

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya kegiatan yang tak pernah putus dilakukan oleh manusia adalah belajar. Baik belajar formal maupun informal. Belajar adalah sesuatu yang pasti dan kebutuhan mendasar bagi setiap orang. Menurut (Syahputra, 2018) Belajar merupakan proses perubahan dalam pikiran dan karakter intelektual setiap orang. Proses perubahan dalam pikiran dan perubahan karakter ini merupakan indikator utama seseorang telah melakukan proses belajar.

Dalam pelaksanaannya siswa harus mampu meningkatkan berpikir kreatif berdasarkan pengembangan kurikulum yang ditetapkan saat ini, dengan begitu siswa akan mampu mengembangkan potensi dalam pembelajarannya. kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu ciri kognitif dari kreativitas. Suryadi dan Herman (2008) menjelaskan kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu proses untuk berpikir mengungkapkan hubungan-hubungan baru, melihat sesuatu dari sudut pandang baru, dan membentuk kombinasi baru dari dua konsep atau lebih yang sudah dikuasai sebelumnya. kemampuan berpikir kreatif ini akan mengantarkan siswa terbiasa melihat setiap situasi dan kondisi baru yang dialami. terbiasa dalam menemukan solusi dari setiap masalah, mengembangkan inovasi baru dalam kehidupan manusia. Yuniarta, Rusilowati, dan Rochmad (2012) mengatakan bahwa sedikitnya orang-orang berpikir kreatif ditandai dengan rendahnya inovasi dan kreasi baru oleh masyarakat umum. pembelajaran menjadi lebih efektif ketika metode yang diberikan sesuai dengan kebutuhan siswa, belakangan ini penggunaan metode pembelajaran yang berkolaborasi dengan permainan tradisional adalah hal yang baik. disisi lain melestarikan budaya, disisi lain pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Pembelajaran merupakan wadah atau fasilitas bagi manusia untuk belajar. Belajar dan pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak mungkin terpisahkan. Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan

kehendaknya sendiri. Secara khusus dapat diutarakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang dibangun guru untuk meningkatkan moral, intelektual, serta mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki oleh siswa, baik itu kemampuan berpikir, kemampuan kreativitas, kemampuan mengkonstruksi pengetahuan, kemampuan pemecahan masalah, hingga kemampuan penguasaan materi pembelajaran dengan baik menurut (Abuddin Nata, 2009). Kemampuan-kemampuan yang dikemukakan diatas merupakan kemampuan yang perlu dikembangkan pada abad 21. Abad 21 dicirikan oleh berkembangnya informasi secara digital. Masyarakat secara masif terkoneksi satu dengan lainnya. Hal inilah yang dikatakan oleh banyak orang dengan revolusi industri, terutama industri informasi. Era digital telah mewarnai kehidupan manusia di abad 21.

Pembelajaran abad 21 harus mempersiapkan generasi manusia yang akan datang untuk menyongsong masa depan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran abad 21 sebenarnya adalah implikasi dari perkembangan masyarakat dari masa kemasa. Sebagaimana diketahui bahwa masyarakat berkembang dari masyarakat primitif ke masyarakat agraris, selanjutnya ke masyarakat industri, dan sekarang bergeser ke arah masyarakat informatif. Masyarakat informatif ditandai dengan berkembangnya digitalisasi. Dari tahun 1960 sampai sekarang telah berkembang dengan pesat penggunaan komputer, internet dan *handpone*. Masyarakat telah berubah dari masyarakat *offline* menjadi masyarakat *online*. Sebagai catatan pengguna internet di Indonesia pada tahun 2015 sebanyak 88,1 juta orang telah meningkat menjadi sebanyak 132,5 juta orang. Oleh karena perkembangan digitalisasi yang semakin pesat di masyarakat, mau tidak mau pembelajaran di sekolah di Indonesia harus mengikuti perkembangan tersebut. Implikasi pada pembelajaran di sekolah-sekolah di Indonesia mengharuskan semua *stakeholder* pendidikan harus menguasai *ICT literacy Skill*. Guru, siswa, bahkan orangtua siswa harus melek teknologi dan media komunikasi, dapat melakukan komunikasi yang efektif, berpikir kritis, dapat memecahkan masalah dan bisa berkolaborasi menurut (Syahputra, 2018).

Menurut Keengwe & Georgina, 2012 dalam (Khusniah & Hakim, 2019) perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memiliki pengaruh yang besar terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Kemudahan akses teknologi

telah digunakan oleh para pengajar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Seperti yang telah disampaikan oleh Keengwe & Georgina dalam penelitiannya telah menyatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan perubahan terhadap pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran. Teknologi informasi dapat diterima sebagai media dalam melakukan proses pendidikan, termasuk membantu proses belajar mengajar, yang juga melibatkan pencarian referensi dan sumber informasi menurut Wekke & Hamid, 2013 dalam (Khusniyah & Hakim, 2019) Dengan perkembangan abad 21 ini kita sebagai siswa dituntut untuk selalu mengikuti kemajuan teknologi yang ada dan mengaplikasikannya dalam pembelajaran di sekolah. Salah satu contoh pembelajaran abad 21 yang dapat kita lakukan sekarang dengan mengaplikasikan pembelajarn menggunakan *smartphone*. Sudah dapat kita rasakan dengan adanya kemajuan teknologi salah satunya dengan adanya *smartphone* sangat membantu pembelajaran bagi siswasaat ini. Adanya *smartphone* ini dapat membantu siswa maupun pengajar untuk dapat menggali lebih dalam informasi materi yang dibutuhkan. Sudah banyak pengajar yang memanfaatkan kemajuan teknologi ini dengan membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti *E-book*, *power point*, video pembelajarn dan lainnya.

Adanya teknologi yang maju ini bahkan kita dapat melakukan pembelajaran secara daring. Apalagi dimasa pandemi Covid-19 ini kita dituntut untuk selalu diam dirumah agar penyebaran virus tidak semakin meluas. Tentunya hal ini megimbas kepada semua aktivitas manusia yang salah satunya di dunia penidikan. Pandemi Covid-19 ini yang mengharuskan kita melaksanakan pembelajaran secara *daring*. Dimasa pandemi ini banyak guru yang berlomba-lomba dalam mengembangkan media ajar yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan kemajuan teknologi ini untuk menunjang pembelajaran secara *daring* yang sedang dilakukan dimasa pandemi Covid-19 ini. Dalam upaya meningkatkan kualitas belajar, pengajar atau seorang guru tentunya harus terus melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan melakukan perbaikan pada rancangan program pengajaran termasuk didalamnya pendayagunaan sumber belajar dan media pembelajaran sehingga dapat memperbaiki efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Semakin berkembangnya teknologi informasi dan komputer saat ini merupakan salah satu

motivasi bagi pendidik untuk dapat memanfaatkannya sebagai media pembelajaran dan sumber belajar yang inovatif. Menurut Gearly & Ely sebagaimana dikutip Arsyad dalam (Hendikawati et al., 2019). Salah satu contoh pembelajaran yang kreatif dan inovatif adalah pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa dan tidak membosankan bagi siswa yang sedang melakukan pembelajaran daring ini. Pembelajaran *edugames* salah satu contoh kreatif yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran dan dapat menarik perhatian siswa. Selain dapat menghubungkan pembelajara dengan kearifan lokal kita juga dapat terus melestarikan budaya yang ada dindonesia ini.

Indonesia merupakan negara yang kaya akan kebudayaan. Salah satu kebudayaan yang dimiliki Indonesia adalah kebudayaan permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan salah satu karakter dan ciri kebudayaan lokal dari Indonesia yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus. Pada dasarnya permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar terhadap kejiwaan, reflek, kesabaran, keseimbangan, keakraban dengan alam, kemampuan motorik dan memahami nilai-nilai kehidupan sosial anak dikemudian hari dalam (Megawati, 2016). Permainan tradisional bukanlah permainan yang tanpa makna melainkan permainan yang penuh nilai-nilai, manfaat dan norma-norma luhur, dari manfaat yang dihasilkan dalam permainan tradisional memungkinkan timbulnya inisiatif, kreativitas anak untuk menciptakan dan inovasi untuk memproduksi sendiri.

Dalam penelitian ini penulis bertujuan mengembangkan materi ajar metode pembelajaran berdasarkan kearifan lokal, dan mengetahui kualitas dan kelayakan bahan ajar dalam pembelajaran. Permainan ini yang nantinya akan menarik perhatian dan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran yang layak untuk digunakan.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas dapat identifikasi masalah nya adalah sebagai berikut

- Dimasa pandemi covid-19 ini terjadinya pembelajaran yang kurang efektif terutama perkembangan berpikir kreatif siswa yang menurun, sehingga menuntut guru untuk melakukan inovasi baru dalam pembelajaran.
- Kurangnya media ajar yang inovatif untuk menunjang pembelajaran daring yang sedang dilaksanakan di indonesia ini.
- Dengan perkembangan teknologi yang sudah modern ini tidak menutup kemungkinan kita harus terus melestarikan budaya yang ada di indonesia dan menyambungkannya dengan kegiatan pembelajaran dan membuat media ajar dengan unsur kearifan lokal yang disebut etnopedagogi.

Hal ini yang mendorong penulis untuk mengembangkan media ajar menggunakan *game android* berbasis kearifan lokal.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut”

Bagaimana Efektivitas Aplikasi *Etno-Edugames* dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa.

1. Bagaimana efektivitas aplikasi *Etno-Edugames* sudah untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap aplikasi *Etno-Edugames* sudah terhadap meningkatkan berpikir kreatifitas siswa?

D. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah dan mencapai sasaran yang dituju maka dari itu penelitian ini perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah yang dibatasi dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan di SMA 1 Angkasa, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPA.

2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sistem pencernaan pada manusia.
3. Media pembelajaran yang digunakan *zoom meeting* dan aplikasi *Etno-Edugames*.
4. Parameter yang diukur adalah efektivitas aplikasi *Etno-Edugames* untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa.

E. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis bertujuan untuk mengetahui keefektifitasan penggunaan aplikasi *Etno-Edugames* dalam meningkatkan berpikir kreatifitas siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini dapat,

- Memberikan suatu referensi yang berguna bagi dunia akademis khususnya dalam penelitian yang akan dilakukan oleh para peneliti yang akan datang dalam hal pengembangan teknologi berbasis *Android* dalam dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dapat,

- Meberikan informasi tentang keefektifitasan aplikasi *Etno-Edugames sondah* untuk meningkatkan berpikir kreatifitas siswa.
- Dapat mendapatkan pengalaman untuk kemudian hari bisa diimplementasikan secara nyata untuk menjadi tenaga kependidikan yang kompeten dan berkualitas.

G. Definisi Operasional

1. Pengertian *Game* Edukasi

Menurut Handriyantini dalam (Joko, 2017) *Game* edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Sedangkan menurut Royle dalam (Joko, 2017) *Game* edukasi merupakan sebuah *game* yang didesain sesuai tujuan kurikulum tertentu untuk dipelajari secara praktis.

Permainan tradisional dapat diartikan sebagai satu kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan menurut tradisi, sehingga menimbulkan rasa puas pada pelakunya menurut Muhammad Zaini dalam (Megawati, 2016). Menurut Sukirman dalam (Megawati, 2016), permainan tradisional anak merupakan unsur kebudayaan, karena mampu memberi pengaruh terhadap perkembangan kejiwaan, sifat dan kehidupan sosial anak.

Pengertian *Android*

Ponsel berbasis platform android telah menjadi alat komunikasi yang sangat diperlukan bagi banyak orang. Khususnya di segmen populasi yang lebih muda, seperti siswa sekolah. *Mobile learning* adalah bentuk pembelajaran digital yang dapat diterapkan untuk belajar mengajar, di mana beberapa ahli pendidikan melihatnya sebagai bagian dari *e-learning* namun memiliki perbedaan dalam penyampaiannya yang melalui perangkat *mobile* daripada komputer pribadi dan dekstop. Belajar mengajar dengan menggunakan platform android dapat dengan mudah diimplementasikan tanpa investasi komputasi yang berat menurut Hanafi dan Samsudin dalam (Joko, 2017).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa perangkat *mobile* dengan platform android memiliki banyak kelebihan dalam dunia pendidikan. Salah satunya dapat menjadi game edukasi yang dapat menunjang proses belajar mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya melalui perangkat *mobile* berbasis platform android.

2. Berpikir Kreatif Siswa

Menurut (Siregar et al., 2020) kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan menganalisis sesuatu berdasarkan data atau informasi yang tersedia namun juga melahirkan konsep-konsep baru yang jauh lebih sempurna dan menentukan alternatif-alternatif dengan berbagai ide yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahannya. Dalam berpikir kreatif, seseorang akan melalui tahapan mensintesis ide-ide, juga melahirkan konsep-konsep baru yang jauh lebih sempurna dalam merencanakan penggunaan ide-ide, dan mengimplementasikan ide-ide tersebut sehingga menghasilkan sesuatu yang baru dan lebih sempurna.

Menurut Adibah dalam (Game et al., 2020) mengatakan bahwa indikator berpikir kreatif siswa meliputi tiga hal, yaitu kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan.

- Kefasihan, yang berarti kemampuan siswa untuk menghasilkan sebuah pemikiran yang lancar dalam menyelesaikan masalah.
- *Fleksibilitas*, yang berarti kemampuan siswa untuk menghasilkan pemikiran yang banyak dengan mengambil dari berbagai sudut pandang.
- Kebaruan, yang berarti kemampuan siswa untuk dapat berpikir dengan cara baru dan belum pernah ada pemikiran yang seperti itu sebelumnya.

H. Sistematika Skripsi

Untuk mempermudah dalam pembuatan skripsi, maka perlu diperhatikan dalam penyusunannya. Oleh karena itu sistematika skripsi yang baik dan benar sangat diperlukan. Sistematika skripsi dalam penelitian ini terdiri dari :

1. Bagian pertama skripsi terdiri dari:
 - a. Halaman sampul
 - b. Halaman pengesahan
 - c. Halaman moto dan persembahan
 - d. Halaman pernyataan keaslian skripsi
 - e. Kata pengantar
 - f. Ucapan terimakasih
 - g. Abstrak
 - h. Daftar isi
 - i. Daftar tabel (jika diperlukan)
 - j. Daftar gambar (jika diperlukan)
 - k. Daftar ampiran (jika diperlukan)
2. Bagian skripsi terdiri dari 5 bab yaitu:
 - a. Bab I terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
 - b. Bab II terdiri dari kajian teori dan kerangka pemikiran.

- c. Bab III terdiri dari metode penelitian, desain penelitian, subjek penelitian dan objek penelitian, , pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.
 - d. Bab IV terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan.
 - e. Bab V terdiri dari kesimpulan dan saran.
3. Bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka dan lampiran

