

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dari waktu ke waktu, telah terjadi kemajuan yang sangat signifikan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebagai hasil dari perkembangan ini, teknologi yang lebih mutakhir dan canggih muncul, dengan era digital menandai masuknya mereka. Menurut Lestari (2018), kemajuan ilmu pengetahuan dalam pendidikan mengarah pada perkembangan teknologi. Syahputra (2018) menegaskan bahwa kemajuan teknologi dan informasi merupakan ciri khas abad ke-21. Masyarakat Indonesia diharapkan mampu beradaptasi, bersaing, dan menguasai kemajuan dalam inovasi dan pengetahuan dalam kehidupan baik di dalam maupun di luar ruang belajar pada pendidikan abad 21. Untuk mengikuti perkembangan globalisasi, pendidikan abad 21 harus berbasis teknologi (Fitriana *et al.*, 2021). Pemanfaatan teknologi diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyediakan modul pembelajaran yang lebih menarik dan juga membantu pengembangan diri dalam kegiatan pembelajaran.

Pada awal tahun 2020, terjadi pandemi Covid-19 menyebabkan beberapa perubahan pada masyarakat Indonesia, salah satunya dalam Dunia pendidikan. Peristiwa pandemi menyebabkan para pendidik mengalami kesulitan dalam menyampaikan pembelajaran. Penggunaan teknologi terkini dalam pendidikan kini sudah meluas, mulai dari *virtual class* oleh *Google classroom*; *LMS (Learning Management System)*; *Google meet*; *e-book*; *Zoom Cloud Meeting*, dan *flip book*. Seiring berjalannya waktu muncul beberapa masalah dari pembelajaran daring tersebut diantaranya kurang aktifnya peserta didik, kejenuhan dalam pembelajaran, dan banyaknya tugas yang diberikan oleh pendidik. Pemanfaatan belajar di masa pandemi dirasa kurang tepat karena siswa hanya fokus menyelesaikan tugas sehingga tidak fokus pada sikap kreatif karena tugas diselesaikan dengan menyalin dari web (Afghani & Sutarna, 2020).

Kompetensi dalam pendidikan abad 21 meliputi pemecahan masalah berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Pada saat ini, guru dan siswa harus dapat berkomunikasi secara efektif menggunakan media, teknologi, dan informasi, atau

dengan kata lain, mereka harus dapat membaca dan menulis tentang TIK, meleak tentang media, dan terbuka untuk menerima informasi (Syahputra, 2018). Dalam masa peralihan seperti ini pendidik dapat menggabungkan teknologi dalam pembelajaran yang telah di aplikasikan pada masa pandemi dengan pembelajaran di sekolah, diharapkan siswa memiliki rasa semangat yang lebih tinggi dalam melakukan pembelajaran di sekolah yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Masa anak-anak khususnya anak sekolah dasar adalah masa yang identik dengan bermain, anak pada usia pendidikan dasar cenderung memiliki karakteristik senang bermain, senang bergerak, senang memperagakan suatu gerakan (Mutia, 2021). Menurut Herlock (2017) pada tahap bermain, siswa SD berada pada tahap bermain (*emulating stage*).

Ethno-edugames bebentengan dapat diakses melalui *smartphone* atau laptop serta dapat digunakan kapan pun dan dimana saja. *Ethno-edugames* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang di dalamnya mencakup materi pembelajaran dalam mendidik dan mengarahkan siswa pada pembelajaran yang menyenangkan (Winarni *et al.*, 2020). *Ethno-edugames* menonjolkan aspek kearifan lokal untuk mendorong pengalaman belajar yang lebih kreatif dan aktif. khususnya daerah Jawa Barat (Gina, 2020). Menurut Iswinarti (2017), Permainan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dan memberikan pengaruh positif bagi perkembangan anak disebut permainan tradisional. Berbagai aspek tumbuh kembang anak juga dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional, seperti; aspek gerak, kognisi, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologi, dan aspek nilai/moral (Khasanah *et al.*, 2011). Menurut (Wibowo, 2018) permainan tradisional adalah warisan turun-temurun yang memiliki makna simbolis dibalik ucapan, gerakan, maupun alat yang digunakan.

Kearifan lokal memiliki potensi untuk dikembangkan dalam berbagai bidang, khususnya bidang pendidikan. Indonesia memiliki banyak sekali budaya lokal yang berbeda-beda di setiap daerahnya. Salah satu yang banyak diketahui adalah orang Sunda Provinsi Jawa Barat. 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 di berbagai bidang (Toharudin *et al.*, 2021). *Bebentengan* merupakan permainan

tradisional Jawa Barat, permainan ini membagi anak-anak yang bermain ke dalam dua kelompok dimana masing-masing dari kelompok ini memiliki markas tersendiri. Tim lawan harus berusaha menyentuh markas mereka, permainan ini dimenangkan oleh tim yang dapat mempertahankan bentengnya dan menyentuh benteng lawan tanpa tersentuh oleh lawan. Siswa dapat memperoleh manfaat dari pembelajaran yang menarik dengan mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Masalah belajar memengaruhi setiap siswa, karena belajar membantu mereka mengembangkan sikap dan pengetahuan serta keterampilan dan kemampuan. Hasil belajar adalah hasil substansial yang dicapai oleh siswa dengan tujuan untuk menguasai kemampuan jasmani dan rohani di sekolah yang dituangkan dalam bentuk raport akhir semester atau raport setiap semester (Qiptiyah, 2020). Tujuan utama seorang pendidik untuk sukses adalah mencapai hasil belajar yang positif. Memenuhi hasil belajar dan memiliki pilihan untuk melampaui prinsip ideal (Rizka, 2021). Menurut (Mahariyanti E & Hadi S, 2020) hasil belajar merupakan hasil akhir yang kemudian dijadikan ukuran keberhasilan dalam suatu metode pembelajaran yang diterapkan guru. Sebaliknya dengan pendapat (Hutauruk & Simbolon Surel, 2018) menyatakan bahwa salah satu hasil yang dicapai melalui proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan adalah hasil belajar.

Berdasarkan literasi penelitian-penelitian terdahulu, bahwa pada abad 21 permainan bebetengan kurang diminati oleh peserta didik, karena dengan perkembangan teknologi peserta didik lebih memilih bermain pada *smartphone* masing-masing dan kurangnya interaksi antar peserta didik satu dengan yang lainnya. Hal ini menyebabkan hasil belajar peserta didik menurun, dikarenakan peserta didik terlalu banyak menghabiskan waktu bermain permainan di *smartphone* atau pun menyalahgunakan *smartphone*. Begitupun pendidik yang dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan menggabungkan teknologi dengan keaktifan peserta didik agar mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Penelitian ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan (Sulianto *et al.*, 2019) menurut observasi yang dilakukan pada siswa kelas V SD Sumbermulyo Kecamatan Bulu, dampak model pembelajaran *Think-Pair-Share* terhadap hasil belajar materi organ hewan dan manusia relatif rendah pengaruhnya terhadap hasil belajar IPA. mata pelajaran Pengetahuan Alam (IPA).

Hanya 8 dari 23 siswa (31,82%) yang memenuhi atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 65, menurut temuan. Sebanyak 15 siswa (68,18%) mendapat nilai di bawah KKM. Selain informasi hasil belajar, juga didukung oleh hasil wawancara siswa yang menyatakan bahwa hampir semua siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi sains yang dipahami oleh pendidiknya.

Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames* (Bebentengan) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SDN Cimahi Mandiri 2 menjadi topik penelitian penulis. Dalam rencana penelitian ini, peneliti menawarkan solusi perancangan media pembelajaran melalui penggunaan aplikasi *game smartphone* pada pembelajaran atau *ethno-edugames*. Permainan ini mengandung unsur-unsur berbasis kearifan lokal dan budaya Jawa Barat. Setelah menggunakan aplikasi *ethno-edugames* pada *smartphone*, hasil yang diharapkan adalah peningkatan hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan informasi yang telah dipaparkan pada latar belakang, masalah penelitian berikut diidentifikasi:

1. Percepatan kemajuan teknologi menyebabkan peserta didik kurang tertarik pada permainan tradisional, salah satunya adalah bebentengan.
2. Pembelajaran yang membosankan membuat peserta didik tidak semangat dalam belajar yang berdampak pada hasil belajar.
3. Pembelajaran yang kurang efektif pada masa pandemi sehingga pendidik harus lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran pada masa peralihan.

C. Rumusan Masalah

Berikut ini merupakan rumusan masalah dalam penelitian berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah: Bagaimana implementasi *ethno-edugames* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SDN Cimahi Mandiri 2?

Rumusan masalah dapat dipecah menjadi pertanyaan penelitian berikut:

1. Bagaimana implementasi aplikasi *ethno-edugames* terhadap hasil belajar siswa SDN Cimahi Mandiri 2?

2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan aplikasi *ethno-edugames* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SDN Cimahi Mandiri 2?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah, maka ada beberapa tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Tujuan Umum
 1. Mengetahui implementasi *ethno-edugames* terhadap hasil belajar siswa
 2. Mengembangkan media belajar yang menarik dan inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa
 3. Melestarikan Permainan Tradisional bebentengan dari Jawa Barat.
- b. Tujuan Khusus
 1. Mengetahui hasil dari implementasi aplikasi *ethno-edugames* terhadap hasil belajar siswa SDN Cimahi Mandiri 2
 2. Mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi *ethno-edugames* terhadap hasil belajar siswa.

E. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang positif bagi pembaca, penelaah, dan pengkaji. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini akan membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan berkontribusi dalam pengembangan aplikasi *ethno-edugames* dengan permainan kearifan lokal lainnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan semangat siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran aplikasi *ethno-edugames* bebentengan. Siswa dapat mempelajari dan melestarikan budaya

lokal yang hampir punah dengan menggunakan permainan bebetengan yang memasukkan unsur kearifan lokal.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pendidik dalam penyampaian pembelajaran melalui media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Pendidik dapat mengembangkan pengetahuan dalam bidang teknologi guna menunjang pembelajaran abad 21.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan pengalaman baru bagi sekolah dalam pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, menarik dan bermanfaat untuk meningkatkan pembelajaran sekolah.

d. Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat dijadikan referensi, sumber, atau tambahan wawasan untuk penelitian selanjutnya.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional menjelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian sehingga penulis dan pembaca memiliki pemahaman yang jelas tentang variabel penelitian. Definisi-definisi ini mencakup:

1. Aplikasi *Ethno-Edugames*

Game memiliki arti sesuatu yang dapat dimainkan, terdapat aturan dalam permainan sehingga dalam akhir permainan terdapat kelompok yang menjadi pemenang, permainan ini bertujuan untuk menghilangkan *stress* dan tidak terlalu serius. Aplikasi *Ethno-Edugames* berasal dari kata *Ethno* yang memiliki arti etnik atau budaya dan *Edugames* atau yang lebih dikenal dengan permainan edukasi. Aplikasi *Ethno-Edugames* merupakan sarana pembelajaran berupa permainan berbasis teknologi dengan kearifan lokal, khususnya daerah Jawa Barat. *Ethno-Edugames* adalah media pembelajaran berupa permainan edukasi yang didalamnya terdapat materi yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Selain materi didalamnya juga terdapat soal *pre-test*, *games*, *post-test*, dan kuesioner.

2. Permainan Bebentengan

Permainan tradisional Bebentengan berasal dari Jawa Barat. Bebentengan berasal dari kata “benteng” yang memiliki arti “pertahanan”. Permainan ini dilakukan di lapangan dimana terdapat dua kelompok yang saling berlawanan, ada yang menjaga benteng dari kelompok lawan, ada juga yang berusaha menyentuh lawan, pemenang dalam permainan ini adalah ketika kelompok dapat menyentuh benteng lawan. Bebentengan dibuat dalam sebuah aplikasi *Ethno-Edugames* dimana sebuah media pembelajaran yang didalamnya terdapat permainan tradisional yaitu bebentengan.

3. Hasil Belajar

Hasil yang dicapai siswa sebagai hasil dari mengikuti kegiatan pembelajaran disebut hasil belajar. Hasil belajar pengetahuan yang diukur berupa pemahaman konsep materi berdasarkan Kompetensi Dasar 3.1 pada mata pelajaran IPA kelas V SD secara khusus menjelaskan cara kerja alat gerak pada manusia dan hewan serta cara menjaganya agar tetap sehat. Dari Kompetensi Dasar tersebut terdapat indikator diantaranya memahami pengertian dan fungsi sistem gerak, menjelaskan dan mendeskripsikan macam-macam alat gerak manusia dan hewan, membedakan hewan vertebrata dan avertebrata, memahami manfaat olahraga bagi anggota gerak manusia dan cara melakukan olahraga yang benar, memahami fungsi alat gerak pada hewan dan manusia, menjelaskan cara cara menjaga kesehatan gerak manusia. Hasil belajar pengetahuan ini diukur dengan menggunakan Taksonomi Bloom.

G. Sistematika Skripsi

Penyusunan penulisan skripsi ini ditulis sesuai dengan standar penulisan karya ilmiah Universitas Pasundan 2022. Format penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Awal Skripsi
 - a. Sampul
 - b. Lembar Pengesahan
 - c. Lembar Moto dan Persembahan
 - d. Lembar Pernyataan Keaslian Skripsi

- e. Kata Pengantar dan Ucapan Terimakasih
 - f. Abstrak
 - g. Daftar Isi
 - h. Daftar Tabel
 - i. Daftar Gambar
 - j. Daftar Lampiran
2. 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. Akhir
 - a. Daftar Pustaka
 - b. Lampiran