

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan pada masa globalisasi berdampak terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang mendukung upaya reformasi khususnya di bidang pendidikan (Saputra, Pudjawan dan Tastra, 2017). Tujuan pendidikan ialah mengembangkan kemampuan siswa untuk lebih kreatif yang selaras pernyataan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar & proses pembelajaran agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Wibowo & Ramadhani (2019) menyatakan bahwa pembelajaran menggambarkan upaya dalam menunjang pengembangan diri khususnya intelektual, psikologis, maupun moral siswa. Peran pendidikan sangat berarti untuk memajukan ilmu pengetahuan. Pembelajaran merupakan proses untuk belajar yang dikerjakan oleh siswa dan pendidik yang mengajar. Belajar menggambarkan proses peralihan sikap dan ahlak seseorang berdasarkan wawasan dan pengalaman yang dimiliki. Pada saat ini proses pembelajaran mengalami paradigma perubahan pembelajaran menjadi berpusat kepada siswa. Pembelajaran abad 21 telah semestinya berbasis teknologi guna menyeimbangkan dengan perkembangan era globalisasi (Fitriana, Maimunah dan Roza, 2021). Pemanfaatan teknologi diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan pengembangan diri dalam kegiatan pembelajaran serta mempermudah tugas guru dalam memberikan modul pelajaran.

Pandemi Covid-19 yang terjadi mengakibatkan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ) dan tatap muka terbatas (PTMT). Pada rapat kerja Komisi X DPR RI di Gedung DPR RI Nadiem Makarim (Kemendikbud, 2021) menyatakan bawa “Pemerintah telah mempertimbangkan

untuk menerapkan pembelajaran dengan pertemuan tatap muka secara terbatas (PTMT) selama pandemi Covid-19. Setelah mayoritas pendidik dan tenaga kependidikan telah vaksin dosis kedua dan selambatnya tahun ajaran baru, satuan pendidikan diwajibkan untuk memberikan opsi layanan pembelajaran tatap muka terbatas”. Penyebab diberlakukannya PTMT yaitu pendidikan jarak jauh memiliki pengaruh sosial yang negatif bagi siswa yang merasa kesulitan untuk memahami pelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh (PJJ) serta pertemuan tatap muka terbatas (PTMT) merupakan sebuah tantangan bagi guru untuk dapat menyampaikan materi ajar dengan media pembelajaran yang tepat baik dalam pertemuan secara jarak jauh (PJJ) maupun pertemuan tatap muka secara terbatas (PTMT).

Seiring berjalannya waktu pembelajaran daring muncul masalah yang dapat menimbulkan keterbatasan berkeaktivitas. Permasalahan pendidikan selama pembelajaran daring yang dapat mempengaruhi kreativitas siswa, yaitu terlalu banyak tugas yang diberikan dengan waktu pengerjaan yang terbatas yang hampir seluruh mata pelajaran diberikan tugas sehingga siswa merasa terbebani dan mengerjakan tugas secara menjiplak dan hanya fokus kepada menghafal suatu materi bukan memahami materi sehingga dalam mengerjakan tugas siswa hanya menyalin dari bahan ajar atau internet tanpa memproses berdasarkan pengetahuan yang telah mereka pahami serta tanpa mengedepankan sikap kreatif. Penerapan pembelajaran pada masa pandemi dianggap kurang optimal karena siswa hanya terfokus dalam menyelesaikan tugas sehingga mereka tidak mengutamakan sikap kreatif karena tugas dikerjakan dengan cara menjiplak dari internet (Afghani & Utama, 2020).

Menurut Kemendikbud RI 2013 mengenai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendikbud) Nomor 81 A pada tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum, bahwa bagi siswa kemampuan berkomunikasi, berpikir kritis, dan berpikir kreatif sangat penting bagi proses pembelajaran. Pendidikan dimanfaatkan sebagai sarana dalam meningkatkan semua kemampuan siswa salah satunya kemampuan berpikir secara kreatif. Berpikir secara kreatif sangat diperlukan bagi kehidupan di abad 21, ditandai dengan permasalahan yang sangat kompleks sehingga membutuhkan solusi yang kreatif dengan mengembangkan inovasi baru

untuk memecahkan masalah. Siswa diharapkan mampu mengembangkan berpikir kreatif dalam pembelajaran yang dilakukan. Dengan teknologi yang sudah berkembang guru dapat memanfaatkan media pembelajaran digital dan mengembangkannya untuk mendukung kegiatan pembelajaran agar lebih inovatif, praktis dan kreatif. Media pembelajaran menggambarkan salah satu fasilitas untuk menyampaikan pesan maupun bahan ajar. Pemanfaatan media sangat dibutuhkan dalam penyampaian materi biologi terutama pada konsep-konsep yang bersifat abstrak, sebab dengan pemanfaatan teknologi dalam dunia pembelajaran bisa membuat pendidikan lebih inovatif serta bisa membuat pendidikan lebih menyenangkan dan berkesan untuk siswa sehingga diharapkan mampu menambah keahlian berpikir kreatif pada siswa.

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang secara perlahan mampu mengikis eksistensi budaya lokal. Hal ini tentunya akan menghilangkan budaya bangsa dalam jangka panjang. Kearifan lokal yang mengedepankan nilai-nilai budaya perlu diperkenalkan kembali kepada siswa (Tusriyanto, 2020). Salah satu contohnya adalah permainan tradisional atau permainan rakyat yang merupakan warisan nenek moyang sebagai hiburan yang tidak banyak dimainkan oleh anak-anak (Hidayati, 2020). Cara untuk menjaga keanekaragaman budaya lokal yakni dengan memadukan kearifan lokal dengan materi pelajaran (Hidayati, 2019). Kearifan lokal diyakini mampu membangun karakter suatu daerah sehingga memiliki ciri khas yang khas pada daerahnya. Kearifan lokal ialah identitas suatu daerah yang kental dengan budaya dan ciri kehidupan masyarakat sehari-hari. Indonesia memiliki kekayaan budaya lokal yang bervariasi pada setiap wilayah. Contoh yang cukup terkenal adalah suku Sunda di Jawa Barat (Toharudin *et al.*, 2021; Tusriyanto, 2020). Kearifan lokal dapat disisipkan dalam kegiatan belajar-mengajar sebagai upaya dalam mengembangkan keterampilan dalam berpikir kritis serta penguasaan persepsi siswa dalam materi tertentu (Arti & Ikhsan, 2020). Implementasi kearifan lokal dalam pembelajaran, menurut Yordan *et al.*, (2019) & Murti, *et al.*, (2020) dapat dikemas menjadi sebuah game edukasi maupun komik edukatif. Menurut Agustiani (2021) materi ekosistem merupakan materi permasalahan yang dijumpai pada kehidupan sehari-hari, namun nilai ulangan harian yang siswa relatif lebih rendah. Kemampuan siswa dalam memecahkan

masalah dan berpikir kreatif pada materi ekosistem masih rendah, hal tersebut dapat dilihat dari ketidakmampuan siswa dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian diatas, maka dibuatlah rancangan penelitian mengenai pembelajaran dengan kearifan lokal yang berupa permainan tradisional masyarakat Sunda yaitu “*oray-orayan*” yang dikemas dalam aplikasi, dengan judul penelitian Implementasi Aplikasi *Ethno-Edugames* untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X Pada Materi Ekosistem.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang teridentifikasi dari pemaparan latar belakang, sebagai berikut:

1. Perlunya media pembelajaran yang efektif pada kegiatan pembelajaran yang menunjang perkembangan berpikir kreatif siswa di masa pandemi Covid-19.
2. Perlunya inovasi media ajar berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran sebagai upaya dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.
3. Perlunya melestarikan kearifan lokal untuk melestarikan kebudayaan serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan membuat media pembelajaran yang memadukan kearifan lokal dan materi pelajaran.

Berdasarkan identifikasi masalah penulis tertarik untuk melakukan kegiatan penelitian dengan mengelaborasi media pembelajaran yang berbasis IT berupa *game* aplikasi android yang dipadukan dengan kearifan lokal.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dikenakan sebagai upaya untuk memudahkan kegiatan penelitian dengan membatasi ruang lingkup permasalahan, sehingga penulis membatasi penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Subjek pada kegiatan penelitian ialah siswa kelas X MIPA
2. Konsep pada penelitian ini ialah materi ekosistem.
3. Metode penelitian yang digunakan yakni *quasy eksperimen*.
4. Media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *ethno-edugames*.
5. Instrumen berupa *pretest*, *posttest* serta angket
6. Parameter yang diukur ialah kemampuan berpikir kreatif pada siswa.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah disusun berdasarkan keadaan yang tertera di latar belakang serta identifikasi masalah, sehingga rumusan masalah yang digunakan sebagai berikut: Bagaimana implementasi *ethno-edugames* dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa?

Rumusan masalah tersebut dapat diuraikan menjadi beberapa pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi aplikasi *ethno-edugames* terhadap berpikir kreatif siswa pada materi ekosistem?
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran materi ekosistem yang menggunakan aplikasi *ethno-edugames*?

E. Tujuan Penelitian

Kegiatan penelitian yang dilakukan memiliki tujuan yakni untuk mengetahui hasil dari implementasi aplikasi *ethno-edugames oray-orayan* dalam kegiatan pembelajaran, apakah mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa serta menunjang kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan semoga dapat memberikan laporan berupa data dan fakta yang dapat dimanfaatkan untuk pembaca, penelaah dan pengkaji. Berikut manfaat penelitian yang telah dilakukan:

1. Manfaat Teoritis

Mampu menambah wawasan, keterampilan dan mengembangkan aplikasi *ethno-edugames* dengan permainan yang lain, serta membantu meningkatkan berpikir kreatif pada siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Menambah keahlian sehingga mampu mengaplikasikan *smartphone* sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran agar mempermudah dalam memahami

materi ekosistem serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif pada materi ekosistem.

b. Bagi pendidik

Penelitian yang dilakukan dapat digunakan sebagai rujukan dalam penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi android berbasis *game* pada era abad ke-21.

c. Bagi sekolah

Dengan penelitian ini sekolah mendapat pengalaman baru sehingga mampu untuk menjadikan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, kreatif dan bermanfaat dalam peningkatan sekolah dan kinerja pendidik.

d. Bagi Pembaca

Menjadi pustaka acuan untuk penambah wawasan, data berupa fakta serta penjelasan serta sebagai rujukan dalam kegiatan observasi lebih lanjut.

G. Definisi Operasional

1. *Ethno-edugames Oray-orayan*

Game edukasi merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk siswa bermain sambil belajar sehingga menyenangkan dan mampu merangsang siswa untuk berpikir kreatif. Game edukasi digital ialah pembelajaran yang berlangsung menggunakan permainan berbasis digital. Kegiatan pembelajaran berbasis game cukup efektif dibandingkan pembelajaran berbasis konvensional untuk kemampuan kognitif dan non-kognitif dengan menggabungkan karakteristik kognitif, emosional, sosial dan lingkungan belajar karena diperoleh berbagai manfaat dalam meningkatkan proses pembelajaran, motivasi siswa dan partisipasi siswa. Pembelajaran berbasis game menggambarkan sebuah karakter pembelajaran yang memfokuskan pada siswa dengan memanfaatkan game digital untuk tujuan pendidikan. Aplikasi *ethno-edugames* yaitu sistem yang dirancang oleh developer disempurnakan serta terpasang pada sebuah *smarthphone* yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran. Proyek ini berkaitan dengan permainan tradisional yaitu permainan *oray-orayan*.

2. Berpikir kreatif

Keterampilan pada abad 21 mengedepankan keterampilan berpikir kritis, keterampilan dalam memecahkan masalah, kreativitas dan inovasi, keterampilan berkolaborasi dan keterampilan dalam berkomunikasi. Kemampuan berpikir kreatif ialah satu keahlian berpikir yang penting untuk ditingkatkan pada bidang pendidikan. Berpikir kreatif merupakan tindakan untuk menghasilkan ide atau gagasan baru dengan melihat, mengerjakan suatu masalah menggunakan akal budinya yang berisi berbagai ide, pengalaman serta pengetahuan. Berpikir kreatif ialah kemampuan manusia dalam membentuk sebuah inspirasi, ide maupun pandangan baru sebagai upaya dalam mengatasi suatu persoalan. Berpikir kreatif juga dapat disebut dengan alat berpikir yang digunakan saat seorang individu mengemukakan atau menyampaikan suatu ide baru, sehingga berpikir kreatif yaitu sebuah kapasitas untuk menghasilkan berbagai jenis ide, memanipulasi ide dengan cara yang tidak biasa dan membuat koneksi yang tidak konvensional sehingga mampu membuat sebuah kemungkinan baru yang berpotensi memenuhi tujuan tertentu. Dalam menyusun tes berpikir kreatif, peneliti dipandu oleh indikator berpikir kreatif siswa, menurut Torrance, yaitu berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal dan berpikir terperinci.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi sangat penting dan bermanfaat bagi penulis karena mempermudah saat proses penyusunan, berikut sistematika skripsi dalam kegiatan penelitian yang dibuat:

1. Bagian Pembuka Skripsi

- 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
- j. Daftar Gambar
- k. Daftar Lampiran

2. Bagian Isi Skripsi

a. Bab I Pendahuluan

Berisikan gambaran permasalahan yang diangkat menjadi judul skripsi. Bagian pendahuluan skripsi berisi hal-hal berikut:

- 1) Latar Belakang Masalah
- 2) Identifikasi Masalah
- 3) Rumusan Masalah
- 4) Batasan Masalah
- 5) Tujuan Penelitian
- 6) Manfaat Penelitian
- 7) Definisi Operasional
- 8) Sistematika Skripsi

b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Berupa landasan yang diterapkan oleh peneliti sebagai referensi untuk menyelesaikan persoalan yang diteliti.

c. Bab III Metode Penelitian

Bab III terdiri dari:

- 1) Pendekatan Penelitian
- 2) Desain Penelitian
- 3) Subjek Penelitian dan Objek Penelitian
- 4) Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
- 5) Teknik Analisis Data
- 6) Prosedur Penelitian

d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berisi deskripsi hasil dan temuan dari kegiatan observasi yang dilakukan serta pembahasan penelitian sesuai dengan teori yang dikaji pada Bab II.

e. Bab V Simpulan dan Saran

Berupa uraian peneliti mengenai hasil penelitian dengan menjawab rumusan masalah dan anjuran dari penulis untuk penelaah selanjutnya dalam melaksanakan kegiatan observasi.

f. Bagian Akhir Skripsi

Berisi daftar rujukan yang digunakan untuk menyelesaikan skripsi yang dibuat sebagai berikut:

- 1) Daftar Pustaka
- 2) Daftar Lampiran
- 3) Riwayat Hidup