

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana seseorang mengubah perilakunya. Ciri khas dari kegiatan belajar adalah meningkatkan kemampuan berpikir dan kecerdasan seseorang. Baik dalam pengetahuan, keahlian dan sikap positif dengan prinsip-prinsip moral. Pembelajaran ialah interaksi antar pengajar dengan peserta didik yang memakai bantuan media serta sumber ajar di dalam kelas. Bertujuan untuk memberikan kemudahan pada peserta didik mengenai pengalaman baru (Djamaluddin, 2019). Suatu materi yang dijelaskan guru akan mudah dipahami peserta didik jika mempunyai semangat yang tinggi selama pembelajaran. Namun berhasil tidaknya suatu pembelajaran ada faktor eksternal lainnya yang mempengaruhi, salah satu contohnya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran karena berfungsi sebagai penyampaian informasi kepada peserta didik (Nurrohman, 2021). Dalam bahan ajar yang digunakan berperan penting untuk proses pembelajaran. Saat ini banyak inovasi bahan ajar yang menarik dan kreatif untuk menginspirasi peserta didik dalam belajar dengan alat pengajaran berbasis teknologi.

Kemajuan teknologi saat ini berkembang pesat dan cepat, sehingga semua aspek kehidupan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu, termasuk dalam pemanfaatan sebagai media pembelajaran (Annisa *et al.*, 2022). Dalam dunia pendidikan, saat ini teknologi berpengaruh besar. Perkembangan teknologi memunculkan berbagai macam media pembelajaran yang berguna dalam dunia pendidikan. *Mobile learning* adalah bentuk pembelajaran di dasarkan pada teknologi yang mulai banyak dikembangkan melalui *smarthphone* di dunia pendidikan. Sebagian peserta didik saat ini banyak yang memiliki *smarthphone* yang hanya dimanfaatkan untuk bermain *game online* dan membaca sosial media seperti instagram dan tiktok (Simanjuntak, 2020).

Hal tersebut merupakan tantangan para guru saat ini untuk membangun suasana pembelajaran yang tidak membosankan dan pastinya menyenangkan, selama pembelajaran berlangsung. *Smarthphone* dapat dimanfaatkan guru sebagai

bahan ajar berkualitas yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Rustiwa, 2023). Salah satunya yang menjadi media pembelajaran di dunia pendidikan saat ini adalah penggunaan aplikasi *edugames*. *Edugames* adalah aplikasi permainan yang dibuat khusus dalam dunia pendidikan, digunakan dalam kegiatan edukasi atau pembelajaran dengan berbagai fitur yang mendukung untuk proses pembelajaran (Rokhim *et al.*, 2022). Pada awalnya *game* dibuat untuk tujuan hiburan atau kesenangan semata. Namun saat ini *game* dapat menjadi media edukasi yang dapat menciptakan suana belajar yang efektif dan menyenangkan. Selain itu juga dapat memberikan hasil belajar yang positif. *Edugames* merupakan pembelajaran yang menggunakan konsep permainan dengan perangkat multimedia interaktif. Di dalamnya terdapat tiga poin penting yaitu suara, gerak dan gambar (Nurrohman, 2021).

Metode pembelajaran yang digunakan dalam dunia pendidikan berperan penting untuk menunjang pembelajaran berlangsung. Program pembelajaran yang kreatif dan inovatif membantu guru untuk menyampaikan materi secara efektif kepada peserta didik. Selain itu, menggunakan berbagai jenis pembelajaran yang berbeda akan membantu peserta didik terlibat dalam pembelajaran. Sehingga menjadikan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan memungkinkan terjadinya umpan balik antara guru dan peserta didik (Audie, 2019). Seiring berkembangnya teknologi saat ini, dibuatlah media pembelajaran yang inovatif berbasis *smarthphone* dengan mengedepankan nilai-nilai kebudayaan lokal yakni legenda cerita daerah yang dapat juga dikembangkan dibidang pendidikan. Suatu daerah dicirikan dengan kearifan lokalnya yang erat dengan ciri dan budaya kehidupan masyarakat sehari-hari. Di Indonesia kaya akan budaya lokal di setiap daerah yang berbeda-beda. Salah satunya ialah legenda cerita daerah dan permainan tradisonal.

Seiring kemajuan teknologi dan zaman saat ini, permainan tradisonal dan legenda cerita daerah semakin terlupakan. Anak-anak banyak yang tidak mengetahui akan permainan tradisonal dan cerita rakyat karena lebih tertarik pada *game online* dan juga hiburan-hiburan lainnya, padahal cerita rakyat dan permainan tradisonal merupakan kearifan lokal dari budaya setiap daerah. Cerita rakyat dan permainan tradisonal dapat melatih anak untuk berpikir kreatif dan imajinasi karena nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat dapat mendidik moral dan karekter

generasi muda saat ini, sehingga cerita rakyat dan permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan harus tetap dilestarikan (Setyawan, 2021). Sehingga dibuatlah *ethnoedugames* permainan sangkuringan dikemas dalam *smarthphone* yang merupakan *game* petualangan dengan alur cerita melakukan petualangan dan juga memiliki nilai-nilai kebudayaan dan kearifan lokal.

Berdasarkan penjelasan di atas, diharapkan penggunaan aplikasi *edugames* akan mendorong peserta didik untuk terlibat saat kegiatan belajar, sehingga dapat menaikkan prestasi akademik peserta didik. Selain itu, memiliki tujuan memperkenalkan nilai-nilai budaya dan cerita daerah di wilayah Jawa Barat berupa cerita Sangkuriang. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian mengenai *Ethno-Edugames: Implementasi Aplikasi Sangkuriang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Di SMAS Sumatra 40 Bandung*. Dengan demikian, peneliti menyajikan rencana penelitian yang memberikan solusi untuk menciptakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *game* di *smarthphone*. *Game* mengandung nilai-nilai kearifan lokal cerita rakyat yakni sangkuriang untuk menaikkan prestasi akademik peserta didik. Hasil akhir diharapkan yaitu capaian pendidikan peserta didik akan bertambah setelah memanfaatkan aplikasi *ethno-edugames* pada *smarthphone*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan informasi yang sudah dijelaskan, berikut adalah beberapa identifikasi masalah:

1. Teknologi pembelajaran menggunakan *smarthphone* diperlukan untuk mengangkat unsur kearifan lokal.
2. Penggunaan *smarthphone* pada peserta didik yang berlebihan membuat kurangnya minat belajar peserta didik.
3. Untuk menaikkan hasil belajar peserta didik, guru harus mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang kreatif dan inovatif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dari identifikasi dan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu “Apakah aplikasi *ethno-edugames* sangkuriang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem kelas X di SMAS Sumatra 40 Bandung”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini guna mengetahui implementasi aplikasi *ethno-edugames* sangkuriang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem kelas X di SMAS Sumatra 40 Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat sesuai dengan latar belakang dan diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat untuk peneliti, bisa menambah wawasan mengenai pengembangan aplikasi sangkuriang dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Manfaat untuk guru, dapat menjadi acuan metode edukasi yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan teknologi.
3. Manfaat untuk peserta didik, diharapkan pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi *ethno-edugames* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SMAS Sumatra 40 Bandung.

F. Definisi Oprasional

Definisi oprasional ialah informasi yang dapat membantu pembaca dan peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian menggunakan variabel yang sama agar tidak terjadi kesalah pahaman. Berikut merupakan uraian dari definisi oprasional dalam beberapa variabel yang diterapkan saat riset ini, antara lain:

1. Aplikasi *Ethno-edugames*

Penelitian ini menggunakan aplikasi *ethno-edugames* yang merupakan *game* edukasi dengan memadukan unsur-unsur budaya kearifan lokal khususnya untuk melestarikan budaya sunda bertujuan juga untuk menaikkan minat belajar peserta didik yang dirancang menggunakan aplikasi. Harapannya adalah motivasi belajar pada peserta didik akan lebih meningkat dan pembelajaran yang dilakukan guru akan menjadi lebih efektif. Aplikasi adalah komponen yang termasuk dalam perangkat lunak yang terdiri dari program yang diprogramkan untuk digunakan oleh penggunanya untuk melakukan tugas yang diinginkan. Sedangkan aplikasi *game* edukasi merupakan pengembangan teknologi yang dirancang oleh tim penyusun FKIP Universitas Pasundan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekaligus melestarikan budaya sunda. Aplikasi ini digunakan pada android dan disiapkan dengan sistem terbuka yang sama dengan sistem *android*.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar didefinisikan sebagai peningkatan dalam pengetahuan, sikap, perspektif, keterampilan dan tingkah laku seorang peserta didik. Setelah proses pembelajaran berakhir, kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik dapat disebut sebagai hasil belajar. Kemampuan pemecahan masalah dan penguasaan konsep merupakan termasuk ke dalam aspek kognitif. Aspek psikomotorik mencakup kemampuan fisik serta pengamatan dan eksperimen yang dilakukan selama percobaan. Namun, sikap peserta didik selama proses pembelajaran termasuk ke dalam komponen afektif.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini mengacu pada Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) untuk mahasiswa didik yang telah dibuat oleh Tim Penyusun Penulisan KTI FKIP Unpas Bandung Tahun 2022. Adapun sistematika skripsi sebagai berikut :

1. Bagian Awal Skripsi
 - a. Halaman Sampul
 - b. Halaman Pengesahan
 - c. Halaman Motto Hidup
 - d. Halaman Pernyataan 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
 - 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
 - a) Kajian Teori
 - b) Hasil-Hasil Penelitian Terdahulu
 - c) Kerangka Pemikiran
 - d) Asumsi dan Hipotesis
- c. Bab III Metode Penelitian
 - a) Metode 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. Daftar Lampiran
 - c. Riwayat Hidup