

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sepanjang perjalanan sejarah, sains dan teknologi telah membuat banyak kemajuan. Sebagai hasil dari perkembangan ini, teknologi *modern* bergerak ke era *digital*. Menurut Lestari (2018), kemajuan ilmu pengetahuan dalam pendidikan mengarah pada perkembangan teknologi. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat menjadi lebih mudah ketika teknologi digital digunakan di dalam kelas. “Teknologi digital saat ini digunakan di lembaga pendidikan sebagai sarana dan prasarana untuk mendukung proses pembelajaran,” menurut Tondeur *et al.* (Selwyn, 2011). Pendidikan memegang peranan penting dalam kemajuan teknologi dan pengetahuan.” “Pendidikan pada abad 21 semakin penting untuk menjamin peserta didik memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi dan media informasi, serta mampu bekerja dan bertahan hidup dengan menguasai keterampilan untuk hidup, kata Murti (Andrian & Rusman, 2019).

Menyinggung tentang pandemi Covid-19 yang telah berlangsung pada beberapa tahun kebelakang telah membawa perubahan besar bagi Indonesia dan seluruh dunia. Virus ini menyebar dengan cepat dan menjadi penyebab tingginya angka kematian saat ini, mengakibatkan dampak yang signifikan di berbagai sektor kehidupan. Banyak fasilitas pendidikan, pusat perbelanjaan, dan lainnya terpaksa ditutup. Herliandy Nova (2020) menyebutkan bahwa pandemi ini telah mempengaruhi kehidupan secara luas. Salah satu cara untuk menghentikan penyebaran virus Covid-19 adalah dengan menggunakan pembatasan hubungan sosial yang dikenal sebagai *physical distancing*. Namun, kebijakan ini dapat memiliki dampak negatif pada beberapa aspek kehidupan, termasuk pendidikan, masyarakat, dan ekonomi. Kebijakan ini dapat mengganggu pertumbuhan di berbagai sektor. Keputusan pemerintah untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dari rumah dan mengubah pengalaman belajar dari sekolah ke rumah melalui implementasi strategi *Work From Home* (WFH) telah menimbulkan kekhawatiran bagi banyak orang (Mustakim, 2020).

Penyebaran global virus Covid-19 telah dibatasi oleh kebijakan yang berdampak signifikan pada berbagai bidang, terutama pendidikan. Guru menghadapi kesulitan mempertahankan lingkungan belajar yang kreatif, menarik, dan, tentu saja, bermanfaat bagi hasil belajar siswa. Di masa pandemi ini, banyak guru berlomba-lomba membuat materi pembelajaran yang kreatif dan baru dengan memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran daring. Seorang guru atau pengajar harus terus menerus melakukan perbaikan-perbaikan terhadap proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

Guru harus menggunakan teknologi informasi dan komputer sebagai media dan sumber belajar yang inovatif karena perkembangannya yang pesat. Penggunaan permainan edukatif bernama *edugames* yang dapat membangkitkan minat belajar siswa dan membuat pembelajaran daring menjadi lebih menarik merupakan salah satu contoh pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pemanfaatan *edugames* memiliki potensi untuk mengintegrasikan pendidikan dan pengetahuan tradisional, sekaligus mendukung upaya pelestarian budaya Indonesia. Dengan menggunakan *edugames*, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan belajar sambil bermain. Melalui permainan yang mengasyikkan dan mudah dipahami, siswa dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam memahami suatu topik sambil tetap mempertahankan minat belajar yang tinggi. Selain itu, *edugames* juga dapat diadaptasi untuk mengintegrasikan aspek kebudayaan lokal, seperti cerita rakyat, tarian tradisional, atau bahasa daerah, sehingga siswa dapat memahami dan menghargai warisan budaya Indonesia.

Pemanfaatan teknologi dan inovasi dalam pembelajaran tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, tetapi juga membuka peluang untuk menjelajahi dan memperkaya pengetahuan siswa tentang budaya Indonesia. Hal ini dapat menjadi landasan kuat untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mengembangkan pemahaman mereka tentang identitas budaya mereka sendiri. Dengan adanya upaya ini, diharapkan pembelajaran daring dapat tetap menjadi pengalaman yang positif dan bermanfaat bagi siswa, sambil tetap memperhatikan nilai-nilai budaya dan identitas Indonesia.

Indonesia sudah pasti menjadi negara yang kaya akan budaya. Praktek permainan tradisional merupakan bagian penting dari kebudayaan Indonesia. Di

berbagai daerah di Indonesia, nilai-nilai luhur yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dapat ditemukan dalam permainan tradisional. Identitas dan budaya daerah didukung secara signifikan oleh permainan tradisional. Anak-anak dapat mengembangkan keterampilan sosial dan emosional mereka dan belajar tentang kerja sama, komunikasi, dan saling menghormati melalui permainan tradisional. Permainan tradisional juga mendorong anak untuk bergerak, mengembangkan keterampilan motoriknya, dan meningkatkan kesehatan fisiknya. Permainan tradisional juga dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran yang efektif dalam pendidikan. Melalui permainan tradisional, guru dapat memasukkan nilai-nilai budaya dan pendidikan ke dalam kurikulum sekolah. Anak-anak akan mendapatkan manfaat akademis dan sosial dari hal ini, serta mendapatkan pemahaman dan apresiasi yang lebih baik terhadap keragaman budaya Indonesia.

Salah satu permainan tradisional Indonesia yaitu *Bebentengan*. Di Jawa Barat permainan ini dikenal dengan nama *Bebentengan* dan memiliki berbagai nama di seluruh Indonesia. Tidak diketahui dengan pasti bagaimana permainan ini muncul, namun populer pada tahun 1980-an hingga 1990-an. Dua tim berhadapan dalam permainan *Bebentengan* dengan tujuan menyerang atau mempertahankan benteng mereka. Permainan ini biasanya dimainkan di lapangan dengan menggunakan pohon atau tiang sebagai simbol benteng. Setiap kelompok akan berusaha untuk menjaga benteng mereka dan pada saat yang sama mencoba menyerang Benteng lawan. Sayangnya, popularitas permainan *Bebentengan* mulai menurun seiring dengan munculnya permainan *modern* dan perubahan pola pikir masyarakat saat ini. Perkembangan teknologi dan munculnya *game-game* elektronik telah menggeser minat anak-anak dari permainan tradisional seperti *Bebentengan*. Selain itu, semakin berkurangnya sarana bermain anak dan perubahan gaya hidup juga menjadi faktor yang mengancam keberadaan permainan tradisional ini. Meskipun demikian, penting untuk menjaga dan melestarikan permainan tradisional seperti *Bebentengan*. Permainan tradisional adalah bagian yang tak terpisahkan dari budaya kita dan merupakan warisan berharga yang perlu dijaga agar tidak hilang. Melalui permainan tradisional, kita dapat mengenalkan anak-anak kita pada nilai-nilai budaya, kerjasama, kompetisi sehat, dan keterampilan sosial yang penting.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah penelitian yang relevan, yaitu:

1. Kurangnya minat siswa dalam permainan tradisional: Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat telah menggeser minat siswa dari permainan tradisional. Masalah ini dapat berdampak pada hilangnya apresiasi terhadap kearifan lokal dan kehilangan nilai-nilai budaya yang diwariskan melalui permainan tradisional.
2. Kurangnya penunjang media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran: Pembelajaran membutuhkan dukungan media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Namun, kurangnya ketersediaan media pembelajaran inovatif dapat menghambat kemampuan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang optimal dalam pembelajaran jarak jauh.

Dalam penelitian yang akan dilakukan, masalah-masalah ini dapat dijadikan fokus untuk mencari solusi yang dapat meningkatkan minat siswa terhadap permainan tradisional, mengembangkan media pembelajaran yang inovatif selama pembelajaran, dan meningkatkan ketersediaan penunjang media pembelajaran yang inovatif.

C. Rumusan Masalah

Berikut ini adalah rumusan masalah yang didasarkan pada latar belakang dan pendahuluan “Bagaimana implementasi dari aplikasi *Ethno-edugames (Bebentengan)* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di SDN Cingcin 03?”

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini akan menguraikan beberapa pertanyaan penelitian yang relevan, yaitu:

1. Bagaimana peningkatan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan aplikasi *Ethno-edugames (Bebentengan)* dalam kegiatan pembelajaran?
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap aplikasi *Ethno-edugames (Bebentengan)* dalam pembelajaran di dalam kelas?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah, maka ada beberapa tujuan dari penelitian ini yang perlu diketahui yaitu sebagai berikut :

a. Tujuan khusus:

1. Menganalisis penerapan *Ethno-edugames (Bebentengan)* untuk meningkatkan berpikir kreatif di kalangan siswa SDN Cingcin 03: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana aplikasi *Ethno-edugames (Bebentengan)* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SDN Cingcin 03
2. Mengetahui peningkatan berpikir kreatif siswa setelah belajar dengan menggunakan aplikasi *Ethno-edugames (Bebentengan)*: Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari aplikasi *Ethno-edugames (Bebentengan)* dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kreatif setelah mereka menggunakan aplikasi untuk belajar.
3. Mengetahui tanggapan siswa tentang aplikasi *Ethno-edugames (Bebentengan)*: Tujuan ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi *Ethno-edugames (Bebentengan)* dalam proses pembelajaran. Hal ini akan melibatkan pengumpulan data mengenai persepsi, kepuasan, dan keefektifan aplikasi tersebut dari sudut pandang siswa.

b. Tujuan umum:

1. Meningkatkan penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan: Tujuan ini mencakup upaya untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi dalam konteks pembelajaran. Dengan mengembangkan dan menerapkan aplikasi *Ethno-edugames (Bebentengan)*, tujuannya adalah untuk meningkatkan integrasi teknologi dalam pendidikan sebagai sarana untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.
2. Mengembangkan minat dalam pembelajaran untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa: Tujuan ini berfokus pada pengembangan minat siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Ethno-edugames (Bebentengan)*. Dengan meningkatkan minat siswa dalam kegiatan

pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa secara keseluruhan.

E. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini tentunya memiliki manfaat yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Manfaat bagi siswa: Penggunaan aplikasi *Ethno-edugames (Bebentengan)* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Dengan memainkan permainan tradisional yang diadaptasi ke dalam format digital, siswa akan mengalami pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif..
2. Manfaat bagi guru: Guru akan menemukan cara baru dan menarik untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Ethno-edugames (Bebentengan)*. Aplikasi ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi pendidik dalam merancang ilustrasi yang menggabungkan kearifan dan inovasi budaya masyarakat. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan permainan tradisional yang sudah dikenal oleh siswa sebagai sarana pengajaran.
3. Manfaat bagi para ahli: Eksplorasi ini memberikan informasi dan keterlibatan dalam menciptakan aplikasi pendidikan yang berdasarkan pada pemahaman yang mendalam tentang budaya setempat. Peneliti akan mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan dan dampaknya terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Temuan dari penelitian ini juga berpotensi untuk mengembangkan pengetahuan dalam bidang pendidikan dan pengembangan aplikasi pendidikan.

Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan manfaat lebih luas, seperti meningkatkan apresiasi terhadap warisan budaya Indonesia, melestarikan permainan tradisional, dan menginspirasi pengembangan aplikasi edukatif berbasis kearifan lokal dalam konteks pendidikan di Indonesia.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional dari beberapa variabel yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *Ethno-edugames*

Ethno-edugames adalah sebuah aplikasi *smartphone* yang menggabungkan konsep permainan edukatif dengan pengetahuan lokal untuk

memfasilitasi proses belajar siswa. Aplikasi ini memiliki berbagai tujuan yang beragam, di antaranya:

- 1). Menjaga kearifan lokal: Aplikasi *Ethno-edugames* dirancang untuk melestarikan budaya lokal yang hampir punah dengan memadukan elemen-elemen kearifan lokal ke dalam permainan edukasi.
- 2). Pengayaan pembelajaran: Aplikasi ini dapat memberikan pengayaan dalam kegiatan pembelajaran dengan menawarkan konten yang menarik dan inovatif.
- 3). Referensi dan inovasi bagi guru: Guru dapat memanfaatkan aplikasi *Ethno-edugames* sebagai sumber ide dan acuan ketika merancang suasana belajar yang menarik dan kreatif. Dengan menggunakan aplikasi ini, guru dapat mengintegrasikan elemen-elemen kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran, menjadikannya lebih relevan dengan kehidupan siswa, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih berkesan.

Dengan demikian, aplikasi *Ethno-edugames* memiliki peran penting dalam menjaga kearifan lokal, mengenalkan siswa pada budaya lokal, serta meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pendekatan yang inovatif dan menarik.

2. Permainan *Bebentengan*

Permainan *Bebentengan* adalah salah satu permainan tradisional yang populer di Jawa Barat dan biasanya dimainkan oleh anak-anak. Dalam konteks perkembangan teknologi yang terus maju, wawasan masyarakat sekitar mengalami perubahan dan beberapa aspek budaya menjadi terabaikan atau terlupakan. Oleh karena itu, sebuah aplikasi pembelajaran berbasis kearifan lokal, khususnya permainan *Bebentengan* tradisional, telah dikembangkan untuk melestarikan budaya Indonesia yang dianggap penting. Siswa dapat memainkan game ini melalui aplikasi *Ethno-edugames* yang dapat diunduh melalui *smartphone*. Pada aplikasi *Ethno-edugames* yang berbasis permainan *Bebentengan* ini yaitu apada aplikasi terdapat beberapa fitur seperti, fitur *Posttest*, *Pretest*, angket respon siswa, dan materi pembelajaran. Cara memainkannya yaitu, siswa akan masuk ke dalam aplikasi dengan di bantu oleh admin, lalu siswa dibagi menjadi dua regu dan masing-masing regu akan anggotakan sama banyak. Masing-masing regu akan mengirim satu siswa untuk menekan tombol pertanyaan dan menjawab pertanyaan

tersebut, jika regu satu dapat menjawab pertanyaan yang diberikan maka regu tersebut akan mendapatkan satu poin, namun jika siswa tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan maka siswa tersebut masuk ke penjara regu lawan. Permainan akan dimenangkan oleh regu yang mendapatkan poin paling banyak.

3. Berpikir Kreatif

Kemampuan yang harus dikembangkan pada saat proses pembelajaran salah satunya yaitu kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif memungkinkan siswa untuk menghasilkan ide-ide baru dan mencari solusi untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Indikator berpikir kreatif terdiri dari beberapa aspek yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa:

- 1). Berpikir Lancar (*Fluency Thinking*): Kemampuan siswa untuk menghasilkan banyak ide atau jawaban sebagai respons terhadap suatu masalah atau situasi. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir lancar mampu mengeluarkan berbagai opsi atau alternatif dalam merumuskan solusi.
- 2). Berpikir Luwes (*Flexible Thinking*): Kemampuan siswa untuk melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang atau perspektif yang berbeda. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir luwes dapat memberikan solusi yang bervariasi dan mengakomodasi berbagai pendekatan atau strategi dalam memecahkan masalah.
- 3). Berpikir Orisinal (*Original Thinking*): Kemampuan siswa untuk menghasilkan jawaban atau ide-ide yang unik dan orisinal. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir orisinal mampu mengemukakan gagasan-gagasan baru yang belum pernah dipikirkan sebelumnya.
- 4). Keterampilan Mengelaborasi (*Elaboration Ability*): Kemampuan siswa untuk mengembangkan dan menguraikan suatu gagasan atau jawaban secara rinci. Siswa yang memiliki keterampilan mengelaborasi mampu mengembangkan ide-ide mereka dengan memberikan penjelasan yang jelas dan terperinci.

Dengan mengukur indikator berpikir kreatif ini, guru dapat melihat sejauh mana kemampuan berpikir kreatif siswa telah berkembang dan merancang kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi pengembangan kemampuan tersebut.

G. Sistematika Skripsi

Perencanaan proposal ini telah sesuai dengan kaidah penyusunan karya tulis ilmiah di Universitas Pasundan Bandung 2023. Format skripsi ini yaitu sebagai berikut. :

1. Bagian Awal:
 - a. Halaman Sampul :
 - b. Halaman Persetujuan
 - c. Halaman Motto dan Persembahan
 - d. Halaman Pernyataan Keaslian Skripsi
 - e. Kata Pengantar dan Ucapan Terima Kasih
 - f. Abstrak
 - g. Daftar Isi
 - h. Daftar Tabel
 - i. Daftar Gambar
 - j. Daftar Lampiran
2. Bagian Isi
 - a. Bab I : Pendahuluan
 - a) Latar Belakang
 - b) Identifikasi Masalah
 - c) Rumusan Masalah
 - d) Tujuan Penelitian
 - e) Manfaat Penelitian
 - f) Definisi Operasional
 - g) Sistematika Skripsi
 - b. Bab II : Kajian Teori dan kerangkaPemikiran
 - c. Bab III : Metode Penelitian
 - a) Pendekatan Penelitian
 - b) Desain Penelitian
 - c) Subjek dan Objek Penelitian
 - d) Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
 - e) Teknik Analisis Data
 - f) Prosedur Penelitian

- d. Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan
 - e. Bab V : Simpulan dan Saran
 - a) Simpulan
 - b) Saran
3. Bagian Akhir Skripsi
- a. Daftar Pustaka
 - b. Lampiran