

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi seiring berjalannya waktu sangatlah pesat, hal tersebut mengakibatkan aspek pendidikan tak lekang dari perkembangan teknologi tersebut. Adanya perkembangan zaman membawa pengaruh pada dunia pendidikan. Keadaan pembelajaran di sekolah-sekolah Indonesia memerlukan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), dan model pembelajaran akan beralih ke penggunaan teknologi digital (Syahputra, 2018). Perkembangan teknologi ini dapat menciptakan media yang inovatif dan kreatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kemajuan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan saat ini merupakan hasil dari perkembangan teknologi (Lestari, 2018).

Dengan pendidikan yang sudah mencapai tahap revolusi industri keempat, teknologi menjadi sangat penting dalam bidang ini. Di era revolusi ini, teknologi sangat dihargai karena membawa banyak kemajuan yang bisa diterapkan pada pendidikan. Revolusi 4.0, atau abad 21, adalah masa di mana pendidikan harus menggunakan teknologi untuk mendorong kreativitas dan inovasi, sehingga bisa menciptakan teknologi baru.

Maka dari itu, pendidikan harus memanfaatkan teknologi dengan baik untuk meningkatkan proses pembelajaran. Nurillahwaty (2022) mengatakan, "Saat ini, teknologi digital banyak digunakan di institusi pendidikan sebagai alat bantu belajar mengajar." Namun, proses pendidikan juga mendapatkan umpan balik yang signifikan terkait kemajuan pengetahuan dan teknologi. Peserta didik merasa pembelajaran merupakan tantangan karena sistem pendidikan di Indonesia terus berkembang dan berubah, mulai dari kurikulum hingga teknologi. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memiliki pengaruh bagi dunia pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena bidang pendidikan mengikuti perkembangan zaman saat ini, dimana perkembangan teknologi di bidang pendidikan meningkat dengan

sangat cepat. Perkembangan teknologi di seluruh dunia membawa banyak perubahan, termasuk dalam bidang Pendidikan, di mana pengaruh yang sangat signifikan sangat terasa dalam proses pengajaran (Nurdyansyah & Aini, 2017).

Memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran adalah salah satu contoh bagaimana teknologi digunakan dalam bidang pendidikan, media pembelajaran pada dasarnya sangat membantu proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Media pembelajaran pada saat ini tidak jauh berkaitan dengan penggunaan *smartphone*. Biasanya, para peserta didik memanfaatkan *smartphone* mereka untuk membuka media sosial dan bermain *games*. Oleh karena itu pada era saat ini pendidik harus bisa menciptakan inovasi yang berhubungan dengan kebiasaan peserta didik dalam penggunaan *smartphone* misalnya kebiasaan bermain *games*. *Smartphone* dapat berfungsi sebagai alat pendukung dalam pendidikan, membantu peserta didik memahami konsep baru dengan lebih mudah dari pada belajar dengan menggunakan metode konvensional (Kurniawan & Hidayat, 2017).

Menggunakan cerita rakyat sebagai inspirasi untuk permainan adalah cara menarik bagi pendidik untuk memperluas pengetahuan peserta didik. Saat ini, tren pendidikan mempertimbangkan penggabungan mitologi dengan aplikasi pendidikan untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif. Pendidik mengadopsi strategi ini agar peserta didik lebih tertarik terhadap pelajaran yang disampaikan. Permainan terlihat akan tetap menarik untuk dimainkan, seolah tidak pernah kehilangan daya tariknya (Nurrohman, 2021).

Permainan dapat membantu menguji kemampuan peserta didik dalam pembelajaran abad 21. Pendidik perlu mempertimbangkan beberapa faktor saat menghadapi peserta didik yang terbiasa menggunakan teknologi. Sekolah dan pendidik perlu memulai menerapkan pembelajaran berbasis teknologi untuk mengembangkan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Salah satu langkah yang diambil ialah pengembangan "*edugames*" oleh pendidik, yaitu aplikasi yang menggabungkan kearifan lokal dengan permainan yang menggunakan Android guna mendorong keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran (Toharudin, Kurniawan, & Fisher, 2021).

Edugames adalah permainan pendidikan yang dibuat dengan teknologi multimedia interaktif. *Edugames* didesain untuk mendukung peserta didik dalam belajar melalui cara yang menarik, meningkatkan fokus dan partisipasi mereka, serta menarik perhatian mereka pada konsep-konsep penting, sehingga menginspirasi mereka untuk terus belajar. Di semua tingkatan pendidikan, pembelajaran berbasis permainan memberikan pengaruh yang signifikan pada hasil belajar peserta didik, meskipun pengaruhnya dapat bervariasi di berbagai bidang studi (Toharudin *et al.*, 2021).

Berdasarkan observasi peneliti, minat belajar peserta didik menurun karena mereka cenderung lebih memilih bermain ponsel daripada mengikuti metode pembelajaran konvensional yang masih umum digunakan di sekolah.

Hal ini membuat peneliti merasa perlu untuk mencari solusi agar peserta didik mampu membangkitkan motivasi belajar sehingga mencapai hasil belajar secara maksimal, tanpa mengesampingkan hobi bermain *games* mereka. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan aplikasi *ethno-edugames*, yang merupakan sebuah *game* edukasi yang bisa dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Aplikasi ini mengadopsi konsep permainan yang terinspirasi dari cerita rakyat, yaitu sangkuriang, yang bertujuan untuk para peserta didik bisa belajar sekaligus bermain serta tetap terhubung dengan budaya tradisional mereka.

Dari informasi diatas, maka dibuatlah rancangan penelitian yang berjudul “*Ethno-edugames: Implementasi Aplikasi Sangkuriang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Perubahan Lingkungan Kelas X di SMA Angkasa Lanud Sulaiman*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah-masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan pembelajaran konvensional
2. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, sehingga secara perlahan dapat menghilangkan keberadaan kearifan lokal
3. Kurangnya minat belajar peserta didik terhadap buku karena peserta didik lebih banyak bermain *smartphone*, sehingga perlunya media pembelajaran

yang menarik, kreatif, dan inovatif agar hasil belajar dapat dicapai secara efektif

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yaitu “Apakah aplikasi *ethno-edugames* sangkuriang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perubahan lingkungan kelas X di SMA Angkasa Lanud Sulaiman?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yaitu untuk mengetahui apakah aplikasi *ethno-edugames* sangkuriang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perubahan lingkungan kelas X di SMA Angkasa Lanud Sulaiman.

E. Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat yang sesuai dengan latar belakang yang dijabarkan sebagai berikut:

- 1. Manfaat bagi peserta didik;** Aplikasi *ethno-edugames* sangkuriang berbasis Android dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan meminimalisir tingkat kejenuhan peserta didik dalam belajar, serta melestarikan budaya cerita rakyat Jawa Barat dalam bidang pendidikan
- 2. Manfaat bagi pendidik;** Aplikasi *ethno-edugames* sangkuriang dapat menjadi media belajar inovasi terbaru yang menarik, kreatif, dan inovatif berbasis teknologi tetapi tidak menghilangkan unsur budaya Indonesia yaitu cerita rakyat Jawa Barat
- 3. Manfaat bagi sekolah;** Aplikasi *ethno-edugames* sangkuriang dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik

F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi ilmu pengetahuan yang memudahkan peneliti dan pembaca untuk memahami suatu variabel yang sedang diteliti. Berikut adalah penjelasan definisi operasional dari sejumlah variabel yang diteliti:

1. Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames* Sangkuriang

Dalam penelitian ini, digunakan aplikasi *ethno-edugames*, sebuah aplikasi permainan edukatif yang menggabungkan unsur kebudayaan dengan materi pembelajaran. Tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran kepada peserta didik sambil meningkatkan motivasi belajar, pengalaman belajar, dan minat mereka terhadap materi tersebut melalui pendekatan bermain *game*. Selain itu, aplikasi ini juga bertujuan untuk melestarikan kearifan lokal, khususnya melalui cerita legenda sangkuriang, dengan harapan dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran berbasis *games* adalah istilah yang mengacu pada gaya pembelajaran yang memfokuskan pada peserta didik dengan menggunakan *games* digital untuk tujuan pendidikan. Aplikasi *ethno-edugames* merupakan sistem yang dirancang oleh *developer* diperbaharui dan diintegrasikan ke dalam *smartphone* dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran.

2. Hasil Belajar

Kemampuan seseorang setelah terlibat dalam proses pembelajaran disebut sebagai hasil belajar. Hal ini menunjukkan perubahan dalam tingkat pengetahuan, seperti pemahaman materi, yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan di kelas bersama pendidik. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan perkembangan peserta didik yang lebih baik dari sebelumnya, yang mungkin tidak selalu berarti pemahaman yang sebenarnya. Cara untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik pada tingkat pengetahuan dan pemahaman materi pembelajaran dengan cara memberikan tes objektif, seperti *pretest* dan *posttest* yang diberikan di awal dan akhir proses pembelajaran, diperlukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Hasil belajar yang diukur pada penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik pada materi perubahan lingkungan kelas X.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan ini didasarkan pada Buku Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa tahun 2024, yang telah direvisi oleh Tim

Penyusun Buku Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa FKIP Unpas. Sistematika skripsi antara lain:

1. Bagian Awal Skripsi
 - a. Halaman Sampul
 - b. Halaman Pengesahan
 - c. Halaman Moto dan Persembahan
 - d. Halaman Keaslian Skripsi
 - e. Kata Pengantar
 - f. Ucapan Terimakasih
 - g. Abstrak
 - h. Daftar Isi
 - i. Daftar Tabel
 - j. Daftar Gambar
 - k. Daftar Lampiran

2. Bagian Isi Skripsi

- a. Bab I Pendahuluan

Bagian ini merangkum temuan penelitian tentang hasil pembelajaran dan media pembelajaran. Tantangan yang dihadapi pada penelitian ini ialah penggunaan metode pembelajaran konvensional yang masih dominan, kemajuan cepat ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat secara bertahap menggeser keberadaan kearifan lokal, serta rendahnya minat belajar peserta didik terhadap buku karena lebih banyak waktu dihabiskan untuk bermain *smartphone*.

- b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bagian ini mencakup deskripsi teoritis yang relevan dengan penelitian, termasuk tinjauan teori, pemanfaatan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, serta dukungan dari penelitian terdahulu yang relevan mengenai pembelajaran berbasis teknologi. Bagian ini juga mencakup kerangka pemikiran yang digunakan dalam penelitian.

- c. Bab III Metode Penelitian
Bagian ini mencakup metodologi penelitian yang diterapkan untuk mengidentifikasi masalah dan mengevaluasi hasil. Termasuk di dalamnya adalah alat dan prosedur penelitian yang akan diterapkan.
 - d. Bab IV Hasil dan Pembahasan
Bagian ini mencakup dua aspek penting: hasil analisis dan pengolahan data, serta interpretasi hasil analisis untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.
 - e. Bab V Simpulan dan Saran
Bagian ini mencakup kesimpulan penelitian yang menampilkan interpretasi dan makna hasil analisis penelitian oleh peneliti, serta saran untuk peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian yang serupa.
3. Bagian Akhir Skripsi
- a. Daftar Pustaka
 - b. Lampiran