

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada pembelajaran abad 21 berkembang dengan sangat cepat dalam menyokong upaya inovasi pendidikan (Saputra, *et al.*, 2017). Hal tersebut sesuai dengan standar kurikulum 2013 pada sistem pendidikan dasar, pertama dan menengah dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Siswa dapat menjadi lebih cerdas dan berkarakter dengan meningkatkan kualitas suatu pendidikan. Selain itu, prestasi akademik siswa dapat didasarkan pada nilai hasil belajar yang dapat dipergunakan untuk mengukur peningkatan mutu suatu pendidikan. Berbagai macam aspek perangkat pembelajaran seperti, media pembelajaran, model pembelajaran dan metode pembelajaran dapat mendorong dalam peningkatan nilai hasil belajar siswa (Majid, 2020). Siswa dapat secara aktif meningkatkan kemampuannya dengan menjalankan proses yang secara bertahap dalam bidang pendidikan.

Berdasarkan hasil riset di SMA Pasundan 1 Bandung ditemukan permasalahan rendahnya nilai hasil belajar siswa kelas X MIPA semester dua yang tidak mencapai nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) khususnya pada pembelajaran biologi materi ekosistem dikarenakan banyaknya penjelasan materi yang kompleks dan sulit untuk dipelajari. Selain itu, minimnya literasi dan motivasi dalam diri siswa untuk memahami dan memperdalam materi juga menjadi penyebab rendahnya nilai hasil belajar. Hal tersebut juga dipengaruhi karena kegiatan belajar mengajar masih menggunakan metode dan media pembelajaran konvensional sehingga siswa merasa lebih cepat jenuh.

Salah satu upaya untuk meningkatkan nilai hasil belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif dan kreatif. Salah satu perangkat pembelajaran yakni media pembelajaran biasa digunakan untuk menyampaikan materi yang sedang atau akan dipelajari (Falahudin, 2014). Penggunaan media pembelajaran di sekolah dapat membantu siswa menerima dan mengingat, serta membangkitkan minat belajar (Budiana, *et al.*, 2015). *Education games* merupakan salah satu contoh dari perangkat media pembelajaran yang berbasis teknologi. Rancangan *education games* berfungsi dalam merangsang kemampuan berpikir akademik siswa dengan meningkatkan konsentrasi belajar dan membantu siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran (Hikam, 2012).

Kearifan lokal berpotensi dalam pengembangan pada berbagai bidang, khususnya pada bidang pendidikan. Kearifan lokal merupakan ciri khas yang kental dari suatu daerah dalam kehidupan bermasyarakat. Kekayaan budaya lokal di Indonesia sangat melimpah dan bermacam-macam di setiap daerahnya, salah satu suku yang banyak diketahui oleh khalayak umum adalah suku Sunda yang berasal dari Jawa Barat. Jawa Barat populer dengan budaya Sunda lokalnya yang dikenal dengan *Bumi Parahyangan* (kawasan 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 berpotensi untuk dikembangkan dalam berbagai bidang (Toharudin & Kurniawan, 2019; Tusriyanto, 2020).

Bebentengan merupakan permainan rakyat Sunda yang dimainkan secara berkelompok. Filosofinya adalah kerja sama tim, percaya diri, kecepatan, ketepatan, kewaspadaan, tanggung jawab dan empati. Permainan *Bebentengan* dapat membentuk karakter siswa yang tanggung jawab, kerja dalam tim, percaya diri, kecepatan, ketepatan, kesigapan dan empati. Selain itu, dikaitkannya dengan kearifan budaya lokal dalam pembelajaran realtif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Ariyani, 2020; Ramdiah, *et al.*, 2020).

Penerapan permainan tradisional dapat digunakan untuk mengeksplorasi kompetensi siswa dalam pembelajaran abad 21. Pada pembelajaran abad 21, guru mesti mempertimbangkan segala hal untuk menyikapi siswa zaman sekarang yang mulai melek teknologi. Pihak sekolah maupun guru harus mulai mempraktikkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah agar dapat menumbuhkan dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran pada abad 21 dengan kemajuan IPTEK yang sangat cepat mengharuskan guru untuk mulai dalam pengembangan aplikasi sebagai media pembelajaran yakni “*edugames*” dimana permainan berbasis *smartphone* android tersebut nantinya akan dipadukan dengan permainan tradisional dari suku Sunda, yakni *bebentengan* agar dapat menggagas pembelajaran yang interaktif bagi siswa (Toharudin, *et al.*, 2021).

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul Implementasi Aplikasi *Ethno-Edugames (Bebentengan)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Pada Materi Ekosistem.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan pemaparan latar belakang yang telah diutarakan maka terdapat masalah yang diidentifikasi diantaranya:

1. Perlunya inovasi dan kreativitas dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efisien dan menarik dalam menunjang pembelajaran siswa di abad ke 21.
2. Perlunya sosialisasi kepada guru mengenai media pembelajaran berbasis teknologi dengan aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)*.
3. Perlunya media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan aplikasi *ethno-edugames* dengan mengedepankan kearifan lokal budaya Sunda dalam meningkatkan nilai hasil belajar siswa di sekolah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diutarakan maka dirumuskan permasalahan, yaitu :

Apakah terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem dengan penggunaan media pembelajaran aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)* ?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diutarakan maka pada penelitian ini terdapat tujuan yakni untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sekolah menengah atas kelas X pada materi ekosistem dengan penggunaan media pembelajaran aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)* di SMA Pasundan 1 Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan penjelasan yang telah dipaparkan pada bagian latar belakang maka manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan nilai hasil belajar di sekolah dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yakni aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)* yang mengedepankan kearifan lokal budaya Sunda yakni permainan *bebentengan*.
2. Bagi guru, dapat mengembangkan media pembelajaran yang digunakan dengan menerapkan teknologi interaktif yang lebih efisien dan inovatif sebagai penunjang pembelajaran siswa pada abad ke 21 dengan aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)*.
3. Bagi sekolah, dapat membangun suasana pembelajaran yang lebih menarik di lingkungan sekolah.

F. Definisi Operasional

1. Aplikasi *Ethno-Edugames*

Aplikasi *ethno-edugames* merupakan suatu media pembelajaran elektronik berbasis teknologi. Aplikasi tersebut adalah bagian dari produk perangkat lunak yang dioperasikan pada *smartphone* dan *gadget* yang bersistem android. Aplikasi *ethno-edugames* merupakan salah satu sarana pendidikan di lingkungan sekolah yang digunakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi multimedia interaktif untuk menunjang pembelajaran di abad 21 dengan mengedepankan kearifan lokal budaya Sunda yang hampir punah yakni permainan tradisional *bebentengan*.

2. Permainan *Bebentengan*

Permainan *bebentengan* merupakan permainan tradisional dari suku Sunda, Jawa Barat. *Bebentengan* berasal dari kata benteng yang berarti pertahanan. Pada zaman dulu permainan *bebentengan* sangat diminati dan sering dimainkan oleh anak-anak, namun pada masa kini permainan *bebentengan* sudah jarang sekali dimainkan karena zaman yang sudah berbeda, oleh karena itu kearifan budaya lokal khususnya permainan tradisional mulai pudar. Permainan *bebentengan* biasanya dimainkan oleh dua kelompok, dimana kedua kelompok tersebut nantinya akan memilih tempat yang akan dijadikan sebagai markas oleh masing-masing kelompok.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkat pengetahuan berupa pemahaman materi yang dicapai siswa sesudah dilaksanakannya kegiatan pembelajaran bersama guru di ruang kelas. Cara untuk mengukur kenaikan nilai hasil belajar pada tingkat pengetahuan dan pemahaman materi pembelajaran dengan memberikan soal objektif berupa soal *pre-test* dan soal *post-test* materi ekosistem, soal tersebut diberikan di awal dan di akhir proses pembelajaran.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi menurut panduan penulisan pada karya tulis ilmiah (KTI) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung tahun 2022/2023 dibagi menjadi tiga bagian sebagai berikut:

1. Bagian Pembuka Skripsi
 - a. Halaman Sampul
 - b. Halaman Pengesahan
 - c. Halaman Moto dan Persembahan
 - d. Halaman Pernyataan Keaslian Skripsi
 - e. Kata Pengantar
 - f. Ucapan Terima Kasih
 - g. Abstrak
 - h. Abstract
 - i. Ringkesan
 - j. Daftar Isi
 - k. Daftar Tabel
 - l. Daftar Gambar
 - m. Daftar Lampiran
2. Bagian Isi Skripsi
 - a. Bab I Pendahuluan
 - 1) Latar Belakang Masalah
 - 2) Identifikasi Masalah
 - 3) Rumusan Masalah

- 4) Tujuan Penelitian
 - 5) Manfaat Penelitian
 - 6) Definisi Operasional
 - 7) Sistematika Skripsi
- b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran
- 1) Kajian Teori
 - 2) Hasil Penelitian Terdahulu
 - 3) Kerangka Pemikiran
 - 4) Asumsi dan Hipotesis Penelitian
- c. Bab III Metode Penelitian
- 1) Pendekatan Penelitian
 - 2) Desain Penelitian
 - 3) Subjek dan Objek Penelitian
 - 4) Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
 - 5) Teknik Analisis Data
 - 6) Prosedur Penelitian
 - 7) Aplikasi *Ethno-Edugames (Bebentengan)*
- d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
- 1) Hasil Penelitian
 - 2) Pembahasan Penelitian
- e. Bab V Simpulan dan Saran
- 1) Simpulan
 - 2) Saran

3. Bagian Akhir Skripsi
 - a. Daftar Pustaka
 - b. Lampiran-Lampiran
 - c. Riwayat Hidup