

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan tradisional merupakan salah satu kekayaan budaya Indonesia harus dilestarikan. Mengingat banyaknya manfaat dan nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, maka sangat disayangkan apabila permainan tradisional punah, karena permainan tradisional merupakan kearifan lokal yang harus dilestarikan dan diperkenalkan kepada generasi penerus agar tetap bertahan dan tidak punah (Handoko, & Gumantan, 2021:3). Permainan tradisional tidak hanya meningkatkan nilai penting permainan tradisional, tetapi juga meningkatkan pengetahuan ilmiah, keterampilan, sikap ilmiah peserta didik. Beberapa contoh permainan tradisional seperti egrang, petak umpet, congklak dan engklek (Iasha, dkk., 2020:1).

Permainan engklek dilakukan dengan melompat-lompat pada bidang datar yang digambar di atas tanah dan terdiri dari kotak-kotak. Pemain akan melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Permainan engklek biasanya dimainkan oleh 2 hingga 5 orang dan dilakukan di halaman. Permainan tradisional engklek dapat melatih motorik peserta didik, ketangkasan, kelincahan dan komunikasi serta kemampuan menyusun strategi yang baik. Dengan bermain peserta didik memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengungkapkan perasaan, menciptakan. Selain bermain peserta didik mampu mengontrol diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungan (Apriani, D. 2013:1).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Biologi di SMA N 1 Kota Jambi, proses pembelajaran pada saat ini sudah kembali normal pasca covid 19, yaitu 1 jam pelajaran 45 menit sesuai dengan aturan kurikulum SMA. Metode serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran bervariasi berdasarkan kekhasan dari guru-guru. Pada materi sistem gerak guru menggunakan media PPT, torso dan internet. Namun belum ada media pembelajaran biologi yang mengintegrasikan permainan tradisional. Kendala dan kekurangan dari media yang digunakan dalam proses pembelajaran selama ini yaitu dari kurangnya infokus, motivasi siswa, situasi saat pembelajaran serta karakteristik siswa.

Hasil dari angket observasi di SMA N 1 Kota Jambi menunjukkan bahwa 50% peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pada sub materi rangka tubuh, tulang dan sendi (artikulasi) dan 32,8% peserta didik memilih sub materi gangguan/kelainan sistem gerak, serta 17,2% memilih otot rangka sebagai sub materi yang sulit untuk dipahami, sehingga peserta didik memerlukan media pembelajaran yang baru untuk memahami materi. Hasil angket kuisioner peserta didik yaitu 93,1% membutuhkan media pembelajaran yang baru untuk materi sistem gerak. Sebanyak 91,4% peserta didik tertarik untuk menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Selanjutnya 96,6 peserta didik setuju jika dilakukan pengembangan Biogames Berbasis Permainan Tradisional Engklek Pada Materi Sistem Gerak.

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan sumber alternatif pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sistem gerak sebagai solusi dari permasalahan. Media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta

didik. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam menjelaskan materi kepada peserta didik (Hadiyanti, 2021:4358). Permainan edukasi menjadi variasi baru yang dikembangkan untuk membantu peserta didik belajar dengan menyenangkan. Permainan yang berisi unsur edukasi memberikan aspek yang lebih baik daripada yang konvensional, serta dapat merangsang motivasi peserta didik (Kaligis, dkk 2022:1).

Permainan tradisional engklek ini mampu diintegrasikan dalam suatu media pembelajaran khususnya media pembelajaran biologi. Penggunaan permainan-permainan tradisional sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membuat peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan karena proses penyampaian yang tidak monoton.

Media pembelajaran biologi yang diintegrasikan permainan tradisional engklek yang ingin di kembangkan yaitu :

1. Permainan tradisional engklek membutuhkan halaman kecil, bisa di atas tanah, pelataran ubin atau aspal.
2. Arena engklek berupa kotak-kotak persegi yang telah di desain pada setiap kotak memiliki gambar materi sistem gerak.
3. Setiap peserta didik memiliki gacuk (pecahan genteng atau batu) yang akan dilemparkan ke dalam kotak-kotak yang tersedia dalam arena angklek.
4. Permainan ini dilakukan oleh peserta didik secara bergantian.
5. Selanjutnya peserta didik memulai permainan dengan melemparkan gacuk ke dalam kotak dan harus melompat-lompat menggunakan satu kaki ke semua kotak secara berurutan.

6. Kotak yang terdapat gacuk pemain tidak boleh diinjak (harus dilewati) serta dilarang menginjak pembatas.
7. Setelah itu peserta didik kembali dengan cara yang sama sampai di kotak yang terdapat gacuk miliknya, dan mengambil gacuk tersebut sementara, satu kakinya harus tetap terangkat lalu peserta didik akan menentukan apa yang mereka ketahui dari gambar yang ada pada kotak, setelah menjawab maka bisa melanjutkan permainan sampai selesai dan begitu seterusnya.

Beberapa penelitian yang relevan berkaitan dengan penggunaan permainan tradisional engklek. Penelitian yang dilakukan oleh Widyastuti, dkk (2020:23) dengan judul “Efektivitas Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika” dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bahwa permainan engklek dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa terutama dalam penemuan konsep nilai tempat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan engklek efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika serta tingkat ketuntasan materi nilai tempat pada siswa yang awalnya sangat rendah juga dapat ditingkatkan dengan menggunakan permainan tradisional engklek.

Selanjutnya Penelitian yang dilakukan oleh Febriyanti, dkk (2018:4) yang berjudul “Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Dan Gasing Khas Kebudayaan Sunda” dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional khas kebudayaan Sunda seperti engklek dan gasing mengandung unsur matematika, yaitu geometri datar untuk engklek dan geometri ruang untuk gasing. Permainan engklek juga memiliki unsur membilang dari 1-9 pada tiap petakannya. Selain itu, permainan tradisional ini dapat melatih karakter siswa seperti kejujuran,

mengantri permainan, kebersamaan, dan sportivitas. Selain itu, permainan ini juga dapat melatih motorik halus dan motorik kasar siswa dengan memperkuat keseimbangan dan keterampilan lainnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis membuat sebuah penelitian dengan *Judul “Pengembangan Biogames Berbasis Permainan Tradisional Engklek Pada Materi Sistem Gerak Di Kelas XI SMA”*

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengembangkan Biogames Berbasis Permainan Tradisional Engklek pada materi Sistem Gerak di kelas XI SMA ?
2. Bagaimana kelayakan Biogames Berbasis Permainan Tradisional Engklek pada materi Sistem Gerak di kelas XI SMA ?
3. Bagaimana respon guru terhadap Biogames Berbasis Permainan Tradisional Engklek pada materi Sistem Gerak di kelas XI SMA ?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap Biogames Berbasis Permainan Tradisional Engklek pada materi Sistem Gerak di kelas XI SMA ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengembangkan Biogames Berbasis Permainan Tradisional Engklek pada materi Sistem Gerak di kelas XI SMA
2. Untuk mengetahui kelayakan Biogames Berbasis Permainan Tradisional Engklek pada materi Sistem Gerak di kelas XI SMA

3. Untuk mengetahui guru terhadap Biogames Berbasis Permainan Tradisional Engklek pada materi Sistem Gerak di kelas XI SMA.
4. Untuk mengetahui peserta didik terhadap Biogames Berbasis Permainan Tradisional Engklek pada materi Sistem Gerak di kelas XI SMA.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Adapun spesifikasi yang diharapkan pada Biogames berbasis permainan tradisional engklek pada materi sistem gerak di kelas XI SMA sebagai berikut :

1. Materi yang terdapat pada Biogames berbasis Permainan Tradisional Engklek ialah Sistem Gerak pada Manusia.
2. Dalam Biogames berbasis permainan tradisional engklek ini akan dilengkapi dengan beberapa langkah dan peraturan permainan Engklek tersebut.
3. Biogames berbasis permainan tradisional engklek dimainkan oleh dua sampai enam orang
4. Produk yang dihasilkan dalam bentuk spanduk, buku panduan, serta kartu materi
5. Ukuran spanduk Biogames Berbasis Permainan Tradisional Engklek 120 cm X 200 cm
6. Dalam spanduk terdapat desain Biogames Berbasis Permainan Tradisional Engklek
7. Judul Biogames Nunito sans, size 22
8. Isi panduan Biogames Times new roman, size 12
9. Gambar diunduh dari pinterest
10. Isi Biogames didesain menggunakan bantuan aplikasi canva

1.5 Pentingnya Pengembangan

Adapun pentingnya pengembangan ini adalah :

1. Membantu guru dalam mengembangkan media dan sebagai tambahan referensi dalam pembelajaran disekolah.
2. Memberikan solusi bagi guru sebagai media pembelajaran tambahan untuk membantu proses pembelajaran lebih efektif.
3. Membantu peserta didik mengatasi kesulitan dalam memahami pada materi sistem gerak menggunakan Biogames berbasis permainan tradisional engklek
4. Membantu melestarikan budaya Indonesia melalui permainan tradisional

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi pengembangan

Adapun beberapa asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mampu menghasilkan media pembelajaran pada materi sistem gerak yang lebih kreatif dan inovatif.
2. Peserta didik dapat memvisualisasikan materi sistem gerak yang bersifat abstrak menjadi objek nyata.
3. Peserta didik dapat belajar menggunakan Biogames Berbasis Permainan Tradisional Engklek Materi Sistem Gerak

1.6.2 Batasan Pengembangan

Adapun beberapa keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan Biogames berbasis permainan tradisional Engklek hanya pada materi sistem gerak

2. Peserta didik yang dijadikan subjek uji coba dalam mengembangkan Biogames Berbasis Permainan Tradisional Engklek adalah peserta didik kelas XI IPA SMA.
3. Pengembangan biogames tradisional engklek materi sistem gerak dibatasi pada uji coba kelompok besar dan penilaian guru bidang studi biologi.
4. Penelitian pengembangan ini menggunakan desain biogames berbasis permainan tradisional engklek

1.7 Definisi Istilah

Adapun beberapa definisi istilah yang digunakan dalam pengembangan sebagai berikut :

1. Pengembangan adalah suatu proses atau rangkaian sistematis yang dilakukan untuk suatu produk atau memvalidasi produk pada kegiatan pembelajaran.
2. Biogames merupakan suatu permainan yang dirancang khusus untuk mata pelajaran biologi.
3. Permainan tradisional adalah kegiatan bermain yang berkembang secara turun temurun dalam bidang tertentu yang mengandung nilai budaya dan kesenangan bagi para pemain.
4. Engklek adalah permainan tradisional yang bisa dimainkan oleh 2 sampai 5 orang dan digambar diatas tanah pada bidang yang datar, dengan membuat kotak-kotak dan kemudian melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.