah pergolakan zaman yang hingga saat ini terus terjadi peningkatan. Pendidikan telah meningkat sangat pesat seiring dengan kemajuan teknologi yang berdampingan dengan pembawaan transformasi digital. Transformasi digital membawa pengaruh bagi lingkup pendidikan yang dapat menjadi sebuah keuntungan sekaligus menjadi rintangan, akan tetapi kembali lagi kepada institusi dalam mensiasatinya. Hal ini menjadikan peluang agar dapat dijadikan fasilitasi dalam pembelajaran, serta sebagai acuan dalam membuat terobosan baru yang berarahkan kepada proses belajar-mengajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Bagian-bagian yang utama dalam sebuah pelaksanaan proses belajar-mengajar adalah salah satunya media atau alat bantu pembelajaran. Media atau alat bantu pembelajaran ini memiliki tugas yang penting dalam penyaluran isi materi dan informasi dari pengajar kepada siswa saat proses belajar-mengajar berlangsung. Jika tidak menggunakan media pembelajaran, maka informasi materi yang akan diberikan oleh pengajar kepada siswa tidak memperoleh hasil yang bagus dan maksimal.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran di sekolah menengah pertama (SMP), diperoleh banyak kasus bahwa siswa kurang tertarik dan semangat belajar sehingga siswa merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung, hal ini disebabkan karena salah satu faktor yaitu media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi sumber belajar kurang menarik dan tidak menyenangkan, yang berpengaruh pada pembelajaran seperti siswa kurang menguasai konsep materi yang disampaikan. Sehingga dibutuhkan solusi agar pembelajarannya lebih menarik.

Setiap guru atau pengajar memiliki kemampuan kreativitas yang dapat menunjang berlangsungnya pembelajaran. Kreativitas guru merupakan faktor yang dapat mempengaruhi pembelajaran. Guru mempunyai peran penting dalam pelaksanaan pembelajaran, salah satunya penggunaan terhadap media

pembelajaran. Saat ini telah banyak fasilitas yang dapat membantu guru dalam mengimplementasikan kreativitasnya kedalam bentuk media, salah satunya dengan memanfaatkan perkembangan kemajuan teknologi terkini.

Hal tersebut menjadi sebuah keuntungan dan sekaligus menjadi rintangan bagi pengajar untuk membuat alat bantu belajar-mengajar baru yang menyenangkan, menarik dan interaktif. Dengan didukung oleh kemajuan teknologi dapat menjadi sebuah modal untuk menciptakan suatu media pembelajaran. Disamping anak zaman sekarang yang lebih cenderung memainkan *handphone* yang dihubungkan dengan internet dapat menjadi tolak ukur dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi.

Tanpa disadari kebiasaan anak menggunakan *handphone* yang berisi berbagai macam hal seperti permainan yang sifatnya digital, terkadang permainan digital yang dimainkan ini terdapat hal yang berisi nilai-nilai negatif seperti pornografi, kebencian, egoisme, kekerasan, individualisme, dan tidak berpendidikan atau tidak mengandung unsur edukasionalisme. Akan tetapi semua ini tidak dapat dipungkiri kenyataan menyebutkan terdapat kesulitan untuk mencegah kebiasaan anak sekarang dalam bermain *game* yang sudah merak penyebarannya.

kenyataan yang dikatakan memang berkaitan dan masuk akal karena *game* digital mampu memberikan hal yang menarik, menyenangkan, mengasikan, dan terdapat pula tantangan rintangan yang memang sesuai dan diinginkan oleh anak. Akan tetapi sering terjadi anak lupa dengan permainan-permainan tradisional yang tidak kalah mengasikan dengan permainan digital sehingga anak jaman sekarang banyak yang tidak mengetahui budaya kearifan lokal masyarakat sekitarnya.

Solusi yang menarik perhatian penulis yaitu, menciptakan suatu aplikasi *ethno-edugames* digital yang berisikan permainan tradisional yaitu permainan “*bebentengan*”. Permainan *bebentengan* ini memiliki manfaat sangat penting yaitu dapat mengarahkan siswa untuk melatih berfikir kritis, uji ketangkasan, dan kecepatan dalam bergerak dan berfikir. Sehingga hal ini dapat di implementasi pada penyampaian isi materi saat belajar-mengajar oleh pengajar kepada siswa.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya ketertarikan dan semangat belajar siswa saat kegiatan pembelajaran sehingga merasa jenuh saat belajar.
2. Diperlukan peningkatan kreativitas guru dalam membuat media ajar untuk kegiatan pembelajaran.
3. Diperlukan menciptakan kegiatan pembelajaran dengan membuat media ajar baru yang menarik dan membangkitkan semangat belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari masalah yang terkait dalam penelitian dapat diuraikan menjadi berikut:

Bagaimana implementasi aplikasi *ethno-edugames* (*bebentengan*) dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa dalam belajar?

Dari rumusan masalah tersebut untuk memfokuskan penelitian maka dirancang pertanyaan penelitian untuk rumusan masalahnya yaitu:

Apakah kemampuan penguasaan konsep siswa dapat meningkat menggunakan aplikasi *ethno-edugames* (*bebentengan*)?

D. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui implementasi dari aplikasi *ethno-edugames* yang permainannya berupa permainan tradisional *bebentengan* dalam peningkatan keahlian penguasaan konsep siswa dalam kegiatan belajar-mengajar.

E. Manfaat Penelitian

Didalam penelitian yang akan dilakukan penulis menginginkan penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis, dari segi kebijakan maupun secara praktis. penjabaran beberapa manfaat pada penelitian yang dilakukan ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Memberi kontribusi mengenai pengembangan media dan materi yang diberikan dalam meningkatkan pembelajaran pada siswa.

2. Manfaat dari segi Kebijakan

Memberi arahan kebijakan pembelajaran dalam media ajar aplikasi *ethno-edugames*.

3. Manfaat Praktis

- a. Sebagai acuan dan gambaran bagi pengajar dalam pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar seperti dalam penggunaan alat bantu pembelajaran.
- b. Sebagai acuan dan gambaran bagi peneliti selanjutnya mengenai penerapan media aplikasi *ethno-edugames* terhadap pengembangan materi pembelajaran.
- c. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan diinginkan dapat berpengaruh bagi perkembangan kualitas pendidikan lebih dalamnya bagi pembelajaran biologi dengan menerapkan teknologi dan kearifan lokal.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional menjabarkan tafsiran dari judul agar terjadi kekeliruan terhadap judul yang diajukan oleh penulis. Penulis membuat definisi operasional dari judul Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames* (Bebentengan) Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Sekolah Menengah Pertama. Secara operasional istilah kata yang ada pada judul penelitian didefinisikan berikut :

1. Implementasi merupakan suatu penggunaan pada kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu.
2. Aplikasi merupakan program yang digunakan dan sudah siap di pakai dalam menjalankan perintah atau aktivitas yang telah ada tujuannya agar didapatkan sebuah produk yang diinginkan dan sangat tepat benar dari tujuan aplikasi yang digunakan (Riyowati, *et all*, 2019).
3. *Ethno-edugames* berasal dari gabungan kata-kata. *Ethno* berawalan dari kata *ethnic* yaitu berhubungan dengan kebudayaan atau adat lokal yang beredar di masyarakat yang sifatnya umum. Jadi *ethno-edugames* merupakan kegiatan belajar yang dihubungkan dengan budaya lokal yang dirumuskan kedalam permainan yang diaplikasikan ke dalam aplikasi permainan android.
4. Permainan *Bebentengan* merupakan permainan lokal yang cara bermainnya secara bersama-sama atau kelompok yang membutuhkan ketangkasan, kecepatan, dan strategi saat bermain. Untuk memainkan permainan bebentengan

dibuat ke dalam suatu bentuk aplikasi permainan android dengan tampilan aplikasi sesuai dengan permainan bebentengan biasa di lapangan.

5. Penguasaan konsep diartikan sebagai keahlian siswa dalam memahami skema atau makna secara ilmiah baik dalam pengertian maupun pengimplementasian dalam kehidupan. (Dahar, 2003).

G. Sistematika Skripsi

- a) Bagian Pembuka Skripsi
 - 1) Halaman Sampul
 - 2) Halaman Pengesahan
 - 3) Halaman Moto dan Persembahan
 - 4) Halaman Pernyataan Keaslian Skripsi
 - 5) Kata Pengantar
 - 6) Ucapan Terima kasih
 - 7) Abstrak
 - 8) Daftar Isi
 - 9) Daftar Tabel
 - 10)Daftar Gambar
 - 11)Daftar Lampiran
- b) Bagian Isi Skripsi
 - 1) 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
 - 2) BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran
 - a. Kajian Teori
 - b. Hasil Penelitian terdahulu
 - c. Kerangka Pemikiran