

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sangat pesat, sehingga bidang pendidikan harus mengikuti kemajuan teknologi. Perkembangan ini menciptakan bahan ajar teknis yang inovatif dan kreatif. Menurut (Lestari, 2018) dalam bidang pendidikan hasil rangkaian ilmu pengetahuan merupakan teknologi. Pendidikan yang kian hari semakin penting tentunya menawarkan inovasi-inovasi yang sangat penting dalam kaitannya dengan kehidupan manusia, misalnya menawarkan berbagai kemudahan dan cara baru dalam aktivitas manusia. Di bidang teknologi, manusia telah diberi kesempatan untuk mengakses segala sesuatu di dunia ini dengan mudah. Namun, teknologi diciptakan untuk menciptakan dan menghasilkan manfaat yang positif, namun di sisi lain banyak cara yang mengaplikasikannya untuk hal-hal yang negatif.

Oleh karena itu, sangat penting dalam dunia pendidikan untuk menggunakan teknologi sebagai alat untuk melaksanakan pembelajaran. Menurut (Sabathani *et al.*, 2021) “lembaga pendidikan kini menggunakan teknologi digital sebagai alat dan infrastruktur penunjang pembelajaran. Di sisi lain, hal ini berdampak signifikan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi”. Namun, sistem pembelajaran Indonesia tetap berjalan berkembang dan sering berganti dari kurikulum ke teknologi menyebabkan siswa mengalami kesulitan belajar. Dunia pendidikan, terutama proses pembelajaran, telah dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Mengikuti perkembangan zaman, era teknologi saat ini berkembang dengan sangat cepat, termasuk teknologi pendidikan. Perkembangan ini menyebabkan banyak hal, termasuk pendidikan, yang sangat penting untuk proses pembelajaran.

Kearifan lokal dapat dikembangkan di bidang pendidikan. Salah satunya yaitu budaya yang ada di setiap daerah salah satunya yaitu di Jawa Barat. Budaya sunda di Jawa Barat bervariasi mulai dari kesenian daerah, permainan rakyat, adat istiadat dan masih banyak lagi. Kekayaan dalam kebudayaan

sunda sangat berpotensi untuk dikembangkan di berbagai bidang (Toharudin & Kurniawan, 2018). Sebuah peninjauan pendapat menurut (Simanjuntak, 2020) menyatakan bahwa siswa yang memiliki *smartphone* hanya bermain game dan membaca media sosial. Apalagi dalam masa pandemi COVID – 19 kemarin banyak manusia yang melakukan kegiatan dalam rumah dan bergantung pada teknologi seperti *smartphone*, hal ini menyebabkan banyaknya kegiatan yang dilakukan diluar rumah lama – kelamaan menjadi hilang. Seiring dengan teknologi yang makin pesat dan manusia mengalami masa pasca pandemi menyebabkan kebudayaan pun perlahan ditinggalkan. Salah satu permainan tradisional yaitu “*bebentengan*” yang dimana sekarang tidak banyak manusia yang tahu padahal *bebentengan* merupakan permainan tradisional yang dilakukan oleh anak – anak zaman dahulu.

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. (Haris, 2016) menunjukkan bahwa permainan tradisional merupakan simbol mulut dengan pesan moral dan kegunaan. Menurut penelitian (Iwan Purwanto, 2013), permainan tradisional *Bebentengan* menjadi metode alternatif yang memberikan kesenangan dan kegembiraan bagi siswa di dalam kelas.

Dari hasil kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa permainan *castle* kurang diminati oleh siswa di abad 21, karena dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, sebagian besar siswa memilih bermain *game* di *smartphone*. Akibatnya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa karena terlalu larut bermain *game* di *smartphone*, akibatnya lupa waktu belajar dan menyelesaikan tugas dari sekolah. Begitu pula dengan guru, mereka harus mampu membuat suasana belajar yang menyenangkan, inovatif, dan tentunya memuaskan siswa. Untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan inovatif, lingkungan belajar yang kreatif dan inovatif agar siswa semangat dalam belajar.

Dalam situasi seperti ini, pembelajaran harus terkait dengan *smartphone*. Dari beberapa observasi yang dilakukan dapat dilihat dalam pembelajaran siswa, masih kurangnya hasil belajar siswa dalam belajar yang menyebabkan

kurang semangatnya siswa dalam belajar. Siswa cenderung lebih suka bermain *games* dan nonton video. Hal ini menjadi pertimbangan bagi peneliti untuk mencari solusi agar siswa dapat meningkatkan minat belajar dengan tidak meninggalkan kesukaan siswa yaitu dengan bermain *games*. Maka peneliti membuat suatu rancangan aplikasi *ethno-edugames* yang artinya games edukasi yang bisa dilakukan dalam pembelajaran. Dalam aplikasi tersebut menggunakan cara permainan tradisional yaitu bebentengan yang merupakan permainan tradisional dari Jawa Barat. Aplikasi ini dibuat agar siswa dapat belajar sambil bermain tetapi tidak meninggalkan budaya permainan tradisional.

Berdasarkan penjelasan diatas, rancangan penelitian dibuat dengan judul “Implementasi Aplikasi *Ethno-Edugames (Bebentengan)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tingkat Sekolah Menengah Pertama”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah – masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut :

1. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju, banyak sekali permainan tradisional yang sudah jarang diminati oleh siswa, salah satunya yaitu permainan bebentengan
2. Masa setelah COVID – 19 banyak siswa yang menggunakan *smartphone* terlalu berlebihan sehingga minat belajar siswa semakin menurun dan hasil belajar yang kurang efektif
3. Perlunya kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan agar meningkatkan minat belajar siswa dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian dilaksanakan dengan terarah dan mencapai sasaran maka perlu adanya batasan ruang lingkup masalah. Adapun ruang lingkup yang dibatasi oleh peneliti sebagai berikut :

1. Instrumen penelitian berupa *pre-test*, *post-test*, dan pengisian kuesioner.

2. Objek penelitian berupa penggunaan aplikasi *ethno-edugames* dalam pembelajaran.
3. Subjek penelitian melibatkan siswa sekolah menengah pertama.
4. Parameter yang diukur berupa hasil belajar siswa jenjang sekolah menengah pertama.
5. Media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk aplikasi *ethno-edugames* yang dikembangkan melalui smartphone android.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berikut dibuat berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas untuk memfokuskan penelitian maka dirancang pertanyaan penelitian sebagai berikut:

“Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa sekolah menengah pertama dalam menggunakan aplikasi *ethno-edugames* pada materi sistem ekskresi?”

E. Tujuan penelitian

Pada Penelitian ini berfokus pada penggunaan aplikasi *ethno-edugames* yang melibatkan permainan *bebentengan* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah menengah pertama pada materi sistem ekskresi.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini sesuai dengan latar belakang yang dijabarkan dibawah ini:

1. Manfaat untuk siswa, ialah aplikasi *ethno-edugames* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam permainan *bebentengan* berbasis *android* dan meminimalisir tingkat kejenuhan siswa dalam belajar serta melestarikan permainan tradisional dalam bidang pendidikan
2. Manfaat untuk guru, yaitu dapat memberikan metode belajar terbaru yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan teknologi tetapi tidak menghilangkan unsur kebudayaan di Indonesia
3. Manfaat untuk sekolah, yaitu dapat menjadikan salah satu pembelajaran yang lebih menarik dalam akademik

G. Definisi Operasional

Definisi operasional merujuk pada langkah-langkah konkret yang diambil untuk mendefinisikan, mengukur, dan mengoperasionalkan variabel atau konsep yang akan diteliti dalam suatu penelitian. Definisi operasional memberikan kerangka kerja yang jelas dan terukur sehingga memungkinkan pengumpulan data yang konsisten dan valid. Definisi operasional yang jelas dan terukur membantu memastikan bahwa penelitian dilakukan secara sistematis, dapat direplikasi, dan menghasilkan data valid. Hal ini dilakukan untuk mencapai tujuan dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang fenomena yang diteliti. Berikut merupakan definisi operasional dari beberapa variabel yang digunakan, antara lain :

1. Aplikasi *Ethno-Edugames*

Aplikasi games edukasi untuk media pembelajaran ini bermula dari video game yang berkembang dengan sangat pesat. Maka, video game dapat dijadikan sebagai media alternatif untuk kegiatan pembelajaran. Games edukasi telah menjadi terobosan baru yang diadopsi dalam dunia pendidikan. Dalam keseluruhan, konsep ini mengusahakan agar pembelajaran tidak hanya menjadi kegiatan pasif yang mengandalkan penyerapan informasi, tetapi juga menjadi proses yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Dengan menggunakan elemen permainan, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih terlibat, aktif, dan mendalam.

2. Permainan *Bebentengan*

Penggunaan permainan bebentengan dalam sebuah aplikasi edukasi adalah langkah yang menarik dan kreatif untuk melestarikan dan memperkenalkan permainan tradisional kepada generasi muda. Dengan mengintegrasikan permainan bebentengan ke dalam konteks pembelajaran melalui aplikasi edukasi, Anda dapat memperluas jangkauan dan aksesibilitas permainan ini serta menjaga agar warisan budaya tidak terlupakan. Aplikasi edukasi tersebut berbentuk suatu games dengan menggunakan cara tradisional yaitu permainan bebentengan dengan melibatkan materi materi yang nantinya

digunakan untuk media pembelajaran bagi siswa.

3. Hasil Belajar

Menurut (Hamalik, 2003) hasil belajar merujuk pada perubahan tingkah laku manusia yang dapat diukur dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar mencerminkan pertumbuhan dan perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan dapat diperoleh oleh siswa melalui kegiatan belajar. Pengukuran hasil belajar merupakan bagian penting dari proses pembelajaran. Dengan mengukur hasil belajar, guru dapat mengevaluasi sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran, mengidentifikasi kebutuhan siswa yang perlu ditingkatkan, dan menyusun strategi pembelajaran yang lebih efektif.

H. Sistematika Skripsi

Penulisan dan penyusunan skripsi ini sesuai standar penulisan karya tulis ilmiah. Penulisan tersebut telah disusun dengan cara sebagai berikut :

1. Bagian Awal Skripsi
 - a Halaman Sampul
 - b Lembar Pengesahan
 - c Halaman Moto dan Persembahan
 - d Halaman Pernyataan Keaslian Skripsi
 - e Kata Pengantar dan Ucapan Terimakasih
 - f Abstrak
 - g Daftar Isi
 - h Daftar Tabel
 - i Daftar Gambar
 - j Lampiran
2. Bagian Isi
 - a Bab I Pendahuluan
 - a) Latar Belakang Masalah
 - b) Identifikasi Masalah
 - c) Batasan Masalah
 - d) Rumusan Masalah
 - e) Tujuan Penelitian

- f) Manfaat Penelitian
- g) Definisi Operasional
- h) 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 Daftar Lampiran
 - c Riwayat Hidup