

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar yaitu aktivitas yang sengaja dikerjakan oleh seseorang secara terencana untuk membentuk pribadi yang lebih baik dan meningkatkan keterampilan sehingga dapat mencapai tujuan hidup tertentu Trahati (2015). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) istilah pendidikan memiliki makna yaitu metode atau cara atau tindakan mendidik. Pendidikan berasal dari kata “didik” dan menerima imbuhan awalan “pe” dan akhiran “an”. Pendidikan merupakan usaha untuk menciptakan lingkungan yang sengaja dibentuk dalam kegiatan belajar yang membuat siswa meningkatkan kemampuannya untuk memiliki beberapa kemahiran seperti kemahiran kepribadian, karakter moral, mengendalikan diri, kecakapan serta keahlian yang dibutuhkan untuk diri sendiri dan di kehidupan bersama dalam masyarakat.

Menurut Wahab (2015) “belajar mengacu pada semua proses mental atau psikologis yang dilakukan seseorang dan yang menghasilkan perubahan perilaku antara sebelum dan sesudah belajar”. Menuntut ilmu dimulai ketika manusia lahir ke dunia sampai akhir hayat mereka. “Belajar merupakan suatu kegiatan pembentukan pengetahuan, dimana siswa secara aktif terlibat dalam kegiatan berpikir, memahami konsep dan memberi makna pada apa yang mereka pelajari” (Budiningsih, 2014).

Belajar - mengajar yaitu suatu serangkaian kegiatan yang sangat berfungsi dalam membuktikan hasil belajar para siswa. Selama kegiatan belajar - mengajar tersebut akan menghasilkan hubungan yang saling menguntungkan antara guru dan siswa dengan harapan menjadi lebih baik. Pembelajaran merupakan suatu bentuk serta usaha siswa untuk melakukan suatu pembelajaran dengan tindakan untuk mendidik siswa. Menurut Woolfolk (2020) pembelajaran merupakan suatu pengalaman yang relatif menghasilkan perubahan secara permanen dalam pengetahuan dan tingkah laku.

Dalam suatu kegiatan belajar-mengajar ditemukan 2 aspek melibatkan pendidik dan peserta didik yang tidak bisa dipisahkan. Kedua aspek tersebut

diperlukan untuk membangun hubungan yang baik dan saling berkaitan agar memperoleh hasil dari belajar siswa secara maksimal. Kegiatan yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa disebut dengan kegiatan belajar – mengajar, guru memiliki peran yang penting yaitu menyampaikan materi pembelajaran atau sesuatu yang berpengaruh pada siswa, dan siswa mendapat materi pembelajaran, pengaruh atau sesuatu yang telah disampaikan guru. Keberhasilan siswa dalam belajar dipengaruhi juga oleh proses belajar – mengajar.

Musfiqon (2015) menyatakan bahwa perkembangan bidang teknologi yang telah mencakup semua bidang berpengaruh pada berbagai ranah kehidupan seperti pada bidang perekonomian, politik, seni, budaya serta bidang pendidikan. Perkembangan bidang teknologi didefinisikan sebagai hal yang tak bisa dihindari dalam kehidupan ini, mengingat bahwa kemajuan bidang teknologi biasanya mengikuti perkembangan di bidang *science*. Peran pendidikan sangat penting untuk mempersiapkan generasi yang mempunyai kecerdasan, pengetahuan yang lebih baik dan tinggi serta mampu memiliki berbagai keterampilan. Pada zaman ini sistem pendidikan harus tanggap atas perkembangan suatu dinamika kehidupan berbangsa, karena menuntut adanya perkembangan di berbagai bidang. Pendidikan di abad pengetahuan yang mengharuskan adanya pendidikan mutakhir dan professional dengan menggunakan bantuan teknologi. Pada bidang pendidikan perkembangan Teknologi Informasi (TI) diharapkan mampu menjadi lebih baik, baik di dalam sistem yang akan dikembangkan, lalu pada materi yang dapat digunakan oleh semua hal yang berkaitan dengan penyelenggara pendidikan, lalu inovasi media pembelajaran yang kreatif, maupun beberapa hambatan yang ditemukan oleh guru dan peserta serta para penyelenggara pendidikan.

Seiring berjalannya waktu banyak siswa yang mulai tidak tertarik dengan pembelajaran yang kuno, sehingga menyebabkan kualitas belajar siswa dalam belajar berkurang karena tidak adanya inovasi dari pendidikan. Pada zaman yang sudah sangat maju, sistem pendidikan menuntut Sumber Daya Manusia (SDM) untuk mahir dalam berpikir dengan kualitas yang baik, salah satunya yaitu mampu berpikir kreatif (Mardhiyana, *et al.*, 2016). Berpikir kreatif

merupakan kemampuan dalam menghasilkan ide-ide baru. Berpikir kreatif merupakan rangkaian proses termasuk memahami suatu permasalahan, membuat dugaan tentang permasalahan, menemukan suatu jawaban, menunjukkan fakta dan terakhir menyampaikan hasil akhir (Harriman, 2017). Perlu usaha untuk memaksimalkan cara siswa berpikir kreatif dalam pembelajaran, dan disinilah peran penting seorang guru sangat dibutuhkan dalam mencapai usaha tersebut (Dewi, *et al.*, 2019).

Johnson (2014) menyatakan bahwa berpikir kreatif yaitu kemampuan dari pikiran yang mencermati insting, mengembangkan imajinasi, mengemukakan pemikiran yang baru, melahirkan perspektif luar biasa dan menciptakan ide-ide yang tak terduga. Hasoubah (2008) berpandangan bahwa berpikir kreatif adalah pola pikir berdasarkan kebiasaan yang memotivasi kita untuk membuat produk-produk yang kreatif. Jadi, dapat dikatakan bahwa seseorang itu kreatif ketika mereka mampu menciptakan sesuatu yang kreatif secara terus-menerus, yaitu hasil yang asli, relevan dan sesuai dengan kebutuhan. Andiyana (2018) menggunakan empat indikator berpikir kreatif pada penelitian yang dilakukannya, yaitu: berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal dan berpikir terperinci/elaborasi.

Usaha guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya yaitu dengan menggunakan teknologi seperti media pembelajaran yang efektif dan atraktif, karena itu mampu membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai fasilitas dalam menyampaikan materi pelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa. Teknologi sebagai media pembelajaran mampu membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, karena memuat materi pembelajaran baik secara tekstual, audio maupun visual yang menarik. Teknologi juga mampu mengembangkan siswa dalam berpikir kreatif selama proses pembelajaran yang dilakukan. “Kreatif didefinisikan sebagai proses yang memanifestasikan diri dalam kelancaran, kelenturan, dan keaslian dalam pemikiran” (Munandar, 2010). Berpikir secara kreatif pada abad 21 sangat diperlukan, dilihat dari permasalahan yang rumit, sehingga dibutuhkan penyelesaian yang inovatif dengan mengembangkan suatu inovasi baru untuk memecahkan suatu permasalahan. *Science* dan

teknologi yang berkembang pada abad 21 dapat mengikis keberadaan budaya lokal. Ini akan menghapus nilai budaya bangsa dalam kurun waktu yang lama. Kearifan lokal mengutamakan nilai budaya hal ini perlu diperkenalkan kembali kepada peserta didik (Tusriyanto, 2020). Salah satunya dengan memperkenalkan kembali permainan tradisional yang termasuk peninggalan leluhur sebagai hiburan yang banyak digemari oleh anak-anak (Hidayati, 2019).

“Kearifan lokal memiliki potensi untuk berkembang di berbagai bidang, khususnya di bidang pendidikan. Kearifan lokal merupakan suatu ciri daerah yang kaya akan budaya dan kebiasaan sehari-hari. Indonesia memiliki banyak sekali budaya lokal yang berbeda dari setiap daerah, salah satunya budaya Sunda di Jawa barat yang cukup terkenal. Jawa Barat dikenal dengan budaya Sunda setempat yang dikenal dengan Bumi Parahyangan (Tempat Tinggal Para Dewa). Kebudayaan Sunda di Jawa Barat sangat beragam mulai dari kesenian daerah, permainan rakyat, adat istiadat dan dialek yang berbeda-beda. Keberagaman itu tentu memiliki potensi untuk berkembang di berbagai bidang” (Toharudin, *et al.*, 2018). Hal tersebut diyakini bahwa kearifan lokal dapat membangun karakter dari suatu daerah yang memiliki keunikan tersendiri. Kearifan budaya lokal dapat dimasukkan ke dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengembangkan cara berpikir kritis dan penguasaan persepsi peserta didik pada materi tertentu (Arti, *et al.*, 2020). Kearifan lokal diimplementasikan dalam suatu kegiatan belajar-mengajar yang dikemas melalui sebuah *games* edukasi. Penerapan teknologi di bidang pendidikan sangat diyakini mampu memberikan perubahan signifikan yang baik dalam meningkatkan kualitas pendidikan serta meningkatkan kreativitas siswa (Yordan *et al.*, 2019).

Berdasarkan hasil observasi ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran di antaranya yaitu terdapat pada media pembelajaran, pada proses pembelajaran terdapat beberapa alat peraga di laboratorium yang kurang memadai serta ada beberapa alat peraga yang rusak sehingga siswa kurang memahami apa yang sedang dijelaskan oleh pendidik terutama saat praktik. Persoalan lainnya yaitu tidak adanya peningkatan pada berpikir kreatif

siswa saat melakukan kegiatan belajar-mengajar yang menggunakan metode belajar secara konvensional yaitu ceramah dan diskusi di kelas. Siswa mulai merasa jenuh terhadap pembelajaran yang masih kuno karena tidak adanya inovasi serta media yang menarik minat siswa saat melakukan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dibuatlah rancangan penelitian mengenai belajar-mengajar dengan menerapkan budaya lokal yang merupakan permainan tradisional masyarakat khas Sunda yaitu "*bebentengan*" yang dikemas melalui aplikasi, dengan judul penelitian Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames (Bebentengan)* Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII Pada Materi Sistem Ekskresi. Berdasarkan rencana penelitian tersebut, peneliti memberikan suatu jalan keluar dengan mempersiapkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *games* pada *smartphone*, *games* yang berunsur budaya lokal yakni *bebentengan* untuk mengembangkan berpikir kreatif pada siswa. Hasil akhir yang diharapkan yaitu peningkatan berpikir kreatif pada siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi pada *smartphone*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka teridentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Perlunya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi menggunakan aplikasi *games* edukasi untuk pembelajaran pada abad ke 21
2. Perlunya kreativitas dengan menerapkan metode pembelajaran yang menarik untuk mengembangkan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran
3. Perlunya teknologi berbasis aplikasi dengan menggunakan *ethno-edugames* untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik serta menyenangkan dengan melestarikan permainan lokal budaya Sunda yaitu *bebentengan*.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian dapat tersusun sesuai rencana sehingga dapat memudahkan dalam melakukan penelitian, maka lingkup masalah perlu dibatasi. Pada penelitian ini, peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian merupakan murid Sekolah Menengah Pertama kelas VIII
2. Media pembelajaran berupa aplikasi *ethno-edugames* yang dapat digunakan *smartphone* jenis android
3. Instrumen penilaian berbentuk *pre-test* dan *post-test* serta pengisian angket
4. Parameter yang diukur berupa berpikir kreatif siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama kelas VIII

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dirancang sebagai berikut:

Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan aplikasi *ethno-edugames (bebentengan)* pada pembelajaran?

E. Tujuan Penelitian

Dalam melakukan penelitian dibutuhkan sebuah tujuan untuk mencapai skala pengukuran dan penjabaran tujuan sebagai berikut:

Memahami implementasi dan cara meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan aplikasi *ethno-edugames* pada pembelajaran

F. Manfaat Penelitian

Menurut latar belakang yang sudah diuraikan, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat untuk siswa, untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *ethno-edugames* dan penggunaan *bebentengan* permainan lokal khas budaya Sunda sehingga siswa bisa melestarikan budaya lokal
2. Manfaat untuk guru, dapat mengembangkan media pembelajaran untuk kegiatan belajar-mengajar, dan guru dapat memanfaatkan kemajuan bidang teknologi sebagai penunjang pembelajar pada abad dua puluh satu
3. Manfaat untuk sekolah, menumbuhkan lingkungan belajar inovatif dan kreatif di sekolah.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk memberikan istilah variabel yang digunakan agar tidak terjadi kesalahan antara penulis dan pembaca dalam mengartikan variabel dalam penelitian ini, berikut beberapa variabel yang digunakan:

1. Aplikasi *Ethno-edugames*

Ethno-edugames merupakan media pembelajaran berbentuk aplikasi yang digunakan pada kegiatan belajar-mengajar dengan memadukan kearifan budaya lokal. *Edugames* atau *games* edukasi merupakan aplikasi pembelajaran yang menggunakan permainan berbasis aplikasi yang dipersiapkan agar siswa bermain sekaligus belajar sehingga menciptakan suasana yang menggembirakan dan mampu membangkitkan kemampuan siswa untuk berpikir secara kreatif. Salah satu permainan lokal khas Sunda yang biasa dijumpai di daerah Jawa Barat yaitu *bebentengan*, permainan ini sangat disukai oleh kelompok anak-anak untuk mengisi waktu luang.

2. Permainan *Bebentengan*

Permainan *bebentengan* adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh beberapa orang dimana ada kelompok yang merebut dan mempertahankan benteng masing-masing untuk memenangkan permainan. Seiring perkembangan zaman teknologi, *smartphone* bisa mengirimkan data dan menambahkan aplikasi yang diinginkan. Selain itu pada abad ke dua puluh satu *smartphone* dimanfaatkan sebagai fasilitas pendidikan yang mampu menunjang proses belajar-mengajar, salah satunya yaitu *games* edukasi. *Games* edukasi yaitu permainan yang dikemas untuk merangsang pikiran, termasuk meningkatkan konsentrasi dan pemecahan masalah. Permainan *bebentengan* dikemas dalam suatu aplikasi bernama *ethno-edugames* dalam android yang nantinya akan digunakan dalam pembelajaran agar mampu meningkatkan berpikir kreatif siswa.

3. Berpikir Kreatif

Abad dua puluh satu sangat mengutamakan keahlian dalam berpikir kritis, memecahkan suatu masalah, daya cipta, pembaharuan, keterampilan dalam kerja tim dan kemampuan berkomunikasi. Salah satu keterampilan berpikir

yang harus dikembangkan pada bidang pendidikan adalah kemampuan untuk berpikir kreatif. Gagasan baru lahir melalui proses berpikir kreatif yang menggabungkan informasi, pengalaman dan ide.

H. Sistematika Skripsi

Urutan penulisan skripsi ini sudah sesuai dengan standar panduan Karya Tulis Ilmiah di Universitas Pasundan Tahun 2022. Penulisan skripsi ini disusun dengan urutan sebagai berikut:

1. Bagian Awal Skripsi
 - a. Halaman Sampul
 - b. Halaman Pengesahan
 - c. Halaman Motto dan Persembahan
 - d. Halaman Pernyataan Keaslian Skripsi
 - e. Kata Pengantar
 - f. Ucapan Terima Kasih
 - g. Abstrak
 - h. Daftar Isi
 - i. Daftar Tabel
 - j. Daftar Gambar
 - k. Lampiran
2. Komponen Isi
 - a. Bab I Pendahuluan
 - 1) Latar Belakang Masalah
 - 2) Identifikasi Masalah
 - 3) Batasan Masalah
 - 4) Rumusan Masalah
 - 5) Tujuan Penelitian
 - 6) Manfaat Penelitian
 - 7) Definisi Operasional
 - 8) Sistematika Skripsi
 - b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran
 - c. Bab III Metode Penelitian
 - 1) Pendekatan Penelitian

- 2) Desain Penelitian
- 3) Subjek dan Objek Penelitian
- 4) Pengumpulan Data dan Instrumen Penilaian
- 5) Teknik Analisis Data
- 6) Prosedur Penelitian
- d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
- e. Bab V Simpulan dan Saran
 - 1) Simpulan
 - 2) Saran
1. Komponen Akhir Skripsi
 - a. Daftar Pustaka
 - b. Daftar Lampiran
 - c. Riwayat Hidup