

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi begitu cepat berkembang dan sudah tak dapat dibendung lagi. Di jaman milenial sekarang orang-orang sudah terbiasa menggunakan internet dan telpon pintar (*smartphone*).

Dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tentu membawa dampak yang beragam, seperti dampak positif dan negatif. Dampak positifnya tentu proses komunikasi, persebaran berita dan ilmu pengetahuan dengan sangat mudah didapat dan berlangsung lebih cepat sehingga melancarkan segala urusan. Namun tentu mempunyai banyak dampak negatif pula salah satunya yaitu derasnya arus kebudayaan asing yang masuk ke Negara Indonesia sehingga nilai-nilai budaya tradisional Indonesia yang terkenal beraneka ragam mulai terkikis. Untuk mempertahankan kebudayaan Indonesia inilah pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan, pendidikan erat kaitannya dengan kehidupan manusia.

Saat ini kurikulum sudah memasukkan nilai-nilai tradisional Indonesia terutama kearifan lokal setiap daerah, hal ini tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional pasal 36 ayat 1 dan 2

1. Pengembangan kurikulum mengacu pada standar nasional pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.
2. Kurikulum pada semua jenjang dan jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah dan peserta didik.

Bandung dikenal dengan budaya sunda yang melekat erat, suku bangsa sunda merupakan suku bangsa terbesar kedua di Indonesia. Namun, eksistensi dari suku tersebut secara perlahan semakin hilang seiring dengan masuknya budaya-budaya luar serta perkembangan zaman.

(Mahfud, 2011) mendefinisikan pendidikan sebagai proses yang berisi berbagai macam kegiatan yang cocok bagi individu untuk kehidupan sosialnya dan

membantu meneruskan adat dan budaya serta kelembagaan sosial dari generasi ke generasi.

Tanpa proses pendidikan tidak mungkin kebudayaan itu berlangsung dan berkembang bahkan memperoleh dinamikanya (Tilaar, 2002). Hal ini berarti bahwa pendidikan memiliki peran penting dalam pengembangan dan melestarikan budaya. Namun, pengenalan budaya daerah kepada peserta didik dirasa belum cukup sehingga diperlukan cara lain untuk mengenalkan budaya daerah itu sendiri.

Salah satu cara agar budaya lokal daerah di Indonesia dapat terwariskan serta dikaitkan dengan pengembangan pendidikan, maka kita dapat mengombinasikan budaya dengan model pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar, atau dengan kata lain dapat kita sebut sebagai model pembelajaran yang berbasis etnopedagogik. “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pengajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam *setting* pelajaran atau *setting* lainnya”. (Dahlan, 1990b)

Etnopedagogik dapat diartikan sebagai pembelajaran yang berdasarkan kearifan lokal dan sistem kelakuan berpola yang dipraktikkan sebuah komunitas. Jadi, jelaslah bahwa intinya model pembelajaran berbasis etnopedagogik berarti model pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai kearifan budaya lokal bangsa.

Sekolah merupakan lembaga formal, seharusnya dalam pendidikan mulai menerapkan pemikiran baru. Seperti gaya mengajar, pendekatan, strategi, ataupun metode belajar yang lebih efektif. Hal tersebut sangat berarti, karena peranan sekolah dalam membentuk sumber daya manusia yang lebih berkualitas dan berguna sangat diharapkan.

Seiring berjalannya perkembangan dunia pendidikan, sejumlah tantangan dirasa semakin berat. Mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yang utuh seperti berpikir dan berkomunikasi merupakan salah satu tantangan nyata.

Kompetensi berpikir yaitu memiliki pengetahuan yang luas, berpikir kreatif dan berpikir kritis. Kompetensi berkomunikasi yang harus dimiliki yaitu kemampuan berinteraksi dalam bekerja sama bisa menyampaikan ide-ide kritis

kreatifnya. Kemampuan berpikir dan berkomunikasi harus diterapkan pada tataran keterampilan bukan hanya pada tataran pengetahuan belaka.

Berkenaan dengan kompetensi yang harus dikembangkan pada abad ke-21, secara lebih komprehensif (Trilling & Fadel, 2009) menyatakan terdapat beberapa karakteristik penting kehidupan pada abad ke-21. Karakteristik penting tersebut menjadi kekuatan utama yang mendorong kita untuk menghasilkan cara baru dalam belajar pada abad ke-21 yang selanjutnya mendorong perlunya menghidupkan kembali peran dan fungsi pembelajaran dan pendidikan agar menghasilkan sumber daya manusia yang unggul.

Dalam pendidikan di abad 21 ini salah satu masalah pokok dalam pembelajaran pada pendidikan formal adalah masih rendahnya kemampuan memahami pelajaran. Hal ini dikarenakan kondisi pembelajaran masih bersifat konvensional atau guru masih mendominasi pada saat pembelajaran dan secara tidak langsung siswa tidak berkembang secara mandiri melalui proses berpikirnya.

Pada kenyataannya pendidikan formal juga masih menekankan kepada pemikiran yang tidak produktif, memakai sistem hapalan, dan mencari satu jawaban yang benar saja ketika diberi soal atau tugas. Kreativitas siswa menjadi terhambat. Proses pemikiran yang tinggi termasuk berpikir kreatif jarang sekali dilatih. Pembelajaran seperti ini membuat proses berpikir menjadi kaku dan kurang luas dalam meninjau suatu masalah.

Manusia memiliki kemampuan untuk berpikir dan memiliki potensi untuk menciptakan berbagai hal yang membuat kehidupan lebih berarti. Bakat dan kreatif sebenarnya dimiliki oleh setiap orang, karena setiap orang cenderung memiliki dorongan untuk mewujudkan potensi yang dimilikinya.

Oleh karena itu, mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam diri merupakan hal yang sangat penting. Untuk mengembangkan serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, lingkungan yang kreatif perlu diciptakan agar menunjang peningkatan kemampuan berpikir kreatif. Lingkungan disini didalamnya termasuk orangtua, guru, teman, maupun masyarakat yang harus memberikan kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya.

Guru merupakan salah satu faktor pendorong penting untuk meningkatkan kreativitas siswa disekolah terutama dalam dunia pendidikan. Banyak hal yang dapat dilakukan guru untuk merangsang dan meningkatkan daya pikir siswa, sikap dan perilaku kreatif siswa. Menciptakan model pembelajaran yang kreatif, yakni model mengajar yang dilakukan untuk mengembangkan kreativitas siswa merupakan salah satu upaya guru.

Setelah dikemukakan penjelasan mengenai nilai-nilai budaya tradisional Indonesia yang mulai terkikis seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi serta kurangnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan belum tercapainya pengembangan pembelajaran biologi menerapkan local wisdom yang berorientasi literasi sains abad 21, maka penulis tertarik untuk menciptakan model pembelajaran berbasis kearifan lokal yang berorientasi literasi abad 21 yang nantinya akan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan mengadopsi salah satu permainan budaya sunda yaitu "*perepet jengkol*". Model pembelajaran berbasis etnopedagogik dimana model pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai kearifan budaya lokal bangsa.

*Perepet Jengkol* merupakan permainan tradisional yang sangat sederhana dimana tidak menggunakan alat apapun dan hanya memerlukan 3-4 orang pemain. Sebagian orang tidak mengetahui permainan perepet jengkol, oleh karena itu upaya untuk melestarikan budaya sunda maka peneliti membuatnya sebagai model pembelajaran.

Permainan *perepet jengkol* ini merupakan permainan yang berhubungan dengan keseimbangan tubuh, kekuatan kaki, dan kelincahan tubuh sehingga cocok untuk dijadikan sebagai model pembelajaran tentang sistem gerak pada manusia. Model pembelajaran perepet jengkol membuat siswa dapat memahami tentang sistem gerak dengan mudah.

Melalui model pembelajaran berbasis permainan *perepet jengkol* ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan dapat menjadi solusi agar guru mampu menciptakan pembelajaran lebih bermakna dan menerapkan pembelajaran berbasis budaya. Oleh karena itu peneliti tertarik mengambil judul "Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Permainan

Kearifan Lokal Pada Materi Sistem Gerak Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatif Siswa”

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang muncul, antara lain:

1. Nilai-nilai budaya sunda mulai terkikis akibat arus budaya asing yang masuk ke Indonesia.
2. Guru belum maksimal menerapkan pembelajaran berbasis budaya, karena pengaruh budaya dari luar.
3. Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah.
4. Model mengajar yang guru terapkan masih kurang dalam mengaktifkan siswa di kelas
5. Model mengajar yang guru terapkan masih belum mengacu pada pengembangan pembelajaran biologi yang menerapkan *local wisdom* berorientasi literasi sains abad 21.

### **C. Batasan dan Rumusan Masalah**

Mengingat luasnya permasalahan yang telah diungkapkan maka perlu dibatasi, diantaranya adalah :

- a. Batasan Masalah
  1. Model pembelajaran yang digunakan adalah Model pembelajaran berbasis kearifan lokal dengan permainan budaya sunda yaitu *perepet jengkol*.
  2. Kemampuan berpikir kreatif siswa yang akan diteliti adalah kemampuan berpikir kreatif siswa pada konsep sistem gerak biologi kelas XI.

- b. Rumusan Masalah

Dari masalah yang telah dibatasi maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut : Apakah penggunaan model pembelajaran berbasis kearifan lokal dengan permainan *perepet jengkol* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk memperoleh pengetahuan dan melakukan kajian secara ilmiah tentang penggunaan model pembelajaran berbasis kearifan lokal dengan permainan sunda *perepet jengkol* pada materi sistem gerak untuk meningkatkan kemampuan kreatif siswa kelas XI SMAN 22.

Secara khusus, tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui bagaimana gambaran model pembelajaran yang diterapkan di SMAN 22 Bandung.
2. Mendeskripsikan kendala penerapan pembelajaran yang berbasis budaya di SMAN 22 Bandung.
3. Mengetahui bagaimana proses berpikir kreatif siswa di kelas XI pada mata pelajaran Biologi materi sistem gerak di SMAN 22 Bandung.
4. Mengetahui apakah model pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI di SMAN 22 Bandung.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Jika tujuan penelitian yang dikemukakan tercapai, penelitian ini terdiri dari dua macam manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

##### 1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini memberikan sumbangan bagi Sekolah Menengah Atas. Temuan-temuan ini bisa dijadikan bahan pengembangan teoritik, sehingga dapat menghasikan temuan ilmiah yang lebih baik.

##### 2. Manfaat praktis

###### a. Bagi guru

- 1) Sebagai bahan masukan dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

- 2) Sebagai upaya untuk menindaklanjuti Pendidikan Berbasis Budaya yang telah diamanahkan oleh pemerintah.

b. Bagi sekolah

- 1) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi bagi semua tenaga pengajar mengenai pembelajaran berbasis kearifan lokal budaya sunda.
- 2) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai refleksi pelaksanaan model pembelajaran berbasis kearifan lokal budaya sunda.

c. Bagi peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan yang konstruktif untuk mengoreksi diri atas kekurangan-kekurangan peneliti pada umumnya sebagai penelitian lanjutan.

Sebagai bahan bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan informasi dan hasil penelitian berupa data-data dan sumber yang relevan, khususnya mengenai penggunaan model pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

## **F. Definisi Operasional**

Dalam menghindari kesalahan persepsi terhadap variabel penelitian, serta kekeliruan maksud dan tujuan yang ingin dicapai, berikut beberapa definisi operasional dari variabel-variabel yang digunakan:

1. Model pembelajaran pada penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis etnopedagogik yang mengadopsi permainan budaya sunda *perepet jengkol* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem gerak kelas XI SMAN 22 Bandung dalam pengembangan pembelajaran biologi menerapkan local wisdom berorientasi literasi sains abad 21.
2. *Perepet Jengkol* merupakan permainan tradisional yang sangat sederhana dimana tidak menggunakan alat apapun dan hanya memerlukan 3-4 orang pemain.

3. Kemampuan berpikir kreatif yang dimaksud dalam penelitian ini mencakup 4 indikator berpikir kreatif meliputi kemampuan berpikir lancar, berpikir asli, berpikir luwes, dan berpikir merinci (Munandar, 2009, hlm. 65) yang dinilai melalui tes tertulis.

#### 4. Sistem Gerak Manusia

Sistem gerak manusia yang dibahas pada penelitian meliputi fungsi rangka manusia, rangka aksial dan apendikuler, fungsi tulang, jenis dan bentuk tulang, proses pembentukan dan perkembangan tulang, struktur dan tipe persendian, sifat kerja dan mekanisme gerak otot, dan gangguan pada sistem gerak manusia.

### **G. Sistematika Skripsi**

Pada skripsi ini terdapat lima bab, yang menggambarkan kandungan setiap bab, adapun gambaran umum pada setiap bab disajikan dalam sistematis penulisan sebagai berikut :

Bab I (Pendahuluan) memaparkan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, batasan masalah penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi.

Bab II memaparkan kajian pustaka atau landasan teori yang terdiri dari model pembelajaran berbasis permainan kearifan lokal *perepet jengkol*, kemampuan berpikir kreatif dan konsep sistem gerak manusia

Bab III memaparkan metode penelitian yang terdiri dari metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

Bab IV memaparkan temuan dan pembahasan yang meliputi kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan kearifan lokal *perepet jengkol*.

Bab V memaparkan simpulan, saran dan rekomendasi berdasarkan temuan dalam penelitian.