

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan melibatkan semua yang dilaksanakan secara berkelompok atau perorangan dengan tujuan memotivasi orang lain untuk melaksanakan hal serupa berlaku untuk tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan didefinisikan sebagai proses belajar, pengetahuan, kemampuan, dan kebiasaan manusia yang diturunkan melalui pendidikan, pelatihan, atau studi. Secara umum, pendidikan mengacu pada proses kehidupan yang memungkinkan seseorang untuk menjalani kehidupan. Dengan demikian, penting untuk menjadi seseorang yang berpendidikan. Orang-orang dibesarkan untuk menjadi orang yang berguna baik bagi negara maupun bagi ibu pertiwi dan bangsa (Alpian *et al.*, 2019).

Belajar adalah proses memperoleh kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotorik. Guru menopang siswa menguasai informasi kursus untuk mencapai tujuan tertentu (kognitif) dan mempengaruhi perubahan sikap (emosional) dan kemampuan (psikomotorik). Pikiran dan karakter intelektual setiap manusia diubah melalui pembelajaran. Kemampuan intelektual adalah manifestasi dari kecerdasan. Membina keterampilan dasar siswa sangat dibutuhkan untuk memotivasi siswa dalam belajar dan memperoleh tujuan pendidikan mereka. Guru menginstruksikan untuk membantu siswa memahami materi yang dibahas di kelas sampai tercapai tujuan tertentu (aspek kognitif), mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), dan mengembangkan keterampilan (aspek psikomotor).

Pikiran dan karakter intelektual setiap manusia akan berubah sebagai hasil dari belajar. Kecerdasan diekspresikan melalui kecakapan intelektual. Untuk meningkatkan proses pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan, keterampilan dasar siswa harus dilatih. Keterampilan intelektual dasar yang perlu dikembangkan anak-anak secara langsung terkait dengan IQ mereka. Untuk mengembangkan siswa secara emosional, intelektual, dan spiritual sehingga keinginan belajarnya meningkat atas kemauan sendiri, pembelajaran mengalami proses pembelajaran yang dikemas oleh guru menjadi proses pembelajaran yang dikonstruksi oleh guru. Kondisi ini akan menumbuhkan gaya berpikir, kreativitas, dan keterampilan berorganisasi serta kemampuan mengatur pembelajaran dan memecahkan masalah.

Pada abad kedua puluh satu, perlu untuk mengembangkan keterampilan yang tercantum di atas.

Kurikulum 2013, pemerintah menekankan agar siswa dapat menyeimbangkan kerja sama dengan sikap mental dan rasa ingin tahu, kreativitas, keterampilan intelektual dan psikomotorik. Keberhasilan capaian kompetensi dalam mata pelajaran ini bergantung kepada beberapa aspek, salah satunya adalah cara dari seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran (Riadi, 2017). Peningkatan kualitas pembelajaran memerlukan otonomi guru untuk membentuk lingkungan belajar yang kondusif dimana siswa dapat mengembangkan kreativitas belajar idealnya berdasarkan bakat sendiri, baik dari pengalaman dan pengamatan, maupun perilaku siswa dalam belajar. (Rachmawati dan Kurniati, 2011). Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengenai Menteri Pendidikan Nasional (Permendikbud) Nomor 81A Tahun 2013 mengenai Implementasi Kurikulum, kemampuan siswa dalam berkomunikasi, dan berpikir kreatif sangat penting dalam proses pembelajaran. Pendidikan digunakan untuk meningkatkan kemampuan semua siswa, terutama kemampuan mereka untuk berpikir kreatif. Berpikir kreatif diperlukan untuk keberadaan kita, yang ditandai dengan hambatan yang sangat kompleks yang menuntut solusi kreatif melalui ide-ide segar untuk dipecahkan. Siswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif sebagai bagian dari studi mereka.

Pembelajaran khususnya di bidang biologi sangat diuntungkan dengan adanya media karena memudahkan siswa dalam memahami berbagai kutipan ilustratif. Pada mata pelajaran biologi, salah satu materi yang kompleks dan membutuhkan media kreatif untuk dapat memahaminya adalah materi sistem reproduksi. Materi sistem reproduksi ini merupakan materi yang membutuhkan media pengganti obyek aslinya, media yang dapat digunakan melalui sebuah gambar dan tulisan-tulisan yang saling berkaitan, dimana hal tersebut dapat membantu melatih kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memahami dan menghafal sebuah materi pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan Kompetensi Dasar pada materi sistem reproduksi pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 37 Tahun 2018 pada poin 4.2 yaitu menyajikan karya. Siswa dituntut untuk dapat menyajikan karya hasil dari materi sistem reproduksi. Media pendidikan, mulai membantu guru dalam

mengamati rumah anak. Aneka macam dan bentuk media pendidikan yang diberikan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan untuk anak didik. Media digunakan sebagai alat pembelajaran bagi peserta didik auditori, visual, dan audiovisual (Djamrah, 2013).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Banjaran Kabupaten Bandung, guru Biologi tetap menggunakan model pembelajaran konvensional dengan ceramah menggunakan media pembelajaran berbentuk PPT (*Power Point*) dan melakukan praktikum. Penggunaan media pembelajaran yang kurang memadai sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Menurut hasil wawancara dengan guru Biologi, siswa mengalami kejenuhan dan sulit untuk fokus selama kegiatan belajar, sehingga menjadikan beberapa siswa sulit untuk memahami materi. Dengan demikian diperlukan inovasi pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang dapat merangsang minat, aktivitas, kreativitas, dan kemampuan berpikir siswa melalui pengembangan media pembelajaran yang tepat (Rizki *et al.*, 2018).

Media pembelajaran merupakan sebuah media pendidikan yang dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan isi pembelajaran, menginspirasi berpikir kreatif siswa, dan memicu respon siswa dalam kegiatan pembelajaran. (Tafanao, 2018). Penggunaan media memotivasi anak-anak untuk belajar dan merangsang menulis, berbicara, dan berimajinasi. Hasilnya, media pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran sekaligus mendorong hubungan yang positif antara guru dan siswa. (Fifit, 2020). Media pembelajaran dapat mengambil banyak bentuk, tetapi salah satu jenis inovasi yang sangat menarik saat ini adalah pemanfaatan perangkat pembelajaran berbasis teknologi.

Nurrohman, (2021) menyatakan bahwa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempercepat pembelajaran, teknologi harus diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Menurut Putra dan Sujatmiko (2020) *mobile learning* adalah kemajuan teknologi yang umum digunakan di bidang pendidikan yang dibuat dengan memanfaatkan media smartphone melalui sistem *android*. Menurut hasil penelitian Sugianto dan Dzuha (2011) *game* dapat digunakan oleh masyarakat umum dan pendidik sebagai alat bantu komunikasi dan pembelajaran yang menyenangkan. Pendidik dapat memanfaatkan serta berkreasi dengan menciptakan

media pembelajaran teknologi berbasis *game* atau yang biasa disebut dengan *education games*. Ketika memutuskan jenis permainan yang akan digunakan untuk belajar, kita harus mempertimbangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut Gunanto (2018) kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, muncul isu-isu dalam melestarikan budaya lokal. Budaya lokal dapat dilestarikan dengan mencampurkan kearifan lokal dengan materi pembelajaran (Hidayati, 2019). Kearifan lokal merupakan sebuah ciri dari suatu daerah yang berkaitan dengan budaya dan karakteristik kehidupan masyarakat serta dikatakan mampu membangun karakter suatu daerah sehingga memiliki kualitas di wilayahnya. Indonesia memiliki budaya asli yang kaya yang berbeda di setiap wilayah, salah satu contohnya yaitu suku Sunda yang berada di Jawa Barat (Toharudin *et al.*, 2021). Oleh karena itu, upaya untuk mempertahankan budaya lokal harus dirancang dan dilaksanakan dengan cara yang beragam, salah satu dengan memasukkannya ke dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah (Suyitno, 2012). Implementasi kearifan lokal dalam pembelajaran dapat dikemas sebagai *game* edukasi (Toharudin *et al.*, 2021)

Pada penelitian ini, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran inovatif berunsurkan kearifan lokal yang dikemas dalam bentuk aplikasi “*Ethno-edugames*” dengan berbasis permainan *bebentengan* sebagai pengembangan strategi pembelajaran, sehingga hasil akhir yang diinginkan berupa peningkatan berpikir kreatif siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat melalui proses pembelajaran itu sendiri juga melalui hasil *pretest* dan *posttest* dengan soal yang diuji validitasnya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti membuat rancangan penelitian yang berjudul “Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames (Bebentengan)* Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Menengah Atas”. Dengan judul tersebut, peneliti dapat menerapkan inovasi pembelajaran berupa aplikasi permainan *bebentengan*. Sehingga dengan menggunakan aplikasi ini pembelajaran dengan permainan *bebentengan* dapat membawa manfaat sekaligus melestarikan kekayaan permainan asli Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka masalah-masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut:

1. Minimnya penerapan media pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan materi sehingga membuat sebagian siswa merasa jenuh serta tidak dapat memahami materi.
2. Pentingnya seorang guru memiliki kreativitas yang tinggi untuk menyediakan media pembelajaran multimedia berbasis *game* dalam menyampaikan materi
3. Perlunya Inovasi media pembelajaran multimedia berbasis *game* dengan menerapkan kearifan lokal sebagai bentuk pelestarian terhadap budaya Indonesia serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

“Bagaimana implementasi aplikasi *ethno-edugames* berbasis permainan *bebentengan* dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa sekolah menengah atas? “

Adapun pertanyaan peneliti yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut:

1. Seberapa besar peningkatan berpikir kreatif yang ditunjukkan oleh siswa dalam pembelajaran menggunakan aplikasi *ethno-edugames*?
2. Seberapa besar respon siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan aplikasi *ethno-edugames*?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum:
 - a. Mengetahui implementasi aplikasi *ethno-edugames* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.
 - b. Menerapkan aplikasi *ethno-edugames* dalam pembelajaran sebagai inovasi media pembelajaran
 - c. Melestarikan budaya permainan lokal khususnya budaya sunda dalam bentuk aplikasi berbasis android.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk menguji implementasi *ethno-edugames* dengan permainan *bebentengan* dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat lebih memahami penggunaan dan pengembangan aplikasi *ethno-edugames* dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan menggunakan aplikasi *ethno-edugames*, siswa mendapatkan pengalaman dalam memanfaatkan *gadget* sebagai alat pendukung dalam pembelajaran guna memudahkan dalam memahami materi serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

b. Bagi Guru

Aplikasi *ethno-edugames* diharapkan dapat menjadi alat referensi guru untuk menyampaikan pengetahuan melalui metodologi pembelajaran dimana siswa yang menjadi pusat pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif dalam mengambil perhatian siswa dalam pembelajaran, dan akan berdampak positif terhadap kemajuan perkembangan sekolah

d. Bagi Pembaca

Diharapkan dalam penelitian ini dapat menambah wawasan dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif.

F. Definisi Operasional

1. Aplikasi *Ethno-edugames*

Aplikasi adalah alat yang digunakan untuk melakukan fungsi tertentu dan terintegrasi. Menurut Abdurrahman dan Riswaya (2014), aplikasi merupakan program yang bisa dimanfaatkan untuk menjalankan perintah dari pengguna

aplikasi agar memperoleh hasil yang lebih akurat berdasarkan tujuan aplikasi. Aplikasi memerlukan pemecahan masalah melalui penggunaan salah satu prosedur pemrosesan data aplikasi, yang biasanya didasarkan pada perhitungan yang diprediksi atau diharapkan. *Ethno* adalah sesuatu yang luas berdasarkan kearifan lokal. Konteks kearifan yang sangat luas, meliputi bahasa, permainan, dan idiom (Ardianingsih *et al.*, 2020).

Edugames adalah salah satu jenis media yang unik dan menarik untuk mengajarkan dan mengembangkan pengetahuan penggunanya. *Edugames* merupakan media interaktif yang memadukan antara belajar dan bermain, permainan edukatif sangat menarik sehingga dapat menunjang pembelajaran sehingga siswa dapat menikmati permainan edukatif (Ranuharja *et al.*, 2021). Putra dan Sujatmiko (2020) berpendapat bahwa *smartphone* dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena keunggulan aksesnya dan kemampuan untuk merangsang kegiatan belajar mandiri siswa. Di era teknologi ini, generasi digital tidak lepas dari teknologi seperti *smartphone*. Dengan demikian pendidik harus kreatif dalam mengajarkan pelajaran agar pembelajaran tidak melelahkan siswa.

Aplikasi *ethno-edugames* ini merupakan sebuah sistem yang dikembangkan dan terpasang pada *smartphone* sebagai media pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan permainan tradisional yaitu permainan *bebentengan*.

2. *Bebentengan*

Permainan tradisional *bebentengan* adalah permainan tradisional ana-anak yang khas dari Jawa Barat. Permainan ini dimainkan dalam dua kelompok besar dengan jumlah anggota yang sama. Setiap kelompok harus mempertahankan benteng mereka dari serangan. Pemain antar grup akan saling mengejar jika ada yang terjebak di penjara musuh. Anggota grup dapat menyelamatkan temannya yang akan masuk penjara. Permainan berakhir jika hanya tersisa satu orang dari kelompok.

Pada penelitian ini permainan *bebentengan* dimodifikasi dalam bentuk aplikasi *game online "Ethno-edugames"* digunakan sebagai metode pembelajaran. Modifikasi dilakukan tanpa menghilangkan *game* secara keseluruhan, dikemas sedemikian rupa sehingga menjadikan permainan ini sebagai metode pembelajaran yang berkelanjutan.

3. Berpikir Kreatif

Aktivitas mental yang dimanfaatkan untuk mengembangkan ide atau pemikiran baru dapat didefinisikan sebagai berpikir kreatif. Berpikir kreatif memiliki kemampuan untuk memunculkan potensi diri (bakat tersembunyi) dalam diri manusia, memungkinkan mereka untuk melakukan apa saja (Paula, 2021). Menurut Siswono (2008), berpikir kreatif meliputi intuisi, imajinasi, penemuan ide-ide yang mengejutkan serta ketajaman dengan ide yang tak terduga dan menggairahkan, merupakan kebiasaan menggerakkan pikiran.

Dalam penelitian ini, berpikir kreatif didefinisikan sebagai keleluasaan siswa untuk menggali ide-ide baru guna membangkitkan minat belajar dan mencapai prestasi akademik setinggi-tingginya. Siswa mengungkapkan pendapatnya, mengajukan pertanyaan, mengeksplorasi konsep, dan memberikan kritik. Siswa menginspirasi mereka untuk memecahkan masalah dengan konsep yang menghasilkan produk akhir yang unik. Pengembangan kreativitas memerlukan pembinaan dan bimbingan agar siswa dapat mengembangkan keterampilannya sesuai dengan minatnya. Kreativitas yang terfokus akan mengembangkan keterampilan dan menemukan diri sendiri tanda-tanda kreativitas.

F. Sistematika Skripsi

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisikan analisis peneliti tentang suatu masalah dan unsur-unsur yang dapat berkontribusi terhadapnya. Akar masalahnya adalah kegagalan untuk memenuhi harapan. Diharapkan setelah membaca bagian ini, pembaca akan memahami motivasi peneliti: untuk menemukan solusi atas kesulitan di bidang pendidikan.

2. Bab II Kajian Teori

Kajian teoritis mengandung landasan teoritis penelitian. Akademisi sebelumnya telah mengevaluasi teori, konsepsi, peraturan, dan aturan dalam Bab II. Analisis teoritis dan kerangka pemikiran yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan. Bab II juga mencakup pengetahuan, budaya, dan hasil belajar.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini menerangkan secara menyeluruh langkah-langkah dalam penelitian ini.

Ketika suatu topik penelitian perlu dijawab, maka proses penelitian harus dipresentasikan agar dapat terbentuk kesimpulan.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berisikan mengenai data yang didapatkan, subjek dan objek penelitian, hasil pengolahan data, serta hasil analisis data. Istilah "temuan" mengarahkan kepada hasil pengolahan dan analisis data dengan menggunakan berbagai alternatif dalam urutan pembentukan permasalahan.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan serta saran disediakan dalam penelitian ini, khususnya gagasan bahwa peneliti menghormati pentingnya penelitian analisis data. Lalu ada saran, khususnya untuk sarjana masa depan yang ingin melakukan penelitian tambahan