

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap individu memiliki salah satu proses yang utama dalam hidup yaitu Pendidikan. Secara umum Pendidikan didefinisikan sebagai proses yang membantu diri tiap individu berkembang agar dapat hidup dan mempertahankan kelangsungan hidup (Alpian, 2019). Pendidikan berkontribusi dalam mengembangkan individu yang memiliki kualitas dan merupakan indikator pokok kemajuan pembangunan tiap bangsa (Elitasari, 2022). Hirschman & Wood (2018) mengungkapkan bahwa Pendidikan digunakan sebagai sarana dalam mempersiapkan masa depan peserta didik menjadi individu yang lebih baik. Dengan terus berkembangnya teknologi yang semakin maju dengan cepat tentunya akan membawa banyak perubahan yang signifikan pada tiap aspek kehidupan, salah satunya yaitu aspek Pendidikan.

Pendidikan pada abad ini harus terus berkembang dan menjadi mudah diakses oleh semua lapisan masyarakat (Nopilda & Kristiawan 2018). Dalam menghadapi abad-21 pentingnya menyadari bahwa pendidikan merupakan salah satu upaya dalam membangun dan meningkatkan kualitas individu. Maka dari itu, pendidikan perlu direncanakan dengan teliti dan sistematis sehingga tujuan pembelajaran bisa dicapai sesuai dengan yang diharapkan.

Pembelajaran mencakup semua usaha guru dalam menjamin bahwa peserta didik memperoleh proses belajar. Pembelajaran juga bisa diartikan sebagai ikatan antara seorang pengajar dan peserta didik dalam usaha memperoleh tujuan belajar. Pembelajaran merupakan inti dari tahapan Pendidikan yang melibatkan berbagai aktivitas seorang pengajar dan peserta didik dalam suasana edukatif sehingga tujuan belajar bisa tercapai (Junaedi, 2019). Tujuan pembelajaran dapat tercapai jika kegiatan pembelajaran memiliki daya guna. Adapun rangkaian kegiatan pembelajaran itu sendiri terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Selain kegiatan pembelajaran, tujuan pembelajaran juga memerlukan proses pembelajaran yang memerlukan hubungan antara guru dengan peserta didik. Guru selaku fasilitator kegiatan pembelajaran yaitu membimbing dan mengembangkan

potensi peserta didik di segala bidang (Agusti & Aslam, 2022). Dalam kegiatan pembelajaran, guru bertugas sebagai pengajar sekaligus pemberi materi. Materi yang disampaikan oleh guru berfungsi sebagai landasan awal peserta didik dalam mencapai hasil belajar. Oleh karena itu, materi yang didapatkan oleh peserta didik dapat dijadikan acuan untuk melihat hasil belajar dari proses belajar (Festiawan, 2020). Selain itu guru juga bertanggung jawab untuk memastikan prestasi akademik peserta didik baik sesuai harapan.

Hasil belajar merujuk pada pencapaian akademik yang terlihat dari hasil ujian, tugas, sikap, dan keikutsertaan peserta didik saat berada di kelas. Hasil belajar adalah pencapaian yang dilakukan peserta didik di kelas berdasarkan standar atau kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Pentingnya hasil belajar dalam proses pembelajaran yaitu memungkinkan guru untuk menilai sejauh mana pengembangan pengalaman atau pengetahuan yang telah diperoleh oleh peserta didik sebagai langkah untuk meraih impian melalui aktivitas pembelajaran (Fithriyah *et al.*, 2021). Hasil belajar yang optimal dapat dijadikan sebagai acuan bagaimana pembelajaran harus terlaksana (Herianto & Sahrup, 2019). Berhasil atau tidaknya suatu metode pembelajaran ditinjau oleh dua faktor yaitu dari tingkat pemahaman peserta didik dan penguasaan guru mengenai materi.

Materi yang disampaikan saat kegiatan pembelajaran memerlukan media ajar sebagai sarana untuk menyampaikan ilmu atau materi dari guru kepada peserta didik. Menurut Ramen (2020) media adalah unsur penting yang berperan untuk memberikan ilmu kepada peserta didik. Dengan adanya media, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Isnaeni, 2020). Salah satu aspek penting untuk mencapai hasil belajar yang baik adalah meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari. Untuk itu, pendekatan pengajaran yang memanfaatkan teknologi diperlukan agar peserta didik dapat belajar kapan pun dan di mana pun mereka mau.

Proses kegiatan belajar di era revolusi 4.0 menghadirkan tantangan bagi guru yakni harus mampu memanfaatkan teknologi untuk mendukung peserta didik dalam proses belajar. Dalam membuat situasi kelas efektif, guru menjadi seorang fasilitator memiliki tanggung jawab untuk melakukan inovasi dalam menyelenggarakan Pendidikan. Guru diharuskan untuk terus berinovasi dengan

menggunakan berbagai macam metode, termasuk berinovasi dalam menerapkan media pembelajaran yang benar sehingga peserta didik tidak jenuh selama aktivitas belajar berlangsung. Maka dari itu, mengembangkan berbagai media pembelajaran yang inovatif akan mendukung peserta didik paham akan materi yang diberikan sehingga tujuan belajar akan tercapai karena efektifnya proses pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru dinyatakan berhasil jika bisa menerapkan dan melaksanakan macam-macam media pembelajaran.

Media pembelajaran inovatif yang relevan saat ini salah satunya adalah *games*, karena bersifat menyenangkan dan menghibur. Dalam media pembelajaran *games*, Pendidikan diberikan melalui praktik pembelajaran dengan praktik atau *learning by doing*. Dengan menerapkan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan di dalamnya dapat merangsang minat belajar peserta didik. Pembelajaran menggunakan permainan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap suatu materi (Harjanto *et al.*, 2021).

Media pembelajaran tentunya tidak hanya menyampaikan suatu konten materi saja, namun sebaiknya memperkenalkan konteks kearifan lokal. Terlepas dari kemajuan teknologi dan informasi saat ini, tentunya harus tetap mempertahankan eksistensi budaya atau kearifan lokal (Nadlir, 2016). Menurut (Khasanah *et al.*, 2023) konsep, nilai, atau perilaku yang dimiliki oleh masyarakat lokal disebut dengan kearifan lokal. Kearifan lokal dianggap bernilai baik dan bijak sehingga dapat diterima, diikuti, dan digunakan untuk membantu mereka beraktivitas dan berlaku dalam masyarakat setiap hari. Sayangnya, saat ini remaja SMA lebih menyukai budaya luar negeri dibandingkan dengan budaya yang ada sejak dulu di dalam negeri. Maka dari itu, untuk melestarikan upaya lokal, aktivitas pembelajaran harus dirancang dan diupayakan untuk memasukkan unsur budaya lokal ke dalamnya (Suyitno, 2013).

Ekosistem merupakan salah satu materi biologi. Ekosistem didefinisikan sebagai kumpulan organisme dan organisme yang bermanfaat bagi suatu daerah atau komunitas yang terkait dengan lingkungan hidup mereka (Campbell, 2004). Makhluk hidup dalam kehidupannya akan berhubungan satu sama lain di lingkungan sekitarnya. Habitat adalah istilah lain dari lingkungan tempat hidup makhluk hidup. Dari rincian di atas, dapat disusun rencana penelitian dengan judul

Ethno-edugames: Implementasi Aplikasi Sangkuriang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Ekosistem Kelas X di SMA Pasundan 8 Bandung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Diperlukan inovasi dalam Implementasi media pembelajaran berbantu teknologi yang dapat digunakan pada pembelajaran abad 21.
2. Diperlukan inovasi dalam menggunakan strategi pembelajaran yang bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Diperlukan teknologi belajar berbantu aplikasi yaitu *ethno-edugames* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan membuat proses pembelajaran yang menarik serta ikut melestarikan salah satu legenda lokal dari budaya sunda yaitu sangkuriang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah yaitu “Apakah aplikasi *ethno-edugames* Sangkuriang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem?”.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui implementasi aplikasi *ethno-edugames* Sangkuriang dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem kelas X di SMA Pasundan 8 Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, yaitu:

1. Manfaat untuk peserta didik yaitu mengetahui media pembelajaran yang menarik seperti aplikasi *ethno-edugames* Sangkuriang untuk meningkatkan hasil belajar pada bab ekosistem. Selain itu, peserta didik dapat melestarikan kearifan lokal budaya khas sunda sehingga peserta didik mendapatkan suasana belajar yang lebih aktif dan efektif.
2. Manfaat bagi guru yaitu dapat menggunakan strategi edukasi terbaru yang inovatif serta kreatif berbasis aplikasi dengan tetap melestarikan budaya atau kearifan lokal Indonesia khususnya pada legenda atau cerita rakyat.

3. Bagi sekolah yaitu aplikasi *ethno-edugames* dapat menjadi inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional ialah penjelasan mengenai variabel yang membantu pembaca atau peneliti lain untuk melakukan penelitian.

1. Aplikasi *Ethno-edugames*

Aplikasi *ethno-edugames* pada penelitian kali ini merupakan salah satu contoh dari beberapa aplikasi permainan yang edukatif dimana menggunakan aspek kebudayaan pada proses pembelajaran. Aplikasi ini berfungsi sebagai alat bantu pengajaran dengan memanfaatkan teknologi yang kompatibel dengan *smartphone*. Aplikasi *ethno-edugames* merupakan aplikasi yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun saja sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran di kelas serta bisa dijadikan salah satu langkah untuk mempertahankan kearifan lokal khususnya budaya sunda.

Aplikasi *ethno-edugames* juga dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dengan menghidupkan suasana belajar dan memfokuskan perhatian peserta didik agar dan mendorong lingkungan belajar yang positif. Dalam aplikasi *ethno-edugames* terdapat materi mengenai ekosistem, soal *pre-test* dan soal *post-test*, games, dan angket.

2. Sangkuriang

Sangkuriang pada awalnya yakni salah satu dari banknya legenda rakyat asal Jawa Barat. Dengan adanya perkembangan teknologi, maka dibuatlah permainan edukasi sangkuriang berbasis aplikasi dinamakan *ethno-edugames* sangkuriang. Aplikasi Sangkuriang tersebut dapat dijadikan sebagai sarana belajar dan memiliki manfaat untuk mengembangkan kemampuan dan pengetahuan lokal peserta didik. Sangkuriang pada penelitian kali ini mengambil objek perahu yang identik dengan kisah sangkuriang. Sangkuriang bisa dijadikan sebagai permainan yang dapat digunakan dimana dan kapan saja yang diakses secara *online* pada *smartphone*.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil peserta didik setelah proses pembelajaran berakhir. Hasil belajar juga didefinisikan sebagai hasil yang diperoleh peserta didik dengan mengukur pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang mereka miliki setelah melakukan proses belajar mengajar dengan berbagai cara. Pada penelitian ini mengukur hasil belajar mata pelajaran biologi kelas X MIPA materi Ekosistem berdasarkan Kompetensi Dasar 3.10 yaitu “Menganalisis komponen-komponen ekosistem dan interaksi antar komponen tersebut”.

G. Sistematika Skripsi

Skripsi disusun sesuai dengan standar penulisan karya ilmiah Universitas Pasundan Bandung tahun 2023 sebagai berikut:

1. Bagian Awal Skripsi
 - a. Halaman Sampul
 - b. Halaman Pengesahan
 - c. Halaman Motto dan Persembahan
 - d. Halaman Pernyataan Keaslian Skripsi
 - e. Kata Pengantar dan Ucapan Terima Kasih
 - f. Abstrak
 - g. Daftar Isi
 - h. Daftar Tabel
 - i. Daftar Gambar
 - j. Daftar Lampiran
2. Bagian Isi
 - a. 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
 - 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. Lampiran
 - c. Riwayat Hidup