

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi global berdampak pada setiap aspek kehidupan, termasuk pendidikan, ekonomi, politik, seni, dan budaya. Dalam dunia pendidikan, diperlukan inovasi menyeluruh yang melibatkan semua perangkat dalam sistem pendidikan, termasuk pembuat kebijakan, guru, siswa, dan program pendidikan. Semua elemen ini memiliki peran penting dan berpengaruh dalam keberhasilan sistem pendidikan. Berdasarkan hal tersebut, teknologi pendidikan digabungkan menjadi satu sistem.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang dapat membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia, pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan, dan kepribadian yang diperlukan oleh peserta didik, masyarakat, bangsa, dan negara. Selain berupaya untuk meraih hasil belajar, pendidikan juga bertujuan untuk mengajarkan anak bagaimana memperoleh hasil tersebut atau bagaimana belajar melalui proses yang saling terkait. Siswa belajar melalui suatu kegiatan yang disebut proses belajar. Guru berhubungan langsung dengan siswa sebagai subjek atau objek pembelajaran, maka kedudukan guru dalam proses pendidikan sangatlah penting. Menurut Trianto (2010), kurikulum yang efektif dan fasilitas yang memadai belum tentu bermakna tanpa keahlian guru dalam mengimplementasikannya.

Pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa mencapai tujuan belajarnya. Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, proses pembelajaran disatuan pendidikan harus bersifat interaktif, menyenangkan, menghibur, menuntut, dan mendorong partisipasi aktif, prakarsa, dan kreativitas. Oleh sebab itu, dalam program pendidikan yang dikembangkan harus ditekankan pada pengembangan

kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis serta kreatif peserta didik. Berpikir kreatif dapat dikembangkan dengan merancang pembelajaran yang menekankan kemampuan eksplorasi siswa, karena pada umumnya setiap siswa memiliki kemampuan kreatif yang berbeda-beda, sehingga saat menyelesaikan tugas, siswa memiliki kesempatan yang besar untuk menyelesaikannya dengan strateginya masing-masing.

Lindren (dalam Yamin 2013) mendefinisikan berpikir kreatif sebagai proses memunculkan banyak ide untuk memecahkan suatu masalah atau memberikan berbagai kemungkinan solusi atas suatu masalah berdasarkan data yang diberikan. Pengertian ini berfokus pada berbagai pendekatan untuk pemecahan masalah dan menghasilkan konsep-konsep baru. Setiap siswa memiliki kemampuan kreatif yang unik, memungkinkan siswa untuk menemukan solusi atau jawaban dari suatu masalah juga akan berbeda-beda. Proses individu untuk menimbulkan gagasan baru merupakan penggabungan ide-ide sebelumnya yang belum diwujudkan ataupun masih dalam pemikiran. Pengertian berpikir kreatif ini ditandai terdapatnya gagasan baru yang dimunculkan sebagai hasil dari proses berpikir tersebut.

Anak-anak dipengaruhi secara positif dan negatif oleh kemajuan teknologi baru-baru ini. Anak-anak lebih tertarik pada permainan modern daripada tradisional sehingga mempengaruhi kepribadian anak yang individual. Kepribadian anak dapat ditingkatkan dan diperkuat melalui permainan tradisional (Syaharu, *et al.*, 2019). Nilai karakter dalam permainan tradisional memiliki pesan moral yang mengandung wawasan sosial. Kontribusi permainan tradisional untuk anak-anak yaitu 1) pembentukan fisik yang sehat bugar, 2) pembentukan mental; 3) pembentukan moral; 4) pembentukan kemampuan sosial. Menurut Laksana (2017), permainan tradisional yang mengajarkan karakter sangat bermanfaat bagi kehidupan masyarakat Indonesia.

Iswinarti (2017) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan permainan warisan yang ada nilai-nilai kebaikan serta mempunyai manfaat pada perkembangan anak. Menurut Dharmamulya (2008), permainan tradisional memiliki nilai-nilai budaya seperti kesenangan, kegembiraan, kebebasan, demokrasi, kepemimpinan, kerja tim, kejujuran, dan sportivitas. Permainan

tradisional dapat mengajarkan berhitung, berpikir, dan logika, serta keterampilan sosial dan rasa tanggung jawab. Permainan tradisional mengajarkan masyarakat tentang karakter disamping nilai-nilai budaya.

Ethno-edugames adalah permainan berbasis *smartphone* yang bertujuan untuk menggabungkan aspek budaya lokal dengan pembelajaran, pendidikan, komunikasi, dan informasi sambil bermain. Hal ini membuat media pembelajaran menjadi interaktif dan inovatif yang memberikan perasaan positif dan senang pada siswa (Hssina *et al.*, 2014).

Adyani, L., *et al.* (2015) berpendapat bahwasanya guru dapat menggunakan permainan *ethno-edugames* sebagai media pendidikan yang menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena permainan populer dikalangan remaja. Bersumber pada uraian di atas, bisa disimpulkan jika *ethno-edugames* merupakan media pembelajaran yang dengan memanfaatkan teknologi yang ada dan memperhatikan budaya di sekitarnya dapat membantu guru dan memperlancar proses pembelajaran. *Ethno-edugames* juga suatu bentuk aplikasi permainan tradisional yang dibuat untuk menjadi media pembelajaran yang inovatif.

Ethno-edugames yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *bebentengan*. *Bebentengan* menuntut pemain untuk memiliki stamina agar dapat mengalahkan benteng pertahanan lawan, mempertahankan benteng sendiri, dan menyelamatkan rekan satu tim dari sandera (Eius, 2016). Siswa didorong untuk dapat bergerak cepat, gesit, dan berpikir strategis untuk mempertahankan benteng dari serangan musuh dalam permainan *bebentengan*. Faktor-faktor persepsi difokuskan pada implementasi aplikasi *ethno-edugames* untuk meningkatkan berpikir kreatif pada siswa sebagai penunjang pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti perlu mengkaji implementasi *ethno-edugames* untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih beragam dengan menggabungkan permainan tradisional dengan kemajuan teknologi. Hal ini memungkinkan siswa untuk memudahkan mereka memahami materi yang mereka pelajari dan meningkatkan berpikir kreatif siswa baik di dalam maupun di luar proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Perlunya guru berkreasi dalam membuat media pembelajaran berbasis permainan.
2. Perlunya media pembelajaran yang efektif pada kegiatan pembelajaran yang menunjang perkembangan berpikir kreatif siswa.
3. Permainan tradisional kurang diminati oleh siswa sekarang karena teknologi berkembang dengan sangat cepat.

C. Rumusan Masalah

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

“Bagaimana Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames* dapat Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa SDN Cingcin 01?”.

Adapun penelitian ini diuraikan dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran menggunakan aplikasi *ethno-edugames*?
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi *ethno-edugames*?

D. Tujuan Penelitian

Pada penelitian membutuhkan sebuah tujuan untuk menetapkan sebuah skala pengukuran, penjabaran tujuan sebagai berikut:

1. Tujuan Umum
 - a. Mengetahui implementasi aplikasi *ethno-edugames* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
 - b. Mengembangkan media ajar yang menarik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
 - c. Melestarikan permainan tradisional Jawa Barat.
2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang diambil yaitu untuk mengetahui implementasi penggunaan aplikasi *ethno-edugames* dengan permainan *bebentengan* dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa SDN Cingcin 01.

E. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan latar belakang yang telah ada maka manfaat penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat bagi siswa, yaitu dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan aplikasi *ethno-edugames*.
2. Manfaat bagi guru, diharapkan mampu mengembangkan ide kreatif terhadap pembelajaran dengan mengembangkan media berbasis teknologi yang memiliki unsur kearifan lokal.
3. Manfaat bagi sekolah, dapat tercipta suasana akademik yang lebih menarik di lingkungan sekolah.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan penafsiran antara yang dimaksud oleh peneliti dengan pembaca tentang judul penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan definisi dari judul penelitian ini, yaitu:

1. *Edugames*

Menurut S. Adkins (2015), *edugames* adalah teknik pembelajaran yang menggunakan permainan dan sistem penghargaan/hukuman sebagai strategi evaluasi. *Edugames* memiliki tujuan pedagogis yang eksplisit, di mana seseorang dapat "memenangkan" *edugames* jika mereka mencapai tujuan pembelajaran dari *gameplay* yang dirancang. *Edugames* dirancang untuk modifikasi perilaku (pembelajaran), intervensi pedagogis, ataupun pemulihan kognitif.

Edugames menggabungkan permainan, konten pendidikan, dan prinsip pembelajaran. *Edugames* adalah perpaduan antara belajar dan bermain. *Game* yang mendidik namun tetap menyenangkan dan bisa dimainkan.

2. Permainan *Bebentengan*

Menurut Komalasari (2015), permainan benteng adalah permainan tradisional dimana pemain berusaha merebut dan mempertahankan benteng untuk memenangkan permainan.

Permainan tradisional *bebentengan* merupakan permainan tradisional Jawa Barat yang dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini dimainkan dalam kelompok, 2 kelompok besar dengan jumlah orang yang sama. Benteng harus dilindungi dari serangan musuh oleh masing-masing kelompok. Ketika seseorang ditawan oleh

lawan, para pemain dalam kelompok saling mengejar. Teman dalam 1 kelompok bisa menyelamatkan teman yang masuk penjara. Ketika hanya satu pemain yang tersisa dalam satu tim, permainan berakhir (Toharudin, *et al.*, 2021).

3. Berpikir Kreatif

Menurut Moma (2015), berpikir kreatif adalah kemampuan menganalisis informasi baru dan menggabungkan konsep atau ide orisinal untuk memecahkan suatu masalah. Dewi (2019) mengatakan bahwa kemampuan menganalisis suatu informasi dan berbagi solusi atas berbagai masalah merupakan tanda keterampilan berpikir kreatif. Menurut Mulyaningsih & Ratu (2018), kreativitas yang tinggi menunjukkan kemampuan berpikir kreatif seseorang.

Siswono (2008) mengatakan berpikir kreatif adalah kebiasaan yang melibatkan berpikir tajam dengan intuisi, menggunakan imajinasi untuk mendorong kemungkinan-kemungkinan baru, mengungkapkan ide-ide luar biasa, dan menginspirasi ide-ide yang tidak terduga. Seseorang cenderung memiliki pemikiran baru tentang sesuatu ketika mereka berpikir kreatif. Akibatnya, siswa berusaha mencari jawaban soal tanpa mempertimbangkan apakah rumus yang mereka gunakan sudah benar atau belum.

G. Sistematika Skripsi

Penyusunan penulisan skripsi ini menurut buku Panduan Karya Tulis Ilmiah FKIP Universitas Pasundan Bandung 2022. Penulisan skripsi ini disusun dengan cara sebagai berikut:

1. Bagian Awal Skripsi
 - a. Halaman Sampul
 - b. Halaman Pengesahan
 - c. Halaman Moto dan Persembahan
 - d. Halaman Pernyataan Keaslian Skripsi
 - e. Kata Pengantar dan Ucapan Terimakasih
 - f. Abstrak
 - g. Daftar Isi
 - h. Daftar Tabel
 - i. Daftar Gambar
 - j. Daftar Lampiran

2. Bagian Isi
 - a. Bab I Pendahuluan
 - a) Latar Belakang Masalah
 - b) Identifikasi Masalah
 - c) Rumusan Masalah
 - d) Tujuan Penelitian
 - e) Manfaat Penelitian
 - f) Definisi Operasional
 - g) Sistematika Skripsi
 - b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran
 - a) Kajian Teori
 - b) Penelitian Terdahulu
 - c) Kerangka Pemikiran
 - d) Asumsi dan Hipotesis
 - 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
 - a) Hasil Penelitian
 - b) Pembahasan
 - e. Bab V Simpulan dan Saran
 - a) Simpulan
 - b) Saran
3. Bagian Akhir Skripsi
 - a. Daftar Pustaka
 - b. Lampiran