

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Definisi belajar menurut para ahli

Belajar adalah suatu kegiatan yang berlangsung secara resmi atau tidak resmi di suatu tempat di dalam kelas dan memberikan informasi atau wawasan baru kepada setiap orang yang melakukan kegiatan tersebut. Belajar adalah bagian penting dari banyak belajar. Dalam hal strategi belajar, Anda perlu mengetahui definisi belajar yang sebenarnya pada pertemuan pertama. Belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. hal ini pernah dikemukakan oleh (Makmun, 2007) “belajar merupakan sebuah proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu”. Dalam konteks ini, jelaslah bahwa kegiatan belajar menimbulkan perubahan perilaku ketika seseorang melakukan proses kegiatan belajar. Menurut (Ainurrahman , 2013) mengemukakan bahwa Kegiatan belajar juga diartikan sebagai interaksi individu dengan lingkungan. Lingkungan dalam hal ini adalah objek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman atau pengetahuan, baik pengalaman atau pengetahuan baru, atau yang diperoleh atau ditemukan sebelumnya, tetapi memungkinkan terjadinya interaksi. Dari penjelasan di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa belajar ditandai dengan perubahan masyarakat, wawasan dan sikap. Belajar merupakan kegiatan penting ketika seorang individu ingin mempelajari informasi baru.

Makmun (2007, hlm. 158) menyampaikan beberapa ciri perubahan yang dihasilkan dari belajar, yaitu:

a) Perubahan intensional,

Ini berarti bahwa pengalaman mencapai perubahan ini disengaja dan disadari, bukan kebetulan. Oleh karena itu, perubahan karena stabilitas dan kedewasaan atau malaise, atau perubahan karena sakit tidak dapat dianggap sebagai perubahan hasil belajar.

b) Bahwa perubahan itu positif

Ini berarti sesuai dengan yang diharapkan atau kriteria keberhasilan terpenuhi baik dari sudut pandang siswa (terutama tingkat keterampilan dan bakat, tugas pengembangan, dll.).

c) Perubahan itu afektif

Artinya efek dan makna tertentu relatif tetap bagi siswa dan dapat direproduksi dan digunakan setiap saat, misalnya ketika memecahkan masalah atau menyesuaikan diri dalam kehidupan sehari-hari untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya.

Dari hasil penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran atau proses pembelajaran ditandai dengan perubahan ke arah yang lebih baik..

B. Pembelajaran

Setelah menjelaskan pengertian belajar pada penjelasan di atas, kali ini kita juga merujuk pada kata “belajar”. Dengan kata lain belajar, belajar secara sederhana dapat diartikan sebagai suatu proses. Artinya, proses mengelola dan beradaptasi dengan lingkungan yang berinteraksi dengan individu. Hal ini dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan: Kepribadian, kecerdasan, kepribadian, keluhuran budi, keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan bangsa. Deklarasi yang termuat dalam UUD menyatakan bahwa dalam pelaksanaannya, pembelajaran yang berpusat pada siswa atau perempuan adalah yang berpusat pada siswa. Seiring berjalannya waktu, pendidikan juga mengalami perubahan yang cepat. Hal ini mencakup metode dan model pembelajaran yang semakin beragam, memungkinkan siswa untuk lebih menerima proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran berupa perubahan perilaku. Tentu saja peran guru dalam

pembelajaran adalah sebagai fasilitator yang membimbing dan memperjelas kesalahpahaman dan informasi yang terkandung dalam kesalahpahaman tersebut. menurut pendapat Hanafy, 2014) mengatakan Pembelajaran diawali dengan perencanaan berbagai komponen dan rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam bentuk interaksi edukatif, dan diakhiri dengan penilaian yang mengukur dan mencapai keberhasilan pembelajaran yang diharapkan. hasil. Seperti dijelaskan di atas untuk mengembangkan model, metode, dan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan fasilitas, mengacu pada sikap belajar yang berpusat pada siswa dan kurikulum saat ini yang menerapkan pusat siswa, siswa mencari informasi sebanyak mungkin tentang bahan ajar, berpikir positif, dan berpikir kritis. di sekolah. Salah satu fasilitas yang dimiliki hampir setiap siswa adalah smartphone dengan akses seluler yang mudah dan bergantung pada lokasi. Siswa kemudian harus dapat mengambil keuntungan dari manfaat itu. Banyak juga proses pembelajaran yang menggunakan teknologi. Penyesuaian waktu atau metode pembelajaran dinamis yang digunakan guru. Peran guru tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga mengarahkan dan memberikan kesempatan belajar (mengajar dan memfasilitasi pembelajaran) agar proses pembelajaran lebih akurat. Komunikasi dua arah di atas berupa interaksi siswa dan guru yang terlibat dalam indikator aktif selama kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Hanafy, 2014 bahwa proses pembelajaran bercirikan interaksi edukatif yang berkelanjutan, yaitu interaksi dengan tujuan. Interaksi ini berakhir pada pihak pendidik (guru) dan secara sistematis melakukan kegiatan pembelajaran edukatif bagi peserta didik melalui tahapan konsepsi, pelaksanaan dan evaluasi. Pembelajaran tidak begitu saja dilakukan, melainkan melalui tahapan-tahapan tertentu. Dengan belajar, pendidik membantu siswa belajar dengan baik. Tidak heran, interaksi ini menciptakan proses belajar yang efektif..

Penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses pembelajaran dan pelaksanaannya secara sistematis diarahkan kepada siswa untuk menjadi lebih aktif, memecahkan masalah, dan meningkatkan kreativitas. Selain itu, guru bertindak sebagai mediator antara kegiatan pendidikan dan pembelajaran, membimbing siswa dan mendorong mereka untuk belajar keras. Hal ini

meningkatkan kreativitas siswa melalui komunikasi dua arah yang ada di kelas. Media yang mendukung materi pembelajaran terbesar metode, model, atau materi pembelajaran.

C. Bermain sambil belajar

Indonesia adalah negara dengan 34 negara bagian dengan budaya dan bahasa yang berbeda, tetapi bahasa resminya adalah bahasa Indonesia. Selain itu, daerah Indonesia memiliki permainan tradisional sendiri sebagai ciri khas daerah. Secara umum, setiap permainan memiliki nilai moral. Menurut Hayuningtyas, (2005), “Permainan tradisional merupakan simbol pengetahuan yang diturunkan dari generasi ke generasi, dengan berbagai fungsi dan pesan di baliknya.” Oleh karena itu, permainan tradisional ini memberikan dampak yang sangat besar bagi anak-anak dan siswa, terutama dalam proses pembelajaran. Melalui permainan, siswa dapat meningkatkan keterampilan, berkreasi dan berolahraga. Salah satu permainan tradisional yang dikenal adalah sondah, permainan ini berasal dari Jawa Barat, menurut DISPARBUD Jawa Barat (2011) menuliskan bahwa Gim ini sebenarnya berada di area yang berbeda, satu-satunya perbedaan disebutkan karena aturan gimnya tetap sama. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak perempuan, dan banyak juga anak laki-laki yang menyukainya. Seperti pernyataan di atas, permainan tradisional memiliki nilai filosofis. Hal ini sejalan dengan apa yang dilaporkan oleh Fadillah N.A. (2012). “Permainan Sondamanda di mana stadion terdiri dari beberapa kotak berbentuk persegi, dengan lingkaran besar di ujungnya. Menurut penelitian Kang Zaini, Sondah Media awalnya merupakan simbol Bumi, tetapi lingkaran besar terakhir adalah simbol surga. Pertarungan pemain Sonda untuk mencapai tahap permainan merupakan simbol dari usaha di dunia ini. Metode pembelajaran playful dapat menjadi faktor keberhasilan dalam proses pembelajaran di masa yang akan datang, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Diharapkan pembelajaran dapat dikembangkan dengan menggunakan permainan tradisional ini.. terdapat aspek-aspek permainan tradisional yang dikemukakan oleh Gulford dalam Nursito, 2000), yaitu:

a. Aspek jasmani

Terdiri dari kekuatan dan daya tahan tubuh serta kelenturan

b. Aspek psikis

Termasuk unsur berpikir dan berhitung, kecerdasan, kemampuan mengembangkan taktik, kemampuan mengatasi rintangan, daya ingat dan kreativitas.

c. Aspek sosial

Ini mengandung unsur kerjasama dan suka keteraturan, rasa hormat, timbal balik dan rasa malu.

Permainan tradisional memiliki banyak keunggulan, selain filosofi dibalik permainan tradisional, tetapi juga memiliki nilai-nilai lain. Mereka mempertahankan budaya dan pembelajaran, terutama jika permainan tradisional dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran.

D. Perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi

Saat ini, setiap aspek kehidupan ditopang oleh kehadiran teknologi. Salah satunya dalam dunia pendidikan, ketika pendidik dapat menggunakan teknologi sebagai media pendidikan, mendukung proses kegiatan belajar mengajar. Selain kemajuan teknologi, perkembangan metode dan model pembelajaran dapat diperbarui. Dari sekian banyak teknologi yang berkembang, salah satunya adalah smartphone yang dimiliki kebanyakan orang. Smartphone memiliki fungsi seperti komputer pribadi dan terminal seluler (ponsel). Tidak seperti kebanyakan perangkat seluler, ponsel cerdas memiliki banyak ruang penyimpanan dan penyimpanan lokal. Smartphone memiliki unit kontrol seperti computer (Kibona, Rugina. 2017). Ada aplikasi edukatif lainnya serta aplikasi ala game yang tersedia di smartphone. Hal ini dilaporkan oleh Goggin (Bidin, Ziden. 2013), yang mengemukakan bahwa penyebaran teknologi informasi (TI) akan meningkatkan literasi komputer siswa. Meningkatnya penggunaan perangkat seluler seperti ponsel, iPad, smartphone, tablet, dan PDA telah menjadi fenomena internasional. Berbasis mobile learning, dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat diakses kapan saja, di mana saja tanpa menghabiskan waktu. Selalu dapat diakses oleh siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik untuk mengembangkan bahan ajar di KBM. Yuniati (2011) menemukan bahwa "meningkatkan perhatian siswa terhadap materi

pembelajaran." Oleh karena itu, pendidik perlu dapat menggunakan teknologi dan mengembangkan bahan ajar agar proses pembelajaran yang berlangsung dapat meningkatkan minat siswa terhadap kreativitas, aktivitas, belajar dan hasil belajar

E. Kerangka pemikiran



F. Hasil penelitian terdahulu

Table 1. 1 Penelitian terdahulu

Judul	Tahun	Hasil
Pengaruh Model <i>Resource Based Learning</i> (RBL) Disertai Teknik Diagram <i>Fishbone</i> Terhadap Keterampilan Proses Sains Pada Materi Sistem Peredaran Darah	2018	Kontribusi pengaruh model RBL dengan teknologi herringbone diagram terhadap keterampilan proses ilmiah siswa pada materi kardiovaskular adalah 59 berdasarkan uji regresi linier sederhana dengan koefisien determinasi 0,59%, sisanya 415, . Hal ini dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain keterbatasan waktu dan konsentrasi siswa yang kurang baik selama pembelajaran.
Judul	Tahun	Hasil
Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Type	2015	Model pembelajaran kolaboratif tipe jigsaw menunjukkan kreativitas siswa kelas XI IPA dalam proses pembelajaran biologi hormon dan sensasi, dari rata-rata kreativitas siswa 59,80 pada siklus I

Jigsaw di SMA Negeri 2 Balige		model tradisional sampai siklus II kooperatif. ditingkatkan menjadi 85,09. Model teka-teki.
Efektivitas Permainan Sondah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pelafalan Huruf dental Alveolar Bagi Anak Dengan Hambatan Pendengaran	2015	Permainan sonda efektif dalam meningkatkan pengucapan huruf alveolus (n, t, d, l) pada 16 anak tunarungu.

G. Asumsi dan hipotesis penelitian

Hipotesis adalah pemikiran yang memungkinkan peneliti untuk menerima kebenaran, dan hipotesis dijadikan sebagai dasar untuk membuat hipotesis, tetapi hipotesis dapat menjadi jawaban sementara atas masalah atau dapat disebut asumsi hipotesis. Hipotesis yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Asumsi

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi *etno-edugame* untuk meningkatkan kreativitas siswa, yaitu :

Siswa yang belajar menggunakan aplikasi secara langsung sebagai permainan lebih bertanggung jawab atas peran mereka dan menghindari ketergantungan pada orang lain untuk menyelesaikan pekerjaan. Siswa juga dibimbing untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran bersifat *student centered*.

2. Hipotesis

Berdasarkan kerangka yang dijelaskan dan asumsi-asumsi yang dijelaskan, maka hipotesis penelitian ini adalah efektivitas pendidikan etnis untuk meningkatkan kreativitas siswa, yaitu :

a. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan kreatifitas siswa pada kelas eksperimen dan kontrol

b. Hipotesis Kerja (H_1)

Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan kreatifitas siswa pada kelas eksperimen dan kontrol