

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam kegiatan pendidikan, belajar dan mengajar merupakan dua hal yang saling terkait erat dan tidak dapat dipisahkan. Menurut teori ini, belajar dan mengajar adalah jenis pendidikan yang melibatkan kontak guru dan siswa. Dalam hal ini, tujuan yang memandu kegiatan belajar mengajar telah ditetapkan sebelum pelajaran dimulai. Pembelajaran di sisi lain adalah interaksi siswa dan guru dengan alat bantu belajar, teknik menarik, taktik belajar, dan sumber daya dalam lingkungan belajar. Oleh karena itu, tingkat pencapaian dalam mencapai tujuan pendidikan dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan dalam proses pembelajaran. Tujuan pengajaran akan dicapai apabila siswa berusaha secara aktif untuk mencapainya. Keaktifan peserta didik tidak hanya dituntut dari segi fisik, tetapi juga dari segi kejiwaan.

Media pembelajaran ialah faktor yang berarti dalam proses pendidikan. Media pendidikan ialah sumber belajar yang bisa menolong guru dalam memperkaya pengetahuan siswa, dengan bermacam tipe media pendidikan oleh guru hingga bisa jadi bahan dalam membagikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Konsumsi media pendidikan bisa meningkatkan atensi siswa buat belajar perihal baru dalam modul pendidikan yang di informasikan oleh guru sehingga bisa dengan gampang dimengerti. Media pendidikan yang menarik untuk siswa bisa jadi rangsangan untuk siswa dalam proses pendidikan. Media pendidikan bisa digunakan selaku perlengkapan bantu dalam aktivitas belajar mengajar. Selaku guru wajib bisa memilah media pendidikan yang cocok serta sesuai buat digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang sudah diresmikan oleh sekolah.

Dahar, (2003) menyatakan penguasaan konsep merupakan istilah yang mengacu pada kemampuan siswa untuk memahami konsep meningkat setelah mereka mengikuti latihan pembelajaran. Dalam konteks ini, Dominasi ide dapat dipahami sebagai kemampuan siswa dalam memahami secara logis makna dari ide tersebut, baik dalam prinsip maupun penerapannya yang praktis. Siswa diharapkan mampu memberikan penjelasan yang jelas, melakukan interpretasi, dan

menerapkan informasi tersebut dalam konteks yang relevan guna mencapai pemahaman konsep yang baik. Definisi ini dikemukakan oleh Bloom dan mencakup aspek-aspek penting dalam penguasaan konsep yang lebih komprehensif.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Susilana (2007) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah masih merupakan perhatian yang perlu dikembangkan lebih lanjut. Hal ini mencakup jenis, variasi, dan jumlah media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan implementasi kurikulum. Penting untuk diingat bahwa perkembangan zaman dan kemajuan teknologi saja tidak cukup. Dalam dunia pendidikan, diperlukan inovasi yang memastikan pembelajaran memiliki makna dan tetap relevan dengan perkembangan zaman.

Pada masa yang akan datang pembelajaran tidak sering dengan membaca ialah pendidikan juga bisa berbasis teknologi ialah siswa dapat memahami pendidikan abad 21, pembelajaran dalam bentuk *zoom*, *google classroom*, *youtube*, *google meet* serta yang lainnya, namun tidak membuat siswa lebih aktif, kreatif serta inovatif, sebab mereka hanya mendengar serta memandangi saja sehingga siswa jadi jenuh serta malas dalam belajar, oleh sebab itu selaku guru kita wajib memikirkan bagaimana membuat pembelajaran lebih mengasyikkan lebih kreatif, suatu teknologi inovatif berbasis di masa abad ke-21 ini.

Dengan pembelajaran yang mengasyikkan siswa lebih terencana sehingga kemampuan konsep pembelajaran juga diterima dengan sangat baik oleh siswa, sehingga ada permainan yang sangat menyenangkan untuk siswa untuk meningkatkan penguasaan konsep pendidikan dengan permainan yang berhasil dalam pendidikan. Siswa juga belajar sambil bermain untuk meningkatkan penguasaan konsepnya dalam pendidikan konsep modul dengan memakai permainan tradisional ialah permainan bebentengan.

Penelitian yang dilakukan adalah sebuah upaya pengembangan pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal melalui penggunaan aplikasi permainan *android* berbasis permainan bebentengan. Rancangan penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif, dengan hasil akhir yang diinginkan adalah meningkatnya penguasaan konsep pembelajaran siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, judul penelitian yang diusulkan adalah :  
**“Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames* (Bebentengan) Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa SMA Pada Materi Sistem Reproduksi”**

### **B. Identitas Masalah**

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

1. Kurangnya semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran sehingga terasa jenuh.
2. Perlunya menciptakan media pembelajaran yang baru dengan membuat media ajar yang menarik agar meningkatkan semangat belajar siswa.
3. Perlunya peningkatan kreativitas guru dalam membuat media ajar untuk kegiatan pembelajaran.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

Apakah aplikasi *ethno-edugames* (bebentengan) dapat meningkatkan penguasaan konsep belajar siswa SMA pada materi sistem reproduksi?

### **D. Batasan Masalah**

Agar terhindar dari meluasnya permasalahan yang akan dibahas supaya terarahnya penelitian yang akan dilakukan, Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Parameter yang akan diukur dalam penelitian ini adalah penguasaan konsep pembelajaran pada peserta didik.
2. Subjek yang akan menjadi penelitian yaitu siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).
3. Metode yang akan digunakan dalam penelitian tersebut adalah *quasy eksperimen*.
4. Instrumen yang akan digunakan dalam mengukur kemampuan peserta didik adalah *pretest*, *posttest* dan angket.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah :

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui implementasi penggunaan aplikasi *ethno-edugames* dalam permainan bebetengan untuk meningkatkan konsep belajar siswa SMA.

### **F. Manfaat**

Mengacu pada apa yang telah diungkapkan tentang konteks atau informasi sebelumnya, berikut adalah beberapa manfaat dari penelitian ini:

1. Manfaat bagi siswa, yaitu penggunaan media pembelajaran aplikasi *ethno-edugames*, khususnya melalui *games* bebetengan yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal, memiliki manfaat dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Selain itu, melalui penggunaan aplikasi ini, siswa juga dapat mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap budaya lokal, sehingga ikut berperan dalam melestarikan warisan budaya tersebut.
2. Manfaat bagi guru, yaitu Melalui proses pembelajaran, terdapat kesempatan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Dalam konteks ini, guru memiliki potensi untuk menghasilkan ide kreatif dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung pembelajaran di era abad ke-21.
3. Manfaat bagi sekolah, Menciptakan lingkungan pembelajaran yang penuh kreativitas dan inovasi.
4. Manfaat bagi peneliti, Diharapkan dapat memperoleh pengalaman berharga dan pengetahuan yang berharga melalui penelitian ini.

### **G. Definisi Operasional**

Tujuan dari definisi operasional adalah untuk memastikan pemahaman yang jelas antara penulis dan pembaca guna menghindari kesalahpahaman terkait variabel penelitian ini. Definisi operasional akan menjelaskan arti dan maksud dari variabel yang akan digunakan. Berikut adalah beberapa variabel yang akan digunakan :

### **1. Ethno- edugames**

*Edugame* dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran berbasis teknologi dengan memasukkan kearifan lokal Sunda, khususnya dalam bentuk permainan bentengan. *Edugames* adalah permainan edukatif yang membantu pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi multimedia interaktif (Widiastuti, 2012). Pembelajaran didukung oleh sistem pendukung, termasuk media pembelajaran. Salah satu jenis media pendidikan yang menarik adalah *edugames*, yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pengalaman yang berkembang dan meningkatkan motivasi belajar mereka. *Edugames* memberikan kesempatan cerdas untuk pertumbuhan dan menghibur, sehingga siswa semakin tertarik dan termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

### **2. Permainan Bebentengan**

Komalasari, (2015) menyatakan Permainan bebentengan merupakan suatu permainan tradisional yang melibatkan beberapa orang dengan tujuan merebut dan menjaga benteng untuk meraih kemenangan dalam permainan.

Permainan tradisional bebentengan merupakan permainan tradisional Jawa Barat yang dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini dimainkan secara berkelompok, dua kelompok besar dengan jumlah anggota yang sama. Setiap kelompok harus mempertahankan benteng dari serangan lawan. Para pemain antar kelompok saling mengejar jika ada yang tertangkap di penjara lawan. salah satu teman grup dapat menyelamatkan teman yang masuk penjara. Permainan berakhir ketika satu grup hanya tersisa satu orang (Toharudin, *et al.*, 2020).

Permainan bebentengan ini dimodifikasi kedalam game *online* dalam sebuah *smarthphone*. Permainan bebentengan ini dikemas dalam sebuah aplikasi yang bernama *ethno-edugames* yang digunakan sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa.

### **3. Penguasaan Konsep Siswa**

Dahar, (2003) menyatakan Istilah penguasaan konsep siswa merujuk pada tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Salah satu cara untuk menjelaskan penguasaan konsep pada siswa adalah kemampuannya untuk memahami arti ilmiah suatu konsep, baik dalam konteks teori maupun aplikasinya dalam praktik.

Menurut Bloom, penguasaan konsep merujuk pada kemampuan untuk memahami makna yang signifikan, seperti kemampuan untuk menyampaikan materi dengan lebih terstruktur dan jelas., mampu memberikan menafsirkan dan dapat menerapkannya. Aspek penguasaan konsep tersebut meliputi: C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (menciptakan). Mengukur Penguasaan Konsep menggunakan pengujian deskripsi selama pengujian awal dan akhir (Suprianingsih, 2003).

## **H. Sistematika Penulisan**

Dari sistematika penulisan skripsi yang di buat mengacu pada panduan penulisan karya tulis ilmiah yang ada di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung Tahun 2022/2023. Penulisan skripsi ini di sajikan dengan sistematika sebagai berikut :

1. Bagian Awal Skripsi
  - a. Halaman Sampul
  - b. Halaman 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 Oprasional
- h) Sistematika Skripsi
- b. Bab II 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 Persembahan
- e. Bab V Simpulan dan Saran
  - a) Simpulan
  - b) Saran
- f. Bagian Akhir Skripsi
  - a) Daftar Pustaka
  - b) Daftar Lampiran
  - c) Riwayat Hidup