

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

"Pendidikan adalah tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak," kata Ki Hajar Dewantara. "Adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mereka mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya." (Pristiwanti et al, 2022). Kelangsungan hidup manusia bergantung pada pendidikan. Pendidikan merupakan bagian dari setiap fase pertumbuhan dan perkembangan manusia. Saat ini, terdapat permasalahan yang cukup signifikan dan kompleks dalam dunia pendidikan. Klasifikasi permasalahan mendasar tersebut antara lain peserta didik (jumlah, perkembangan, profesi), pendidik (guru dan dosen), tenaga kependidikan, sarana dan prasarana pendidikan, kurikulum, kebijakan (administrasi dan manajemen), dan pembiayaan pendidikan. (Arifudin et al, 2021).

Menurut metode ilmiah, pendidikan dapat dilihat dari berbagai sudut pandang yang pada akhirnya mengarah pada tujuan pengajaran dan memanusiakan manusia. Sebaliknya, pendekatan sistem memandang pendidikan sebagai sebuah sistem terpadu dari berbagai elemen yang bekerja sama untuk mencapai tujuan pendidikan. (Mulyadi, 2019). Hasil terbaik datang dari interaksi yang terorganisir antara siswa dan guru selama proses pembelajaran. Pembelajaran harus menggabungkan tiga elemen penting yaitu metode, produk, dan sikap. Oleh karena itu, sangat penting untuk memulai pembelajaran berdasarkan perilaku dan kinerja pada tahap awal pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang sering diajarkan di sekolah dasar adalah IPA (Aniati, dkk., 2016).

Menurut kurikulum yang berlaku saat ini, KTSP (Depdiknas, 2006), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara metodis. Oleh karena itu, selain pengetahuan

yang berupa fakta, konsep, dan prinsip, mata pelajaran IPA juga melibatkan proses penemuan.

Meskipun IPA adalah bidang studi teoritis, Aly dan Rahma (2009) menekankan bahwa ide-ide yang diciptakan dalam mata pelajaran ini harus divalidasi oleh pengamatan dan penelitian tentang kejadian alam. Informasi ini menunjukkan bahwa belajar IPA bukan hanya sekadar menghafal teori dan konsep, tetapi harus ada proses yang terlibat dalam penemuannya. Berdasarkan pernyataan ini, teknologi harus digunakan untuk meningkatkan pengajaran sains dan memastikan bahwa siswa menyadari banyaknya pilihan pembelajaran yang menyenangkan yang dapat diakses. Ada banyak jenis teknologi, salah satunya adalah pengembangan aplikasi permainan yang dapat membantu kemajuan akademik siswa.

Belajar di era modern tidak hanya dengan membaca, tapi juga bisa dengan menggunakan teknologi. Siswa mungkin telah menggunakan alat pembelajaran abad ke-21 seperti zoom, google classroom, youtube, google meet, dan lainnya, namun hal ini tidak membuat mereka lebih terlibat, inovatif, atau kreatif karena mereka hanya mendengar dan mengamati, yang membuat mereka bosan dan sedikit malas belajar. Sebagai pendidik, kita harus mempertimbangkan hal ini. Permainan yang diciptakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran melalui permainan etno-edugames akan sangat menyenangkan bagi siswa karena permainan tersebut membantu mereka untuk tetap fokus dan menghindari kebosanan, sehingga memungkinkan siswa untuk mempelajari konsep dengan sangat baik. Selain permainan tradisional seperti bebentengan, siswa juga belajar sambil bermain untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep yang diajarkan.

Salah satu pilihan untuk membantu belajar, menghilangkan rasa bosan, atau sekadar menghabiskan waktu adalah dengan bermain game. Saat ini, game terus berkembang menjadi media pembelajaran yang bermanfaat secara universal. Berbagai alternatif dan inovasi pemrograman yang segar diperlukan sebagai alat bantu dalam mendukung proses pembelajaran guna memicu efektivitas

penyediaan aplikasi yang memasukkan aspek edukasi. Diharapkan kemampuan belajar anak akan meningkat dengan bantuan game edukasi ini.

Dengan perkembangan teknologi seluler saat ini sangat menarik untuk dibicarakan, hal ini karena perkembangannya yang begitu cepat dan menarik. Ponsel yang menggunakan perangkat lunak Android adalah salah satunya. Sebagian karena kecanggihannya dan sebagian lagi karena sistem operasi seluler gratis, Android telah berkembang pesat. Android adalah sistem operasi mobile untuk gadget seperti smartphone dan tablet PC yang didasarkan pada kernel linux.

Android merupakan platform gratis yang memungkinkan programmer untuk membuat aplikasi mereka sendiri yang dapat berjalan di berbagai perangkat mobile. Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman konseptual, penulis mencoba untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran yang dianggap lebih efektif berdasarkan isu-isu yang disebutkan di atas.

Penelitian yang dilakukan berupa pengembangan pembelajaran menggunakan kearifan lokal dalam sebuah aplikasi game android berbasis permainan bebentengan, yang menjadi landasan untuk menciptakan metode pembelajaran dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa terhadap ide pembelajaran. Desain penelitian dengan judul Implementasi Aplikasi Ethno Edu-Games untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik Sekolah Dasar dibuat berdasarkan uraian di atas.

B. IDENTITAS MASALAH

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

1. Perlunya guru biologi berkreasi membuat materi pembelajaran berbasis aplikasi pembelajaran.
2. perlunya motivasi murid dalam pelajaran yang monoton.
3. Perlunya kebutuhan akan media pendidikan baru dalam penyampaian materi pembelajaran.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat dirumuskan masalahnya adalah "Bagaimana implementasi aplikasi *ethno edu-games* (bebentengan) untuk meningkatkan penguasaan konsep peserta didik Sekolah Dasar?". Untuk memperkuat rumusan masalah tersebut, penelitian menambahkan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi aplikasi *ethno-edugames* digunakan dalam pemahaman konseptual siswa kelas VI terhadap mata pelajaran yang berkaitan dengan pubertas di sekolah dasar?
2. Bagaimana penguasaan konsep peserta didik menggunakan *aplikasi ethno-edugames*?
3. Bagaimana tanggapan siswa tentang ketertarikan dengan pembelajaran menggunakan aplikasi android *edu games* ?

D. BATASAN MASALAH

Agar terhindar dari meluasnya permasalahan yang akan dibahas dan juga agar lebih terarahnya penelitian yang akan dilakukan, Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Parameter yang diukur dalam penelitian ini adalah penguasaan konsep pembelajaran pada siswa .
2. Subjek yang akan menjadi penelitian adalah siswa kelas VI Sekolah Dasar.
3. Metode yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen.
4. Instrument yang digunakan dalam mengukur kemampuan siswa adalah dengan *pretes dan postes*.

E. TUJUAN PENELITIAN

Dalam penelitian harus mempunyai sebuah tujuan sebagai berikut :

1. Tujuan umum

- a. Agar mengetahui akan implementasi teknologi yang digunakan dalam penguasaan konsep belajar siswa.

b. Agar berkembangnya tentang kearifan lokal yang sudah ada sehingga terjaga keberadaannya.

c. Untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang sangat menarik menjadikan minat dalam pembelajaran meningkat.

2. Tujuan khusus

Mengetahui apakah penggunaan aplikasi Android dalam permainan bebentengan dapat meningkatkan ide pembelajaran siswa adalah salah satu tujuan khusus yang akan dicapai.

F. MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang di atas maka manfaat dari penelitian yang akan di lakukan adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi siswa, termasuk kemampuan untuk belajar dengan memperkuat pemahaman mereka tentang ide-ide melalui penggunaan aplikasi android atau permainan edukatif. Siswa dapat melestarikan kearifan lokal dengan menggunakan strategi pembelajaran yang memasukkan unsur kearifan lokal.
2. Manfaat bagi guru, Untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak terlalu bosan di dalam kelas, guru dapat memberikan berbagai konsep baru. Gagasan pembelajaran dapat dikuasai melalui penggunaan *aplikasi Android*, yang memungkinkan guru untuk mengembangkan berbagai keterampilan teknologi dan informasi.
3. Manfaat bagi sekolah, dapat tercipta pembelajaran yang menarik dan mengikuti perkembangan zaman menggunakan teknologi yang berbasis *aplikasi games* pembelajaran.

G. DEFINISI OPERASIONAL

Untuk mencegah kesalahpahaman mengenai variabel penelitian, definisi operasional bertujuan untuk memberikan gambaran yang sama kepada penulis dan pembaca. Definisi operasional dari beberapa variabel yang digunakan berikut ini dimaksudkan untuk memperjelas beberapa maksud dan tujuan yang ingin dicapai serta menghindari kesimpangsiuran. Variabel-variabel tersebut antara lain:

1. Abad 21

Saat ini, ketika pendidikan Indonesia memasuki abad ke-21, pendidikan Indonesia harus berhadapan dengan berbagai peluang dan kesulitan yang tidak diragukan lagi berbeda dengan pendidikan di masa lalu. Bangsa Indonesia harus semakin mengasah kemampuan yang diperlukan untuk menghadapi setiap revolusi pendidikan di abad ke-21 jika ingin meramalkan dan beradaptasi dengan berbagai tuntutan dan dinamika perubahan yang sedang dan akan terus berlangsung di abad ke-21. (Koesoema, 2007; Sulistiwati, 2012; dan Slamet, 2014).

2. Aplikasi android

Aplikasi Android, menurut Murtiwiwati dan Glenn Lauren (2013), menawarkan *platform* gratis bagi konsumen dan pengembang untuk merancang aplikasi apapun. Informasi, hiburan, pendidikan, agama, dan hal-hal lain adalah contoh dari aplikasi-aplikasi tersebut.

3. Ethno-Edugames

Game menyebar dengan cepat ke seluruh komunitas karena sudah dikenal oleh semua orang dan sudah ada sejak lama. Hal ini membuat game dapat dinikmati oleh semua kalangan (Thasia, 2017).

Game edukasi untuk pendidikan menggabungkan game dan teknologi untuk menyampaikan konten pendidikan yang secara sadar Baik yang secara sengaja bersifat edukatif maupun yang memiliki nilai pendidikan tambahan atau sekunder (Jusuf, 2016). Permainan apa pun dapat digunakan dalam lingkungan pembelajaran digital multimedia interaktif yang dirancang untuk mendukung pengajaran dan pembelajaran (Munir, 2012).

3. Permainan bebentenga

Salah satu permainan tim kuno yang disebut "Benteng/Bentengan" membutuhkan refleks yang cepat, kecepatan lari yang baik, dan perencanaan yang matang. Salah satu permainan klasik yang sangat baik untuk berolahraga adalah permainan ini.

4. Penguasaan konsep

Penguasaan konsep adalah ukuran kinerja siswa yang menunjukkan tingkat pemahaman mereka sebelum dan sesudah pembelajaran. C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), dan C4 (menganalisis) adalah komponen-komponen dari penguasaan konsep. Tes uraian digunakan untuk menilai penguasaan konsep selama tes pertama dan terakhir. (Menurut Bloom, penguasaan konsep adalah kapasitas untuk memahami ide-ide seperti kemampuan untuk menjelaskan informasi yang kompleks dalam istilah yang sederhana, kemampuan untuk memberikan interpretasi, dan kapasitas untuk menerapkannya (Rustaman, 2021).

H. SISTEMATIKA SKRIPSI

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 Bagian Isi Skripsi

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
- 3) 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
- 4) BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
- 5) BAB V Kesimpulan dan Saran
 - Bagian Akhir Skripsi
 - 1) Daftar Pustaka
 - 2) Lampiran