

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam mempelajari dan memikirkan pendidikan, pertama-tama perlu dipahami dua istilah yang selalu digunakan dalam dunia pendidikan dan mempunyai bentuk yang hampir sama, yaitu pedagogi dan pedagogo. Arti pedagogi adalah pendidikan dan arti pedagogo adalah ilmu pendidikan. Kata “pedagogo” awalnya adalah “pelayanan”, namun kemudian artinya berubah “pekerjaan mulia”. Sebab, definisi pedagogi (dari pedagogos) mengacu pada individu yang tugasnya membantu anak tumbuh menuju aspek tanggung jawab dan kemandirian. Pendidikan mencakup semua aspek pertumbuhan manusia, termasuk pertumbuhan masyarakat, kemauan, emosi, pemikiran, kemampuan, kesehatan, fisik, dan pengembangan iman. (Munandar, *et al.*, 2022).

Pada dasarnya pembelajaran menyediakan sistem lingkungan yang siswa belajar dengan pengoptimalan perkembangan dan pertumbuhan potensi yang mereka miliki. Harefa *et al.*, (2022). Terkadang dalam mencapai sebuah tujuan pembelajarannya seorang siswa tidak dengan mudah mencapai dengan cara yang diberikan oleh guru. Tidak hanya pengetahuan saja yang perlu dikuasai dalam perkembangan abad 21 ini atau disebut juga revolusi industri 4.0, namun juga memiliki keterampilan harus diimbangi dengan kualitas pada masa perkembangan abad ini.

Hal tersebut adalah tantangan seorang guru untuk membuat sebuah kreativitas cara agar cara mengajar mudah untuk dipahami dan diingat oleh siswa dan mengasah diri agar dapat membuat pembelajaran yang mudah dilakukan. Dengan mengembangkan sepenuhnya potensi diri. Prinsip dasar Ki Hajar Dewantara adalah ungkapan "Ing Ngarso Sung Tulodho", yang berarti "Di Depan Menjadi Teladan" karena guru harus memiliki kemampuan akademik yang lebih baik karena mereka adalah pemimpin dan diharapkan menjadi contoh bagi siswa mereka.

Di era kemajuan teknologi ini aplikasi pembelajaran merupakan sebuah cara yang tepat untuk dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran siswa dalam menguasai konsep pembelajaran. Aplikasi *Ethno - Edugamess* yang di buat secara menarik dan membawa unsur kesenian sunda yaitu sangkuriang. Handphone memiliki kemampuan untuk memperluas pengetahuan mengenai perkembangan teknologi dan meningkatkan konektivitas jaringan. Bagi siswa, penggunaan handphone dapat memberikan manfaat sebagai sebuah perangkat elektronik yang dapat mendukung proses pembelajaran Alifzal *et al.*, (2018). Handphone atau telepon genggam dapat difungsikan sebagai alat pembelajaran yang sederhana. Kepraktisan dan manfaat yang dimilikinya menjadikan handphone dianggap sebagai media pembelajaran yang simpel. Saat ini, perkembangan teknologi, termasuk handphone, terus meningkat. Sekarang hampir seluruh merek ponsel memiliki layanan dan fitur yang cukup untuk mendukung kegiatan belajar (Fadilah, 2022).

Berdasarkan hasil observasi peneliti melalui observasi secara langsung pada kelas XI SMA PASUNDAN 2 pembelajaran masih dilakukan menggunakan metode konvensional yaitu ceramah, selain itu instrumen yang digunakan pun masih belum berkembang. Dalam kemampuan pemahaman konsep siswa dalam materi biologi sendiri masih banyak kesulitan siswa dalam memahami materi dan kurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang disuguhkan.

Game adalah satu dari sekian banyak media untuk belajar yang berguna dalam menunjang kegiatan pembelajaran, namun belum banyak permainan yang dirancang khusus untuk digunakan di sekolah. Akhirnya permainan mulai digunakan sebagai media belajar mengajar yang harapannya agar bisa memancing ketertarikan siswa dan membuat mereka ingin lebih banyak menghabiskan waktunya untuk belajar. Dengan adanya pembelajaran sambil bermain dapat meningkatkan minat serta penguasaan siswa terkait materi pengajaran. Menurut Nurkanti *et al.*, (2020) pada penelitian yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Teams Games Tournament (TGT) dan Permainan Hompok pada Materi Sel” hasilnya menunjukkan kelas eksperimen memiliki rata-rata *pretest* 43,43 dan *posttest* 85,49.

Sebaliknya, nilai *pretest* rata-rata di kelas kontrol adalah 51,07 dan nilai *posttest* rata-rata adalah 57,47. Hasil ini menunjukkan bahwa minat siswa terhadap hasil belajar tentang biologi konsep sel telah dinilai pada tingkat 4. Siswa menunjukkan tingkat respons positif dengan rata-rata cukup baik, respons yang sangat positif dari siswa.

Ethno - edugames adalah sebuah permainan yang dirancang dengan mengangkat kekayaan tradisional, budaya yang dimiliki bangsa. Dengan dirancangnya media tersebut dapat meningkatkan cinta terhadap budaya dan kekayaan tradisional bangsa selain itu juga membuat minat peserta didik menjadi meningkat selama proses belajar karena menarik dan inovatif. Dengan pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat fokus siswa meningkat dan tidak jenuh yang dapat membuat siswa menguasai konsep dengan baik dari materi pelajaran. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan konsep permainan dapat mempengaruhi peserta didik untuk lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran, serta mempermudah peserta didik dalam memahami, mengingat materi pelajaran yang diberikan, menguasai konsep materi dan dapat membantu siswa dalam peningkatan belajar. Berdasarkan penelitian sebelumnya hasil implementasi aplikasi *Ethno - Edugames* yang diterapkan SMA Kartika XIX-1 Bandung pada materi ekosistem mampu meningkatkan penguasaan konsep siswa dan ditemukan perbedaan kemampuan penguasaan konsep siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Proses pembelajaran memungkinkan penguasaan konsep. Dalam proses pembelajaran, suatu organisasi mengubah perilakunya sebagai hasil dari pengalaman Gagne dalam Dahar, (2011: 2). Menguasai konsep-konsep biologi yang bersifat sains dapat dibantu oleh dimensi belajar Marzano. Mengembangkan persepsi positif siswa terhadap pembelajaran akan menjadi langkah awal dalam dimensi belajar ini. Selain itu, aspek belajar ini mengacu pada cara seseorang berpikir dan belajar. Jika proses belajar dan berpikir ini berhasil, siswa akan lebih mudah memahami ide-ide dan dapat disimpan lebih lama dalam ingatan mereka, yang berarti hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan uraian – uraian tersebut, maka disusunlah rencana penelitian berjudul ***Ethno - Edugames: Implementasi Aplikasi Sangkuriang Untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep Pada Materi Sistem Reproduksi Siswa SMA Pasundan 2***

B. Identifikasi Masalah

1. Kurang minatnya siswa terhadap media ajar yang dibuat secara monoton yang berdampak pada kurangnya pemahaman siswa
2. Kurangnya inovasi guru dalam membuat media ajar di era teknologi digital yang sudah modern untuk kegiatan pembelajaran
3. Di perlukan inovasi dalam membuat media ajar agar dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka berikut adalah rumusan masalah yang dilakukan dalam penelitian “Apakah penggunaan aplikasi *Ethno - Edugames* sangkuriang dapat meningkatkan penguasaan konsep pada materi sistem reproduksi siswa kelas XI sekolah menengah atas?”.

D. Batasan Masalah

Agar permasalahan yang akan dibahas tidak meluas dan penelitian yang dilakukan lebih terarah. Batasan yang terkait dengan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Parameter yang akan diukur yaitu penguasaan konsep peserta didik pada materi sistem reproduksi
2. Subjek penelitian yaitu siswa Sekolah Menengah Atas
3. Metode yang diterapkan yaitu *Pre-eksperimental*
4. Taksonomi didasarkan pada pendapat Marzano

E. Tujuan Penelitian

Penelitian harus memiliki tujuan untuk menetapkan skala pengukuran, yaitu Untuk mengetahui peningkatan kemampuan penguasaan konsep siswa pada materi sistem reproduksi dengan penerapan aplikasi *Ethno - Edugames* (sangkuriang)

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah di jabarkan maka penelitian ini memiliki manfaat, yaitu:

1. Manfaat bagi siswa adalah dengan adanya penggunaan aplikasi *Ethno - Edugames* (sangkuriang) ini siswa dapat meningkatkan kemampuan penguasaan konsep. Selain itu juga dengan menggunakan aplikasi ini penggunaan gadget akan jadi lebih bermanfaat
2. Manfaat bagi guru yaitu dengan ada adanya penggunaan aplikasi *Ethno - Edugames* ini dapat mengembangkan inovasi guru dengan pembuatan media ajar di era teknologi digital
3. Manfaat bagi sekolah yaitu dapat menciptakan kemajuan penggunaan teknologi dan dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan inovatif

G. Definisi Operasional

1. Aplikasi *Ethno - Edugames* Sangkuriang

Aplikasi *Ethno - Edugames* merupakan sebuah aplikasi game yang mengusung nilai tradisional yang dapat meningkatkan inovasi di era digital abad 21 ini. Aplikasi *Ethno - Edugames* sangkuriang ini dapat digunakan sebagai sarana untuk media ajar peserta didik agar lebih menarik dan inovatif yang dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam mempelajari materi dan komponen – komponen lain nya.

Dalam aplikasi *Ethno - Edugames* sangkuriang ini dibuat dengan beragam fitur yang dapat digunakan dimana siswa dapat mengakses materi yang akan dipelajari selain itu juga terdapat *pretest* dan *posttest*, dan permainan yang

mengambil ciri khas dari sangkuriang yaitu sebuah perahu dimana siswa dapat berlayar melewati pulau – pulau sambil berlatih soal.

Pretest dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung dengan mengerjakan soal sebanyak 50 butir soal, selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan bermain game sangkuriang yang berlayar melewati pulau – pulau sampai pada pulau terakhir yaitu pulau emas, sebelum berlayar masing – masing peserta didik diberikan uang, bahan bakar, makanan sebanyak 2000 terdapat 10 pulau masing – masing pulau memiliki 5 pertanyaan jika bisa menjawab benar akan mendapat poin sebesar 300 jika jawaban salah akan dikurang 200. Jika uang, bahan bakar, makanan habis maka permainan selesai dan tidak dapat mencapai pulau emas jika setiap pertanyaan setiap pulau dapat terjawab maka perahu akan terus berlayar sampai mencapai pulau emas.

Dengan memberikan masalah, model pembelajaran *discovery learning* membantu siswa menemukan ide sendiri yang mana siswa harus pecahkan (Yunita *et al.*, 2019).

2. Pemahaman konsep

Pengetahuan konseptual membahas mengenai klasifikasi, kategori, dan hubungan yang lebih terorganisir dan kompleks dari dua atau lebih klasifikasi pengetahuan (Zuleni, *et al.*, 2022). Definisi penguasaan konsep yaitu kemampuan siswa untuk memahami arti dan menerapkannya 10 aktivitas sehari – hari.

Untuk mengukur peningkatan penguasaan konsep siswa diukur melalui pengisian soal – soal *pretest* dan *posttest* yang akan menghasilkan nilai/skor dimana nilai dan skor tersebut akan diolah kembali menggunakan uji statistik untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan penguasaan konsep siswa pada materi sistem reproduksi yang sudah di pelajari.

H. Sistematika Skripsi

Skripsi disusun secara sistematis berdasarkan pedoman penulisan karya tulis ilmiah Universitas Pasundan Bandung sistematika Skripsi dengan susunan sebagai berikut:

1. Bagian Awal Skripsi
 - a. Halaman Sampul, pengesahan, motto dan persembahan, pernyataan keaslian skripsi
 - b. Kata Pengantar dan Ucapan Terima Kasih
 - c. Abstrak
 - d. Daftar Isi, tabel, gambar, dan lampiran
2. Bagian Isi
 - a. Bab I Pendahuluan
 - a) Latar Belakang, identifikasi, rumusan, dan batasan masalah
 - b) Tujuan dan Manfaat Penelitian
 - c) Definisi Operasional
 - d) Sistematika Skripsi
 - b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran
 - c. Bab III Metode Penelitian
 - a) Pendekatan dan desain penelitian
 - b) Subjek dan objek penelitian
 - c) Pengumpulan data dan instrumen penelitian
 - d) Teknik Analisis Data
 - e) 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. Lampiran
 - c. Riwayat Hidup