

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sudah membawa banyak manfaat pada kehidupan terutama dalam pendidikan. Dengan adanya teknologi harus dimanfaatkan oleh kita para pendidik, Adaptasi teknologi baru yang mulai bermunculan penting dilakukan melalui pendidikan agar generasi selanjutnya tidak ketinggalan dalam kemajuan teknologi, Secara umum teknologi dan pendidikan dapat maju seiring dengan generasi baru mana pun, pemanfaatan teknologi dibidang pendidikan sebagai panduan untuk meningkatkan pertumbuhan manusia kearah yang lebih positif membentuk karakter yang berkualitas kritis dan inovatif (Nurillahwaty, 2021). Ketika seorang pendidik dituntut memiliki keterampilan dalam mengelola kelas, agar kegiatan pembelajaran yang kita lakukan sebagai seorang pendidik tidak monoton. Karena ketika proses pembelajaran dikelas kita tidak menarik atau monoton siswa akan merasa bosan dan malas, yang nantinya akan mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa. Agar terhindar dari pembelajaran yang monoton kita sebagai pendidik harus memiliki inovasi tersendiri sebelum berlangsungnya proses kegiatan pembelajaran (Putra *et al.*, 2019). Pemanfaatan teknologi dalam proses kegiatan pembelajaran pendidik menggunakan smartphone siswa sebagai alat pembelajaran dan *edugames* sebagai sumber belajar yang menarik untuk meningkatkan minat dan kemampuan kritis (Damarjati & Miatun, 2021). Salah satu sumber pendidikan yang sangat merangsang pikiran siswa adalah aplikasi *ethno-edugames* (Naimah J *et al.*, 2019). *Ethno-edugames* yaitu Permainan edukasi yang merupakan permainan tradisional yang dimainkan dengan menggunakan aplikasi pada smartphone yang berfungsi sebagai sarana pembelajaran. (Fitri *et al.*, 2023).

Menurut Paramitha (2021), Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis mampu menyajikan informasi secara terorganisir dan mempersiapkan

diri untuk belajar mandiri dan mereka juga dapat mengidentifikasi dan mengantisipasi permasalahan yang akan muncul di kelas. Siswa yang mempunyai kemampuan berpikir kritis dapat mengidentifikasi informasi yang penting, relevan, dan berguna. Penggunaan strategi yang tepat selama proses pembelajaran dapat membuat kemampuan siswa dalam penulisan evaluasi kritis meningkat (Solihin *et al.*, 2018). Untuk itu, seorang guru harus menafsirkan ciri kritis siswa, guna merancang pembelajaran yang akan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran, Jika keterampilan berpikir kritis dikembangkan, siswa akan lebih cenderung mencari klarifikasi, mengembangkan keterbukaan pikiran terhadap ide-ide baru, mampu memecahkan masalah secara efektif, dan mempunyai keinginan kuat untuk memahami berbagai hal (Rachmantika & Wardono, 2019). Kurikulum biologi di SMA Nusantara Bandung telah menggunakan kurikulum merdeka, namun karena metodologi pengajaran yang agak monoton dan terkadang membosankan, hasil tes siswa tidak berkembang dengan baik. Karakteristik pembelajaran biologi yang kurang mendalam dan pemahaman konseptual membuat materi pelajaran ini sulit untuk dipahami. Hal ini berkaitan dengan semakin berkurangnya motivasi kemampuan menilai siswa secara kritis, terutama pada materi ekosistem salah satu materi yang masih mengandalkan hafalan (Azizah & Alberida, 2021).

Alternatif solusi permasalahan di atas yaitu penggunaan model pengajaran yang bisa membantu siswa saat pembelajaran & memaksimalkan kemampuan berpikir kritis, pada permainan *ethno-Edugames* sangkuriang, bermain game sebagai media pendidikan biasanya melibatkan penggunaan permainan baru atau modern (Sappile *et al.*, 2024). Namun bagaimana jika permainan diangkat dari cerita rakyat, salah satunya legenda sangkuriang. *Edugames* sangkuriang yang mempunyai nilai kebudayaan merupakan legenda di kalangan masyarakat sunda, legenda yang dimaksud menceritakan tentang gunung tangkuban parahu (Rystyana, 2021). Dengan perkembangan teknologi cerita rakyat ini diangkat menjadi edugames bagi siswa dan pengalaman baru untuk memainkan permainan

edukasi ini. Dengan implementasi *ethno-edugames* sangkuriang ini diharapkan meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Sarwoedi *et al.*, 2018).

Berlandaskan alasan diatas peneliti tertarik melihat kemampuan berpikir kritis dapat juga dikaji lebih lanjut pada siswa kelas X SMA Nusantara Bandung. Tujuannya untuk melihat bagaimana kemampuan berpikir kritis di sekolah tersebut dalam indikator berpikir kritis pada materi ekosistem. Maka dari itu, fokus penelitian yaitu untuk melihat apakah media pembelajaran *ethno-edugames* sangkuriang memberikan pengaruh pada kemampuan berpikir kritis siswa kelas X di SMA Nusantara Bandung pada materi ekosistem.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dari penelitian ini diantaranya yaitu :

1. Diperlukan adanya media aplikasi berbasis teknologi aplikasi *ethno-edugames* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
2. Diperlukan inovasi baru dari para pendidik untuk mengangkat isu-isu lokal melalui permainan cerita kearifan lokal sunda sangkuriang di lingkungan pendidikan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
3. Diperlukan pemahaman terhadap metode pengajaran yang digunakan siswa perlu dilakukan agar dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

## **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini, diantaranya :

- 1) Objek pada penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis siswa SMA.
- 2) Subjek penelitian melibatkan siswa SMA disekolah.
- 3) Media pembelajaran yang dirancang berupa aplikasi *ethno-edugames* yang dikembangkan melalui *smartphone* android.
- 4) Instrumen untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa adalah *pre-test* dan *post-test*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka rumusan masalah yang dapat disimpulkan dan harus dianalisis dalam penelitian ini yaitu :

Apakah media pembelajaran *ethno-edugames* sangkuriang berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas X ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini diantaranya yaitu :

- a. Untuk mengimplementasikan aplikasi *Ethno-edugames* dalam kegiatan pembelajaran sebagai media pembelajaran
- b. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini diantaranya yaitu :

1. Bagi siswa, yaitu mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran menggunakan aplikasi *ethno-edugames* Sangkuriang. menciptakan suasana belajar baru agar siswa tidak mengalami monoton belajar.
2. Bagi guru, yaitu mampu mengarahkan metode pengajaran yang inovatif dan menarik, dan penggunaan smartphone pada aplikasi *ethno-edugames* ini guru dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.
3. Bagi sekolah, penerapan *ethno-edugames* berfungsi sebagai penyeimbang metode pengajaran tradisional, menggantikannya dengan metode pengajaran baru yang berbasis teknologi.

#### **G. Definisi Operasional**

Definisi operasional penelitian ini diantaranya yaitu :

##### *1. Ethno-edugames*

*Ethno-edugames* adalah genre yang berfokus pada kreativitas dan inovasi, memanfaatkan alat bantu visual inovatif dan desain intuitif sebagai sarana untuk meningkatkan pembelajaran. *Edugames*, sebagai salah satu jenis media pendidikan yang didalamnya terdapat kearifan

lokal, memiliki daya tarik yang kuat dalam meningkatkan keinginan untuk belajar. Dalam pembelajaran *ethno-edugames* didalamnya terdapat *pretest*, materi dan *posttest* dengan kearifan lokal.

## 2. Berpikir kritis

Kemampuan berpikir kritis dapat diartikan keterampilan berpikir untuk memperoleh informasi atau pemahaman yang relevan yang dapat digunakan untuk merumuskan kesimpulan atau pernyataan yang jelas dan akurat. Kemampuan berpikir kritis pada penelitian ini dilakukan melalui tes pilihan ganda yang dibuat berdasarkan indikator keterampilan berpikir kritis menurut Ennis (1985) memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, membuat penjelasan lebih lanjut, strategi dan taktik.

## 3. Games Sangkuriang

Sangkuriang adalah cerita rakyat dan cerita dari masyarakat Sunda. Legenda ini menceritakan tentang keterlibatan seseorang dengan gunung Tangkuban Parahu. yang tadinya adalah sebuah perahu yang dibuat oleh sangkuriang untuk dayang sumbi. Kalangan siswa di era digital ini telah kurangnya minat membaca atau bahkan memahami budaya lokal. Akibatnya, siswa cenderung kurang tertarik dengan cerita rakyat karena Saat ini, hal-hal tersebut tidak lagi relevan dengan situasi sekarang. Pelajar masa kini yang belum begitu paham dengan budaya dan nilai-nilai masa kini perlu dididik, termasuk dalam penggunaan media digital seperti permainan edukatif. *Game* merupakan salah satu jenis permainan multimedia yang dirancang untuk mungkin mempertajam perhatian pemainnya sehingga dapat diperoleh hasil yang lebih baik. Salah satu cerita yang dapat diterapkan pada permainan edukasi adalah dongeng sangkuriang yang diceritakan membangun perahu untuk mendapatkan dayang sumbi, kisah perjuangannya ini akan diangkat kedalam aplikasi *ethno-edugames* sangkuriang. untuk mengenalkan kebudayaan dari cerita rakyat sangkuriang maka dibuatlah sebuah game pembelajaran ini.

## H. Sistematika skripsi

### A. Bagian awal

### B. Bab I pendahuluan

Terdapat kesenjangan pengetahuan mengenai kemampuan berpikir kritis siswa SMA Nusantara Bandung menganalisis secara kritis materi yang tergolong lemah pada materi ekosistem. Oleh karena itu, dilakukan penelitian ini. Selanjutnya identifikasi permasalahan yang terungkap dari penjelasan di atas. Terdapat juga bagian masalah yang menunjukkan jenis masalah yang akan diselidiki. Terdapat pertanyaan peneliti sebagai sarana menganalisis temuan penelitian. Penelitian dilanjutkan dengan definisi operasional yang memperjelas variabel dalam penelitian ini agar tidak menimbulkan ambiguitas. Di akhir bab I, kita membahas pendekatan sistematis dalam menulis skripsi.

### Bab II kajian teori dan kerangka pemikiran

Memberikan kerangka teori yang mencakup etika penelitian sebagai komponen mendasar dari penelitian yang sedang berlangsung, konsep dan masalah penelitian. Proses pengajaran, permainan *ethno-edugames*, analisis siswa, dan materi ekosistem. Setelah uraian tersebut disusun kerangka pemikiran yang menghubungkan keterkaitan variabel sehingga metodologi penelitian dapat dipahami. Selain itu, disebutkan bahwa penggunaan *ethno-edugames* sankuriang untuk mengajarkan materi ekosistem dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Hipotesis terbentuk setelah dilakukan asumsi untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

### Bab III metode penelitian

Dibahas metode eksperimen kuantitatif. *Pre-Eksperimen Design* dengan *One Group Pretest-Posttest Design* merupakan metode penelitian yang digunakan. Subjek penelitiannya adalah siswa X-2 SMA Nusantara Bandung. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis hasil peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui

pengumpulan data *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data menggunakan aplikasi SPSS versi 25 dan *Microsoft Excell*.

#### Bab IV hasil penelitian dan pembahasan

Memaparkan hasil penelitian yang telah selesai dan dianalisis. Keseluruhan bagian kajian pada bab IV memberikan gambaran mengenai pertanyaan-pertanyaan kajian yang sebelumnya telah dibahas secara detail pada bab I.

#### Bab V Kesimpulan dan Saran

Memaparkan hasil penelitian secara keseluruhan dan rekomendasi kepada peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian berikutnya.

#### C. Bagian akhir daftar pustaka dan lampiran.