

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan adalah upaya yang ditujukan untuk membantu individu memahami kapasitas mereka yang sebenarnya. meliputi pembentukan karakter seperti kemampuan berpikir, intelektual maupun emosional melalui proses pembelajaran (Helmawati, 2014). Potensi siswa untuk menjadi pelajar yang pandai, budi pekerti luhur, mandiri, berpikir kritis, berpendidik, dan demokratis serta bertanggung jawab adalah proses pembelajaran. Masalah utama dalam pendidikan era globalisasi ini adalah kurangnya penyerapan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Berikut terlihat dalam pembelajaran yang primitif dan tidak mencapai tingkat kognitif siswa. Menurut Abdur *et al* (2020) mengatakan bahwa aktivitas belajar siswa kurang kondusif, mereka pasif dalam berdiskusi berdasarkan permasalahan yang dikemukakan oleh guru, mereka kesulitan dalam mengungkapkan ide atau gagasan untuk memecahkan masalah dan dalam proses pembelajaran yang diberikan, serta mereka belum mampu berorientasi pada pengembangan berpikir kritis, berdasarkan temuan wawancara bersama guru biologi secara observasi langsung pada proses pembelajaran yang dilaksanakan di salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri Majalengka.

Berpikir kritis yaitu salah satu kemampuan bernalar tinggi yang diperlukan untuk menciptakan kemampuan abad ke-21 (*21st Century Skill*) (Aditya, 2022). Setiap individu membutuhkan kecakapan berpikir kritis supaya bisa menyelesaikan temuan masalah di masa – masa sulit. Yuni (2021) mengartikan bahwa berpikir kritis adalah suatu siklus yang terkoordinasi untuk pelatihan psikologis, misalnya menangani suatu permasalahan, mengambil keputusan, membedah perselisihan, dan memimpin pengujian logika. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan secara fasih dalam mengumpulkan informasi atau pengetahuan relevan dan menarik kesimpulan yang benar dan tepat.

Keberhasilan belajar siswa ditetapkan oleh pendidik. Pembelajaran siswa dapat didukung dan ditunjang lebih lengkap dengan menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Ramli, 2016). Berikut sesuai pernyataan Hamdayama (2014) mengatakan bahwa sebaiknya menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan konstruktif untuk membantu siswa belajar mandiri. Oleh karena itu, pembelajaran harus memiliki akses terhadap media yang membuat pembelajaran menarik.

Meningkatnya hasil belajar tidak hanya didorong dengan motivasi dan semangat siswa mau belajar dengan tekun, namun metode belajar yang diterapkan oleh pendidik mempengaruhi hasil belajar siswa. Situasi nyata di sekolah yaitu sebagian pendidik masih menerapkan metode pembelajaran yang kurang menyenangkan untuk siswa sehingga membuat siswa merasa jenuh ketika melaksanakan kegiatan belajar di kelas, dan guru menguasai pelaksanaan pembelajaran sehingga siswa tidak terlibat dalam pembelajaran (Firosalia, 2016). Tren yang berkembang saat ini pembelajaran harus berpusat pada siswa, dimana siswa mempelajari aktivitas masing - masing dan dihubungkan pemahaman teori yang mendalam serta mengasah keterampilan, siswa harus mendapatkan pengalaman sendiri yang membuat pembelajaran bermakna (Kadek *et al*, 2018).

Adaptasi teknologi pada abad ke 21 ini sangatlah dibutuhkan untuk segala aspek kehidupan. Adaptasi teknologi pendidikan adalah penerapan dan integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran di lingkungan pendidikan. Adaptasi ini mencakup penggunaan android berbasis aplikasi digital sebagai *platform* pembelajaran daring. Pembelajaran daring (*Online Learning*) memberikan akses kepada siswa untuk belajar di luar kelas yang difasilitasi oleh pendidik dalam bentuk video pembelajaran, tugas daring, *game* edukasi, atau interaksi langsung melalui internet. Fasilitas pembelajaran tersebut digunakan untuk memperkuat pengalaman belajar siswa, melibatkan siswa untuk berpartisipasi dan membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Perkembangan teknologi secara berangsur-angsur mengalami peningkatan kecanggihan seperti munculnya teknologi AI (*Artificial*

Intelligence), *game* edukasi, multimedia interaktif, aplikasi *smartphone* dan tren kekinian seperti *short video* yang edukatif dan terus berkembang. Hal tersebut mengakibatkan pengetahuan serta wawasan siswa mengenai kebudayaan lokal akan berkurang atau melemah bahkan jika tidak diberi tindakan dalam waktu jangka panjang maka akan musnah begitu saja. Oleh karena itu, nilai kebudayaan lokal perlu untuk dilibatkan pada kegiatan belajar dan mengajar sehingga memberikan pembelajaran kearifan lokal berbasis teknologi yang bermakna bagi siswa. Sehubungan dengan hal tersebut, pendidik perlu memberikan inovasi baru dalam menggunakan media pembelajaran dengan unsur budaya lokal.

Media pembelajaran merupakan suatu metode yang digunakan untuk upaya menyampaikan materi dari pendidik kepada siswa agar lebih konkret, menarik, dan lugas (Prahesti & Fauziah, 2021). Motivasi, perhatian, dan kemampuan siswa dalam menyimpan informasi didorong oleh penggunaan media pembelajaran, yang juga mempengaruhi psikologi dan emosional siswa, sehingga mereka merasa lebih nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran, dan melalui media pembelajaran menjadikan proses pembelajaran lebih lancar (Parlindungan *et al.*, 2020). Kearifan lokal yaitu kumpulan pengetahuan, tradisi, nilai, kepercayaan, dan praktik yang berkembang dalam suatu kelompok etnik dan menjadi ciri khas budaya setiap suku Indonesia yang perlu dibudayakan serta ditunjukkan kepada generasi masa depan. Selain keunikan budaya masing-masing, suku Indonesia juga mengandung nilai – nilai luhur apabila dicermati lebih dalam. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk melestarikan budaya lokal dan mengenalkan budaya lokal kepada siswa (Made, 2018).

Media pembelajaran yang bernilai luhur budaya masyarakat setempat adalah media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal (Nabila *et al.*, 2021). Melalui media pembelajaran dengan unsur kearifan lokal tidak hanya memperlancar penyampaian isi materi, namun juga membina karakter peserta didik melalui nilai-nilai luhur budaya lokal. Menurut Nurlita (2020) menyatakan bahwa budaya dan kearifan lokal dapat dijadikan objek pembelajaran sehingga menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Maka dari

itu, untuk menambah semangat siswa serta minat belajar siswa perlu diupayakan dalam pembelajaran yang dikolaborasikan edukasi budaya lokal di salah satu daerah contohnya Jawa Barat. Media pembelajaran yang akan digunakan adalah game edukasi dengan unsur kearifan lokal yaitu aplikasi sangkuriang menggunakan android untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan diangkat dari sebuah penelitian berjudul “Ethno- Edugames: Implementasi Aplikasi Sangkuriang Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Koordinasi Kelas XI SMAN 14 Bandung”.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Pendidik mengalami kerumitan untuk merancang dan melaksanakan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
2. Rendahnya pelestarian budaya dan kearifan lokal terhadap siswa sehingga perlu diterapkan pada prosedur pembelajaran.
3. Kurangnya daya serap pemahaman siswa pada konsep teori dari suatu pembelajaran yang bersifat monoton dan primitif.
4. Siswa kesulitan untuk mengembangkan cara berpikir kritis yang berpengaruh terhadap rendahnya kemampuan penyelesaian masalah dan berdampak pada penentuan hasil belajar.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas ,maka rumusan masalah yang dapat disimpulkan dan harus di analisis dalam penelitian ini sebagai berikut:

Apakah media pembelajaran *ethno-edugames* menggunakan aplikasi sangkuriang berpengaruh terhadap peningkatan berpikir kritis siswa kelas XI MIPA?

D. BATASAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah dan perumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Masalah ini dibatasi pada masalah kemauan seorang guru untuk mengimplementasikan model pembelajaran untuk mengacu metode *Student Centered Learning*.
2. Media pembelajaran ini yaitu implementasi aplikasi sangkuriang yang dapat digunakan pada *smartphone* yang bersifat efektif dan fleksibel.
3. Objek penelitian yaitu meningkatkan berpikir kritis siswa dengan menerapkan aplikasi *ethno-edugames* yang mengintegrasikan antara unsur budaya lokal dengan unsur edukasi berupa materi pembelajaran di sekolah.

E. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan diadakan dan dilaksanakan penelitian ini yaitu:

A. Tujuan Umum

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *ethno-edugames* terhadap daya serap pemahaman konsep pada suatu materi pembelajaran bagi siswa.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemakaian aplikasi *ethno-edugames* sebagai pembelajaran efektif, inovatif, dan memiliki unsur kearifan lokal.

B. Tujuan Khusus

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan aplikasi *ethno-edugames* terhadap peningkatan berpikir kritis siswa yang berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah kompleks.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengangkat dan mengenalkan unsur budaya lokal yang hampir punah khususnya untuk budaya sunda.

F. MANFAAT PENELITIAN

Berikut manfaat penelitian yang ingin dicapai oleh peneliti dari hasil penelitian, sebagai berikut:

A. Manfaat Teoritis

Berdasarkan penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan, sumber pengetahuan baru, dan sumbangan pemikiran terhadap pengembangan aplikasi sangkuriang yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan meliputi materi pembelajaran khususnya materi biologi dengan kebudayaan lokal yang diangkat dari cerita rakyat sunda berjudul “Sangkuriang” dengan memanfaatkan teknologi android.

B. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Adanya implementasi aplikasi sangkuriang, diharapkan siswa lebih termotivasi dan terfasilitasi dalam belajar sebab proses pembelajaran dilaksanakan penuh inovatif ,kreatif, dan memiliki unsur kearifan lokal. Oleh karena itu, peserta didik dapat mudah paham suatu konsep teori, mengembangkan proses berpikir kritis dan dapat melestarikan budaya lokal.

b) Bagi Guru

Penggunaan aplikasi *ethno-edugames* dalam proses pembelajaran ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan suatu konsep teori dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dengan menggunakan media ajar inovatif maka akan tercipta atmosfer pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan terintegrasi dengan kebudayaan lokal sunda.

c) Bagi Peneliti dan Mahasiswa

Peneliti atau mahasiswa memperoleh pengalaman berharga sebagai calon pendidik yang kompeten, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Serta dapat merealisasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan dan dapat menerapkan implementasi

media pembelajaran *ethno-edugames* di sekolah sasaran ketika menempuh profesi menjadi seorang guru.

G. DEFINISI OPERASIONAL

1. *Ethno-Edugames*

Ethno-edugames merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan mengombinasikan unsur kebudayaan lokal sunda. *Edugames* merupakan *game* edukasi berbasis teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dan didasari dengan penggunaan aplikasi yang tersedia di android atau *smartphone*. *Game* edukasi bermanfaat untuk memberikan wawasan belajar yang menarik bagi siswa serta mencegah kejenuhan akibat pembelajaran yang cenderung membosankan.

Game edukasi memungkinkan untuk menambah rasa semangat dan menciptakan motivasi bagi siswa dalam memahami sebuah materi pembelajaran. *Game* edukasi memiliki banyak tampilan – tampilan yang menarik sehingga membuat pembelajaran semakin menarik. *Game* edukasi juga memiliki karakteristik mudah untuk digunakan dalam waktu yang fleksibel sehingga dapat menambah kemampuan konsentrasi siswa dalam tahap belajar serta menambah kecakapan berpikir kritis dalam menuntaskan suatu masalah.

2. Sangkuriang

Sangkuriang merupakan permainan edukasi yang tersedia di aplikasi android merupakan permainan yang diadopsi dari sebuah cerita rakyat daerah Jawa Barat yang berjudul “Sangkuriang”. Permainan ini diadopsi dari cerita rakyat sunda yang menceritakan seorang pemuda bernama Sangkuriang yang memiliki misi untuk membangun perahu besar dalam semalam sebagai prasyarat untuk menikahi Dayang Sumbi. Dayang Sumbi mengizinkan Sangkuriang untuk menikahi dirinya jika perahu itu berhasil dibuat dalam satu malam. Namun, sangkuriang gagal untuk menyelesaikan perahu

tersebut, dikarenakan waktu fajar sudah datang. Akhirnya, Sangkuriang kecewa dan marah besar sehingga menendang perahu tersebut ke arah utara yang akhirnya jatuh menelungkup sehingga membentuk menjadi Gunung Tangkuban Perahu. Cerita rakyat Jawa Barat tersebut hampir terlupakan oleh masyarakat setempat terutama oleh generasi muda. Maka dari itu, perlu media untuk menyalurkan esensi dari kearifan lokal kepada para generasi muda khususnya anak sekolah melalui aplikasi *smartphone* sebagai pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Sangkuriang merupakan jenis permainan petualangan yang memiliki alur permainan yaitu setiap siswa ketika sudah mengakses aplikasi tersebut maka akan dihadapi dengan rintangan permasalahan yaitu sebuah peta yang terdiri dari 10 pulau yang harus dijelajahi dengan menggunakan perahu emas. Setiap pemain yang menjelajahi setiap pulau akan dihadapi dengan 5 pertanyaan yang harus dijawab dengan benar dan tepat. Jika pemain menjawab dengan benar, maka pemain dapat melanjutkan ke pulau berikutnya dengan tingkat tantangan yang lebih sulit hingga sampai menuju pulau terakhir. Game edukasi tersebut memadukan antara konsep materi pembelajaran dengan konsep kebudayaan lokal rakyat sunda.

3. Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah kecakapan siswa dalam mencari informasi dan memecahkan masalah dengan mengajukan pertanyaan pada dirinya sendiri mengenai masalah yang dihadapinya. Berpikir kritis (*Critical Thinking*) juga merupakan kemampuan siswa dalam bernalar, mengevaluasi, mengungkapkan, menentukan keputusan, menguji asumsi, dan melaksanakan penelitian ilmiah.

Berpikir kritis dimanfaatkan di era reformasi untuk menghindari dan menyaring ide-ide radikal yang dianggap tidak masuk akal. Kemampuan siswa dalam mengkritik dan mengevaluasi berbagai fenomena dari berbagai sudut pandang biasanya menjadi landasan bagi berpikir kritis. Seluruh siswa kemudian mengalihkan diri dari situasi

yang tidak sesuai ke situasi yang sesuai dan menguntungkan. Kemampuan berpikir kritis siswa sangat menentukan pembelajarannya. Siswa dapat memperoleh kemampuan untuk menyelesaikan semua temuan permasalahan yang diberikan oleh guru ketika pemikiran kritis diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran.

Indikator berpikir kritis yang akan ditinjau lebih lanjut selama proses penelitian ini yaitu mengelompokkan beberapa indikator aktivitas berpikir kritis ke dalam lima besar aktivitas berpikir kritis menurut Robert Ennis, yang dinilai dari lima aspek diantaranya: (a) Memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*); (b) Membangun keterampilan dasar (*basic support*); (c) Penarikan kesimpulan (*inference*); (d) Memberikan penjelasan lebih lanjut (*advance clarification*) ; (e) Mengatur strategi dan taktik (*strategies and tactics*).

H. SISTEMATIKA SKRIPSI

Salah satu syarat untuk menyelesaikan suatu program studi pendidikan adalah penyusunan skripsi, suatu jenis tulisan ilmiah berdasarkan penelitian tertentu. Ada beberapa kaidah penulisan yang harus dipatuhi saat menulis skripsi dan disesuaikan dengan buku panduan Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa (KTI) yang dibuat oleh FKIP Unpas. Berikut cara penulisan:

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan abstraksi.

2. Bagian Utama Skripsi

Bagian Utama terbagi atas lima bab, masing-masing uraian yang secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka ini membahas mengenai:

- A. Kajian teori yang berisi tentang pembahasan mengenai pengertian implementasi pembelajaran, aplikasi *smartphone*, *ethno-edugames*, sangkuriang, dan berpikir kritis.
- B. Telaah penelitian yang berisi tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan dan berkelanjutan.
- C. Kerangka pemikiran yang berisi diagram/skema paradigma percobaan yang akan dilaksanakan.
- D. Asumsi dan hipotesis penelitian yang berisi pertanyaan seputar penelitian yang dilakukan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai metode penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti dalam mengembangkan metode yang terdiri dari pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data, prosedur penelitian, dan rancangan aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai gambaran hasil penelitian dan analisa data secara kuantitatif dan statistik, serta pembahasan dari hasil penelitian. Supaya sistematis dan terperinci ,bab

hasil dan pembahasan diklasifikasikan ke dalam:

- A. Hasil Penelitian
- B. Pembahasan
- C. Keterbatasan Penelitian

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan seluruh kesimpulan dan saran penelitian. Analisis obyektif atas hasil penelitian yang telah selesai diperoleh dapat digunakan untuk menarik kesimpulan atas permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Sementara itu, terdapat saran untuk mengatasi kelemahan dari permasalahan yang ada. Ruang lingkup penelitian tidak lepas dari saran tersebut.