

BABI

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Berpikir kreatif pada era globalisasi ini merupakan sebuah keharusan, karena hal tersebut sangatlah penting dan dengan berpikir kreatif siswa dapat mengembangkan ide atau gagasan yang baru yang dimiliki, tak hanya oleh siswa guru juga harus memiliki kreativitas dalam mengolah bahan ajar yang akan di sampaikan agar siswa dapat terdorong berfikir kreatif.

Kemampuan siswa dan guru dalam berpikir kreatifif juga diperlukan pengembangan karena kemampuan ini sangat di perlukan di dunia kerja, dalam hal ini guru sangat berperan penting dalam kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menyediakan bahan ajar yang kreatif dan inovatif, dalam hal ini sekolah juga berperan dalam penyediaan sarana dan prasana yang layak untuk pengembangan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran Biologi kelas XI di SMAS PGRI 31 Pangalengan, bahwasanya berpikir kreatif siswa masih belum berkembang dengan baik dan tidak sedikit siswa yang masih memiliki tingkat berpikir kreatif yang kurang hal ini di lihat dari gejala-gejala sebagai berikut:

1. Sebagian siswa ada yang belum mampu mecetuskan gagasan nya.
2. Sebagian siswa kurang mampu menghasilkan jawaban dan pertanyaan yang bervariasi.
3. Sebagian siswa kurang mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.
4. Sebagian siswa masih ada yang kurang mampu dalam menambahkan jawaban yang lain sehingga diskusi menjadi lebih menarik.

Rendahnya peningkatan berpikir kreatif siswa di SMAS PGRI 31 Pangalengan bukan tanpa sebab, proses pembelajaran yang kurang kreatif membuat siswa bosan dan mengalami penurunan dalam berpikir kreatif selain itu juga dampak negatif dari internet juga sangat mempegaruhi, oleh karena itu peran guru dalam penyediaan materi dan bahan ajar harus mengikuti perkembangan zaman serta peran sekolah yang menyediakan sarana, prasana dan media dalam pembelajaran.

Perkembangan proses pembelajaran dari tahun ke tahun berkembang sangat pesat hal ini menjadi nilai tambah bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menuntut siswa untuk bersifat kreatif, pembelajaran ini telah berkembang mencapai era revolusi industri 4.0. pada era ini teknologi sangat di junjung tinggi untuk mengembangkan inovasi pembelajaran di bidang pendidikan. Teknologi pada pendidikan merupakan suatu perubahan yang tidak dapat dihindari, dengan adanya kemajuan teknologi maka kemajuan pengetahuan serta teknologi dalam pendidikan merupakan suatu acuan sebagai bentuk pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi (Wallang. 2019).

Menciptakan siswa yang memiliki keunggulan serta dapat berlomba secara global, dan siswa yang memiliki penguasaan teknologi, hal tersebut menjadi faktor penting dalam kehidupan di masa depan (Kanematsu & Barry, 2016). Era revolusi industri 4.0 sering disebut dengan abad ke 21, pada abad ini pembelajaran harus disiapkan dengan sangat kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi pada proses pembelajaran pemanfaatan teknologi ini dapat mempermudah siswa untuk memahami pembelajaran serta memberikan suasana pembelajaran yang lebih menarik. Siswa dalam pembelajaran abad 21 harus memiliki 2 karakteristik seperti berpikir kritis, berinovasi, serta dapat mengembangkan kemampuan literasi digital.

Tantangan pada abad ke 21 yakni tantangan sebagai guru harus memiliki pemikiran yang kreatif dan inovasi dalam pembelajaran sehingga guru harus menyiapkan media pembelajaran interaktif sebagai sarana proses pembelajaran yang dapat mewujudkan siswa yang aktif dan kreatif. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk memberikan hasil pembelajaran yang memuaskan kepada siswa. Media pembelajaran ialah suatu sarana yang dapat dilihat, didengar, dan dapat diatur oleh pendidik untuk memberikan pengaruh yang baik bagi program pelaksanaan pembelajaran *Education Association* (NEA). Pada abad 21 ini media pembelajaran berbasis teknologi sangat dibutuhkan untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa, sehingga guru harus mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi agar siswa dapat memahami proses pembelajaran dan mengembangkannya.

Pembelajaran berbasis aplikasi sudah tidak asing bagi pelajar di abad 21, pembelajaran menggunakan aplikasi *online* seperti *zoom*, *google meet* dan lain -

lain. Namun hal tersebut tidak selalu membuat siswa menjadi lebih aktif serta kreatif, karena kemampuan siswa hanya sebagai pendengar dan terbatas, sehingga siswa merasa jenuh dan tidak bersemangat dalam pembelajaran. Oleh karena itu guru harus menyiapkan pembelajaran yang menunjang pembelajaran yang memiliki dasar teknologi abad 21, guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar siswa dapat tertarik dan memiliki hasil pembelajaran yang memuaskan serta dapat mengembangkan budaya daerah berbasis teknologi abad 21. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian :

“Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames (Bebentengan)* Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa SMA”. Dengan judul tersebut peneliti memberikan solusi pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *games* pada *smartphone*, *games* berunsur kearifan lokal yakni *bebentengan* untuk meningkatkan kreatifitas siswa. Hasil akhir yang diharapkan ialah peningkatan berpikir kreatif siswa yang diiringi dengan peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan aplikasi pada *smartphone*.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang maka bisa disimpulkan masalah-masalah yang teridentifikasi sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang kurang kreatif menyebabkan rasa bosan yang menyebabkan peserta didik memiliki pemikiran monoton dan tidak kreatif.
2. Perlunya inovasi dan kreatifitas dalam pengembangan pembelajaran
3. Ketergantungan siswa pada gadget.
4. Perlunya aplikasi dalam meningkatkan kreatifitas siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif.
5. Penyalahgunaan teknologi pada siswa membuat pemikiran siswa tidak berkembang dan kurang kreatif.

C. BATASAN MASALAH

Agar penelitian dapat terarah sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian ini, maka ruang lingkup masalah perlu diabatasi, pada penelitian ini peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian ini merupakan siswa kelas XI MIPA yang ada di SMAS PRI 31 Pangalengan.
2. Media pembelajaran berupa aplikasi *ethno-edugames*.
3. Objek penelitian berupa berpikir kreatif siswa dengan menggunakan aplikasi *ethno-edugames*.

D. RUMUSAN MASALAH

Adapaun rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana Implementasi Aplikasi *Ethno-edugames* dalam peningkatan berpikir kreatif siswa SMA?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, untuk memfokuskan penelitian maka di rancang pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana imlementasi aplikasi *ethno-edugames* dalam pembelajaran Biologi dapat meningkatkan berpikir kreatif pada siswa?
2. Bagaimana membuat siswa berpikir kreatif pada pembelajaran Biologi dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *ethno-edugames*?
3. Bagaimana tanggapan siswa dengan pembelajaran menggunakan aplikasi *ethno-edugames*?

E. TUJUAN PENELITIAN

1. Tujuan Umum
 - a. Mengetahui efektifitas peningkatan berpikir kreatif dengan penggunaan media pembelajaran aplikasi *ethno-edugames*.
 - b. Melestarikan permainan budaya lokal yang ada.
 - c. Mengembangkan media pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif dan berfikir kreatif serta membuat suasana pembelajaran yang inovatif
 - d. Mengarahkan siswa agar dapat memanfaatkan *smart phone*

e. Meningkatkan proses pembelajaran dengan menuntut siswa dan guru untuk berfikir kreatif dan inovatif.

2. Tujuan Khusus

Mengetahui efektifitas implementasi aplikasi *ethno-edugames* dengan permainan bebentengan apakah dapat meningkatkan berpikir kreatif pada siswa.

F. MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan maka manfaat penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat bagi siswa, yaitu peningkatan berpikir kreatif dengan melakukan pembelajaran yang menggunakan media ajar aplikasi *ethno-edugames*, dengan menggunakan *games bebentengan* yang berasal dari budaya lokal siswa juga dapat mengenal dan melestarikan budaya lokal.
2. Manfaat bagi guru, yaitu guru dapat mengembangkan media ajar dan mengimplementasikan pembelajaran abad 21 yang berbasis teknologi.
3. Manfaat bagi sekolah, yaitu menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan sehingga lingkungan sekolah menjadi nyaman.

G. DEFINISI OPERASIONAL

1. Aplikasi pada *smart phone*

Smartphone atau ponsel cerdas ialah sebuah telepon genggam yang berfungsi mengirim pesan berupa tulisan maupun suara, yang diciptakan agar manusia dapat berkomunikasi dengan jarak jauh, *smartphone* juga dapat digunakan sebagai tempat pengolahan atau penyimpanan data pribadi, bahkan dalam dunia pendidikan pada abad ke 21 telepon genggam digunakan sebagai sarana pendidikan yang sangat menunjang pembelajaran. *Smartphone* merupakan telepon genggam yang memiliki internet serta *personal digital assistant* (PDA), didalamnya terdapat kalender, agenda, serta catatan (Gary, Thomas & Misty, 2007).

Manfaat atau kelebihan dari penggunaan aplikasi pada *smart phone* berupa kemudahan siswa dalam memahami pembelajaran, serta pemahaman siswa akan teknologi sehingga memudahkan siswa dalam menggunakan aplikasi pembelajaran.

Adapun kelebihan dari *smartphone* sendiri pada bidang pendidikan guru maupun siswa dapat menjelajahi perangkat lunak atau *software* sehingga dapat memperluas pengetahuan baik guru ataupun siswa yang selanjutnya akan menciptakan inovasi baru dari bentuk peningkatan berpikir kreatif.

2. Permainan *Bebentengan*

Bebentengan merupakan permainan tradisional yang memerlukan keterampilan, ketangkasan, kecepatan berlari, serta strategi yang jitu. Inti dari permainan ini adalah menyerang dan mengambil alih benteng dari lawan (Mulyani, 2016). Salah satu permainan yang digemari oleh anak-anak pada zaman dahulu dan tak jarang masih dimainkan hingga saat ini. Permainan lokal ini dijadikan sebagai permainan untuk mengisi waktu luang berasal dari berbagai daerah yang bertujuan untuk mengisi kegiatan anak-anak, kegiatan ini memicu rasa menyenangkan, bahagia dan sebagai media untuk belajar. Permainan *bebentengan* merupakan permainan yang berasal dari Jawa Barat atau tradisi lokal yang dimiliki oleh masyarakat Sunda, *bebentengan* merupakan permainan yang dimainkan oleh beberapa orang untuk merebut dan mempertahankan benteng agar bisa memenangkan permainan.

3. Berpikir kreatif

Berpikir kreatif adalah aspek penting yang digunakan dalam pemecahan masalah, dan berpikir kreatif merupakan suatu proses berpikir tingkat tinggi. Kurikulum di Indonesia yang setiap beberapa tahunnya melakukan evaluasi dan perombakan pastinya memiliki banyak cara dalam merangsang berpikir kreatif siswa baik dari segi model pembelajaran, metode pembelajaran maupun strategi pembelajaran.

Berpikir kreatif berarti menemukan cara-cara baru yang lebih baik untuk pembelajaran berlangsung, imbalan dari semua jenis sukses ini di rumah, sekolah, tempat kerja dan komunitas tergantung pada penemuan dan cara-cara untuk mengerjakan sesuatu menjadi lebih baik. (Schwartz, 2010:133).

Kriteria berpikir kreatif menurut Rodiyana (2013) bahwa dengan berpikir kreatif seseorang dapat menghasilkan terobosan-terobosan baru yang bernilai jual tinggi di masyarakat. Berpikir kreatif seseorang dapat menghasilkan bermacam-

macam kepekaan (*sensitivity*). Kefasihan (*fluency*) mengacu pada kemampuan siswa dalam memberikan jawaban soal yang beragam dan benar. Kelenturan (*flexibility*) mengacu pada kemampuan siswa dalam memecahkan soal dengan berbagai cara yang berbeda dan benar. Keaslian (*originality*) mengacu pada kemampuan siswa dalam menjawab soal dengan cara yang tidak biasa dilakukan oleh siswa lain dan merupakan hasil pemikiran sendiri. Keterincian (*elaboration*) mengacu pada kemampuan siswa menggabungkan unsur-unsur, prinsip, dan konsep yang ada sehingga menjadi satu kesatuan yang terpadu. Kepekaan (*sensitivity*) mengacu pada kemampuan siswa yang mudah bereaksi dalam menanggapi isu yang terkait dengan soal yang diberikan.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk mempermudah pemahaman dan penelaahan penelitian. Dalam laporan penelitian ini, sistematika penulisan terdiri atas lima bab, masing-masing uraian yang secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini merupakan pendahuluan yang materinya sebagian besar menyempurnakan usulan penelitian yang berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Dalam bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara terperinci yang memuat tentang pengertian penelitian, tujuan dilakukannya pembuatan aplikasi *ethno edugames*, manfaat aplikasi *ethno edugame*, dampak positif negatif teknologi, pengaruh peningkatan kreativitas siswa dengan adanya aplikasi *ethno edugames*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini berisikan tentang pengembangan metodologi yang terdiri dari kerangka pemikiran, sumber data dan jenis data serta metode analisis data. Dengan menggunakan pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek

penelitian, pengumpulan data instrumen penelitian , teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV ANALISIS DATA PERUSAHAAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menyampaikan 2 hal utama yaitu temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang sudah dirumuskan.

BAB V PENUTUP

Berisikan tentang kesimpulan dari serangkaian pembahasan skripsi berdasarkan analisis yang telah dilakukan serta saran-saran untuk disampaikan kepada obyek penelitian atau bagi penelitian selanjutnya.