

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam hidup, sehingga dapat meningkatkan dan memaksimalkan kemampuan dan daya otak untuk menyerap dan mempelajari hal-hal baru. Selain itu, keberhasilan pendidikan berkaitan dengan model dan metode yang diminati. Efektivitas pembelajaran penting dalam membantu siswa mencapai tujuan belajarnya. Berdasarkan Bab 1 UU Sisdiknas tahun 2003, pendidikan menyediakan lingkungan dan proses belajar bagi peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi jiwa keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan keluhuran budi. Kepribadian dan keterampilan yang dibutuhkan untuk pendidikan. Diri, masyarakat, bangsa, dan bangsa (Amri dan Ahmadi, 2010:1). Selain itu, berdasarkan pedoman Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016, proses pembelajaran pada satuan pendidikan bersifat interaktif, mengasyikkan, menghibur, menuntut, mendorong partisipasi aktif, atas prakarsa dan kreativitas. Dan memberikan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat serta perkembangan fisik dan mentalnya siswa telah melihat pendidikan sebagai penting dari sumber dasar, orang asing akan dikenali, yang tidak mengerti akan dipahami, dll. Oleh karena itu, ketika diterapkan, diperlukan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreativitas siswa dan memaksimalkan misi dari sumber-sumber dasar tersebut di atas.

Kreativitas siswa juga diakui dalam Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, dan melalui pendidikan bertujuan untuk membawa potensi siswa menjadi manusia yang bertaqwa, berakhlak mulia, cakap, kreatif dan mandiri untuk berkembang. Semua siswa memiliki potensi untuk meningkatkan kreativitasnya. Munandar (2004) menyatakan bahwa Kreativitas adalah bakat yang berpotensi dimiliki setiap orang dan dapat diidentifikasi serta dipupuk melalui pendidikan yang tepat. Salah satunya sangat penting untuk cara kita mengembangkannya melalui pengalaman pendidikan kita. Ia mengatakan bahwa kreativitas merupakan hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya, dan karena seseorang dipengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada, maka perubahan

dalam diri individu dan lingkungan tersebut menimbulkan usaha-usaha kreatif. dapat mendukung atau mengganggu. Dalam hal ini, siswa dapat meningkatkan kreativitasnya dalam mempelajari biologi (Munandar, 2004).

Pembelajaran biologi atau sains merupakan ilmu yang mempelajari banyak hal salah satunya tentang makhluk hidup. Menurut (Rustaman, N, 2013) Adalah keterampilan ilmiah yang umum, termasuk keterampilan kognitif, sosial, dan manual. Keterampilan kognitif adalah keterampilan proses ilmiah yang berfokus pada pembelajaran, keterampilan sosial adalah terjadinya interaksi dalam melakukan kegiatan pendidikan dan pembelajaran dengan menggunakan keterampilan proses, dan keterampilan manual adalah alat dan bahan, merupakan keterampilan yang melibatkan pengukuran dan persiapan, atau perakitan.

Menurut Triana dkk. tahun 2018, salah satu materi biologi yang memerlukan keterampilan ilmiah adalah materi jaringan hewan yang dianggap sulit oleh siswa. Materi jaringan hewan mengandung konsep yang abstrak, sehingga diperlukan bahan ajar yang tepat untuk mengajarkan konsep materi tersebut. (Barokahhuda et al., 2021). Dampak dari rendahnya kreativitas siswa antara lain putus asa, rendah diri, bosan, kurang inisiatif, monoton, pasif, dan minim pengetahuan. Hal tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa jika tidak segera diatasi. Salah satunya adalah penggunaan aplikasi *Ethno-edugamee* dalam proses pembelajaran.

Indonesia memiliki banyak permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, termasuk permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang tumbuh secara turun temurun dalam kehidupan masyarakat. Permainan tradisional memiliki nilai yang sangat penting bagi perkembangan fisik atau mental (sujiono, 2012). Permainan sondah sebenarnya sudah ada sejak masa penjajahan Belanda, namun hanya dengan nama yang berbeda. Permainan Sonda adalah permainan di mana Anda melempar batu di depan Anda dan melompat dari kotak ke kotak, di mana anak-anak menarik kaki mereka melalui kotak dengan kapur di lantai atau semen. Kemudian rewind atas batu yang sebelumnya dilempar sampai akhir permainan. Permainan akan berhenti jika pemain menginjak garis atau kehilangan keseimbangan saat melompati kotak.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan unsur yang sangat diperlukan untuk pembelajaran di abad 21. Dalam dunia pendidikan, penggunaan media yang semakin beragam untuk mencapai tujuan pembelajaran menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menjalankan tugasnya sebagai guru sekolah (Purbasari, et al., 2012). Penggunaan teknologi ini, seperti belajar menggunakan smartphone, menggunakan smartphone yang mudah dibawa, diakses dan terjangkau, tidak hanya berdampak signifikan pada fleksibilitas dan fleksibilitas siswa sebagai media pembelajaran (sebagai media pembelajaran). Kim, et al., 2013). Mudah digunakan dan membuat siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti perlu mengkaji efektivitas penerapan *etno-edugamee* untuk meningkatkan kreativitas siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih beragam dengan cara baru yang menggabungkan permainan tradisional dan perkembangan teknologi. Hal ini memungkinkan siswa untuk menyerap materi biologi secara optimal dan meningkatkan kreativitas siswa baik di dalam maupun di luar proses pembelajaran.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran minim peminat
2. Kemampuan kreativitas siswa masih rendah, yang diakibatkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat.
3. Kurangnya pengetahuan mengenai permainan tradisional berbasis android untuk meningkatkan kreativitas siswa siswa

C. Batasan masalah

Agar penelitian ini dapat mencapai sasaran dan terarah maka perlu adanya batasan masalah, Adapun masalah yang harus dibatasi peneliti, sebagai berikut :

1. Model pembelajaran memanfaatkan aplikasi *etno-edugame* untuk meningkatkan kreativitas siswa peserta didik yang digunakan oleh peneliti dalam pembelajaran.
2. Parameter yang diukur dalam penelitian ini adalah kemampuan kreativitas siswa, intrumen yang digunakan dengan *pretest* dan *posttest*

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, kami dapat merumuskan: “Seberapa efektif aplikasi *Etno-edugamee* dalam meningkatkan kreativitas siswa?” Adapun pertanyaan penelitian diuraikan sebagai berikut, yaitu :

1. Bagaimana proses pembelajaran dapat berpusat pada siswa (*student center*) dengan penggunaan aplikasi *etno-edugame*?
2. Bagaimana pengaruh aplikasi *etno-edugame* untuk meningkatkan kreativitas siswa?
3. Bagaimana penerapan pembelajaran menggunakan aplikasi *etno-edugame* untuk meningkatkan kreativitas siswa?

E. Tujuan penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan. Tujuan dari penelitian ini, yaitu:

- a. Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran etno-edugames untuk meningkatkan kreativitas siswa
- b. Mengetahui penerapan aplikasi *etno-edugames* pada proses pembelajaran

F. Manfaat penelitian

Mengacu pada tujuan penelitian diatas, maka diharapkan dapat memberikan manfaat sehingga dapat dijadikan referensi yang baik dalam pengembangan proses pembelajaran, yaitu :

1. Bagi Siswa
diharapkan mampu membantu meningkatkan kreativitas siswa
2. Bagi Guru
Pemberian informasi dan gambaran aplikasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Etno-edugame* dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran yang berpusat pada siswa.
3. Bagi Sekolah
Adapun kegiatan penelitian dan hasil yang ada yang dilakukan berdampak positif bagi perkembangan sekolah, yang tercermin dari hasil belajar dan dapat mencapai tingkat kemampuan belajar terendah yang ditentukan oleh sekolah.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengalaman dan pelajaran baru bagi penulis dalam menerapkan model pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran.

G. Definisi operasional

Untuk memperkuat penafsiran para peneliti dalam penelitian ini, maka penulis memaparkan definisi operasional sebagai berikut:

a. Edugame dalam pembelajaran

Game Edukasi adalah game yang dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir seperti meningkatkan konsentrasi dan pemecahan masalah. (Rahman & Tresnawati, 2016). Hadirnya teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu proses pembelajaran agar hasil bisa diperoleh dengan baik, hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh (Rozi & Kristari, 2020) bahwa Keberhasilan belajar ditentukan dan dipengaruhi oleh siswa. guru menggunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi monoton dan tidak menarik, dan pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut (Handriyanti, E, 2009 dalam (Rozi & Kristari, 2020) bahwa Game edukasi adalah game yang dibuat oleh pengembang untuk merangsang kemampuan berpikir pemain, meningkatkan konsentrasi, dan memecahkan masalah tertentu. Dari penjelasan di atas, dapat kita simpulkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran merupakan solusi untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang diinginkan, menjadikan pembelajaran lebih modern dan fleksibel.

b. Kreativitas siswa

Definisi kreativitas siswa menurut (Komarudin, 2018) yakni Istilah kreativitas atau kecerdikan sering digunakan di sekolah, bisnis, atau lingkungan lainnya. Untuk menghadapi tren di era globalisasi, kreativitas perlu ditumbuhkan. Kreativitas umumnya didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan produk baru. Tidak harus baru untuk memproduksi semua produk. Jika barangnya sudah ada bisa di mix atau di mix. Selain daripada itu, menurut (Munandar, 1985 dalam

(Komarudin, 2018) menyatakan bahwa Dalam dunia pendidikan, keterampilan berpikir kreatif, atau peluang kreatif, perlu dikembangkan secara efektif untuk meningkatkan partisipasi kreatif siswa dalam tugas-tugas pembelajaran. Masih dalam jurnal yang sama, Maslow, 1959 dalam (Komarudin, 2018) mengemukakan bahwa Kreativitas adalah manifestasi dari penyatuan kepribadian tanpa hambatan atau hambatan dalam alam kesadaran dan alam bawah sadar. Kemampuan untuk menarik diri dalam pelayanan ego. Orang seperti itu bisa berfungsi penuh, dia bisa menyadari dirinya sendiri. Mengajukan pertanyaan dan memecahkan masalah merupakan dasar berpikir kreatif siswa. menunjukkan bahwa semua siswa memiliki keterampilan kreatif (Eggen dan Kauchac dalam Siswono, 1999 dikutip dari (Dwi Sambada, 2012). Menurut (Hulbeck, 1945 dalam (Komarudin, 2018) menyatakan bahwa “tindakan kreatif memberi pengaruh yang unik dari keseluruhan kepribadian terhadap lingkungannya”.

H. Sistematika skripsi

Penulisan sistematis berdasarkan pedoman “Pedoman Penulisan Skripsi Ilmiah” bagi mahasiswa, sebagaimana ditetapkan oleh SK Dekan FKIP Unpas tahun 2021:

a. BAB I: Pendahuluan

Bab ini memberikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan definisi operasional.

b. BAB II: Kajian teori

Bab ini membahas rumusan masalah dalam pendahuluan dengan tinjauan kajian berdasarkan berbagai studi literatur hasil penelitian yang dapat mendukung jawaban atas pertanyaan penelitian yang dirumuskan.

c. BAB III: Metode penelitian

Bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan dalam proses implementasi. Hal ini juga digunakan untuk mendapatkan data survei seperti desain survei, target survei, lokasi, waktu survei, populasi, sampel survei, pengumpulan data, peralatan survei, dan analisis data. Teknologi dan prosedur penelitian.

d. BAB IV: Hasil penelitian dan pembahasan

Dalam bab ini, peneliti menyajikan hasil dari serangkaian penelitian yang dilakukan berupa data yang diolah menjadi informasi baru, serta analisis hasil dan pembahasan hasil yang diperoleh.

e. BAB V: Kesimpulan dan saran

Pada sesi terakhir dalam sistematika skripsi yaitu bab v yang menyajikan kesimpulan dan saran dari penelitian yang dimuat oleh peneliti.