

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar dan pembelajaran adalah proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik. Tujuan dari kegiatan belajar mengajar adalah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya dengan menggunakan metode pengajaran yang tepat (Dasopang, 2017). Guru merancang kegiatan belajar tersebut dengan cara yang sistematis.

Internet sangat dibutuhkan pada abad ke-21 dalam berbagai bidang, salah satunya dibidang Pendidikan. Peserta Didik pada Pembelajaran abad ke-21 sangat bergantung dengan internet dan juga *smartphone*. Tidak hanya digunakan untuk pembelajaran, Peserta Didik menggunakan internet dan *smartphone* untuk bermain *game*. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menyebabkan permainan tradisional menjadi kurang diminati oleh peserta didik. Oleh karena itu, para peneliti mencari solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan merancang aplikasi bernama *Ethno-edugames*. Aplikasi ini berfungsi sebagai alat edukasi untuk meningkatkan pembelajaran sekaligus memberikan pengetahuan tentang permainan tradisional yang disertakan dalam aplikasi tersebut.

Kemajuan teknologi di abad-21 berkembang sangat cepat dan menampilkan banyak hal-hal baru, terutama dibidang pendidikan. Perkembangan ini menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam teknologi. Kemajuan teknologi memudahkan manusia untuk mengakses berbagai hal di internet. Teknologi telah dirancang untuk memberikan dampak positif (Mardiyah et al., 2021). Seiring dengan semakin pentingnya pengetahuan dan keterampilan dalam pembelajaran abad ke-21, pendidikan saat ini diharapkan mampu menciptakan sumber daya manusia yang sangat kompeten di bidang teknologi informasi dan aspek kemanusiaan. Untuk menghadapi tantangan Era Revolusi Industri 4.0, pendidik dan peserta didik perlu memiliki kesiapan dan keberanian. Oleh karena itu, bidang pendidikan

dapat memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Kearifan budaya di Indonesia bervariasi di setiap daerah, salah satunya adalah Jawa Barat yang kaya akan beragam kearifan lokal. Kesenian lokal, adat istiadat, makanan, dan permainan rakyat adalah bagian dari budaya Sunda di Jawa Barat. Budaya Sunda memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan di banyak bidang (Toharudin et al., 2018; Tusriyanti, 2020). (Kurniati, 2016) menyatakan bahwa permainan tradisional adalah jenis permainan yang tumbuh dan berkembang di lingkungan tertentu. Ini mengandung nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat, dan ajaran dari generasi ke generasi.

Di era modern, teknologi canggih dapat membantu peserta didik belajar. Seiring kemajuan teknologi, peserta didik dapat dengan mudah mengakses internet dan sangat bergantung pada perangkat elektronik. Oleh karena itu, guru dan pendidik harus inovatif, lebih dan kreatif dalam membuat media pembelajaran agar proses belajar lebih menyenangkan, peserta didik tidak jenuh, dan mereka lebih mudah fokus. Aplikasi ethno-edugame Sangkuriang memberi peserta didik kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, yang membuat proses belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, aplikasi ini dapat menumbuhkan minat peserta didik terhadap permainan tradisional yang telah lama dilupakan. Aplikasi ini memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain dan meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep materi pembelajaran.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pada abad ke-21 saat ini, permainan Sangkuriang kurang diminati oleh peserta didik. Hal ini karena kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan membuat peserta didik lebih suka bermain permainan di *smartphone*. Karena peserta didik terlalu asyik bermain di *smartphone* sehingga mereka lupa waktu belajar dan mengerjakan tugas guru, hal ini dapat mengakibatkan menurunnya hasil belajar mereka. Selain itu, guru mempunyai tanggung jawab untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, dan menghasilkan hasil belajar yang memuaskan. Untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan

inovatif, media pembelajaran yang inovatif diperlukan. Dengan cara ini, diharapkan hasil belajar peserta didik akan meningkat.

Penggunaan *smartphone* harus menjadi bagian dari pembelajaran modern. Hasil belajar peserta didik rendah, seperti yang ditunjukkan oleh beberapa observasi yang dilakukan, menyebabkan mereka kurang bersemangat untuk belajar. Sebagai hasil dari kecenderungan peserta didik untuk bermain game dan menonton video, para peneliti sedang mencari cara untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar sambil tidak mengorbankan kesukaan mereka terhadap game. Oleh karena itu, para peneliti membuat aplikasi *Ethno-edugames*, yang merupakan permainan edukasi yang dapat digunakan dalam proses pendidikan. Permainan tradisional Sangkuriang dari Jawa Barat digunakan dalam aplikasi ini. Peserta didik dapat bermain sambil belajar dengan aplikasi ini tanpa meninggalkan budaya permainan tradisional.

Berdasarkan uraian di atas, maka dirancanglah penelitian dengan judul "*Ethno-edugames: Implementasi Aplikasi Sangkuriang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Reproduksi Kelas XI di SMA Pasundan 8 Bandung.*"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menyebabkan permainan tradisional menjadi sangat jarang diminati oleh peserta didik.
2. Dibutuhkan inovasi terbaru dalam penggunaan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Keahlian seorang guru dipaksa untuk lebih kreatif dalam pelaksanaan pembelajaran agar Tingkat belajar peserta didik meningkat.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, masalah yang dapat dirumuskan yaitu "Apakah implementasi aplikasi *Ethno-edugames* Sangkuriang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem reproduksi kelas XI di SMA Pasundan 8 Bandung?"

D. Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi aplikasi *ethno-edugames* Sangkuriang dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem reproduksi kelas XI di SMA Pasundan 8 Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat penelitian ini berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan:

1. Manfaat bagi peserta didik, yaitu mereka dapat belajar sambil bermain menggunakan aplikasi *Ethno-edugames* Sangkuriang, mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, serta secara tidak langsung membantu dalam melestarikan permainan tradisional dalam konteks pendidikan.
2. Manfaat bagi guru, yaitu mereka dapat menggunakan metode pembelajaran yang baru, kreatif, dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi modern sambil tetap mempertahankan warisan budaya Indonesia, khususnya dalam konteks permainan tradisional.
3. Manfaat bagi sekolah, yaitu aplikasi ini dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik minat peserta didik, meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah informasi ilmiah yang sangat membantu pembaca atau peneliti lain yang ingin melakukan penelitian dengan variabel yang sama, serta membantu mereka menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran terkait dengan istilah-istilah yang disebutkan dalam judul proposal ini.

1. Aplikasi *Ethno-edugames*

Ethno-edugames adalah aplikasi permainan pendidikan yang menggabungkan elemen Kebudayaan Indonesia dengan materi pendidikan. Aplikasi *Ethno-edugames* bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan meningkatkan motivasi mereka selama proses belajar, meningkatkan minat belajar, serta untuk melestarikan

budaya Indonesia, khususnya dalam konteks permainan tradisional. Aplikasi ini dirancang oleh *developer* dan terpasang pada *smartphone androidid* dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran melalui teknologi digital.

2. Hasil Belajar

Menurut Hamalik, hasil belajar adalah perubahan dalam tingkah laku seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan ini menunjukkan peningkatan dan perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya, dimana orang yang sebelumnya tidak mengetahui menjadi memiliki pengetahuan. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki anak setelah belajar (Jihad, Haris 2012).

G. Sistematika Skripsi

Skripsi disusun sesuai dengan standar penulisan karya ilmiah Universitas Pasundan Bandung tahun 2023-2024 sebagai berikut:

1. Bagian Awal Skripsi
 - a. Halaman Sampul
 - b. Halaman Pengesahan
 - c. Halaman Motto dan Persembahan
 - d. Halaman 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 Instrument 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