

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Kemampuan berpikir kreatif penting untuk dimiliki siswa, karena kemampuan berpikir kreatif bermanfaat dan berperan penting dalam cara mereka memecahkan masalah ataupun adanya kesulitan dalam pembelajaran. Kesuksesan dalam belajar ditentukan dari kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Berpikir kreatif menentukan pemahaman dalam situasi yang mungkin sulit untuk dilalui. Peranan guru dalam mengembangkan berpikir kreatif siswa sangat penting, guru dapat turut memelihara dan memantau perkembangan bakat kreatif dari peserta didik. Seorang tenaga pendidik dikatakan profesional bilamana tenaga pendidik tersebut mampu mengendalikan kelas agar siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif, guru harus mampu memilih metode yang tepat diterapkan untuk meningkatkan potensi kreatif siswa. Namun pada kenyataan yang dijumpai menunjukkan kemampuan berpikir kreatif siswa umumnya belum optimal, usaha guru untuk menggali pemahaman siswa dalam berpikir kreatif dinilai kurang, sehingga rendahnya kemampuan siswa berpikir kreatif.

Perkembangan zaman ditandai dengan kemajuan teknologi yang semakin mutakhir. Tidak dapat dipungkiri lagi jika masa kini merupakan masa yang segalanya melibatkan teknologi atau serba digital. Manusia jaman sekarang dari yang tua sampai yang muda dalam kesehariannya tidak bisa lepas dari namanya teknologi. Hal tersebut berdampak pula pada lifestyle atau gaya hidup manusia yang dapat kita lihat dengan jelas bahwa sangat sulit menemui anak-anak yang masih memainkan permainan-permainan tradisional bersama teman sebayanya. Sangat disayangkan sebenarnya permainan tradisional banyak mengajarkan perkara positif yang dapat diterapkan oleh anak-anak muda seperti: kerja keras, kesabaran, ketekunan, kerja sama, kejujuran, sportivitas, dan lain sebagainya.

Meniti arus kemodernan ini, nyatanya memberikan dampak yang sangat besar di berbagai aspek, termasuk dalam pelaksanaan pendidikan. Tantangan yang pasti tersebut adalah bahwa dalam pendidikan diperlukan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang mempunyai kompetensi utuh atau disebut juga dengan kompetensi abad-21. Suhaimi & Permatasari, (2021) mengatakan, “Abad 21 menuntut pendidikan agar dengan cepat dapat beradaptasi dan memenuhi segala ekspektasi dengan berkembangnya informasi, komputasi, otomasi, serta komunikasi yang telah merubah aspek kehidupan termasuk di dalamnya model pembelajaran yang dituntut dapat beradaptasi dan berkontribusi di abad 21”. Sistem pendidikan saat ini umumnya sudah hampir keseluruhan memanfaatkan teknologi digital seperti komputer/laptop, proyektor, handphone dan sebagainya. Keterampilan abad 21 menekankan peserta didik untuk dapat berpikir kritis dan komunikasi secara efektif dalam membangun pengetahuan. Siswa juga harus belajar keterampilan dalam era globalisasi saat ini seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi dan kolaborasi. Pendidikan dapat dimaknai sebagai proses sosial yang terus berkembang secara dinamis mengikuti perkembangan zaman. Kegiatan belajar mengajar saat ini tidak harus dilakukan di dalam kelas, namun guru dapat memanfaatkan berbagai aplikasi teknologi yang dapat menunjang proses pembelajaran.

Adaptasi teknologi berupa aplikasi sudah seharusnya terlibat dalam ruang pembelajaran karena perkembangan teknologi memberi pengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Perkembangan teknologi secara berangsur-angsur dapat mengurangi pengetahuan akan budaya lokal dan jika terjadi berkepanjangan mungkin pengetahuan budaya ini akan lenyap begitu saja. Oleh karena itu siswa perlu diperkenalkan akan kearifan lokal yang merupakan warisan nenek moyang dan menerapkan nilai-nilai budaya sehingga siswa dapat turut menjaga keragaman budaya yang ada. Contoh yang dapat diambil salah satunya adalah legenda cerita rakyat yang merupakan cerita turun temurun yang sampai saat ini sudah mulai kehilangan eksistensinya di kalangan generasi muda. Dalam penelitiannya

Supriadi (2016) menjelaskan tentang upaya pelestarian budaya sunda, sebagai berikut :

“Di antara warisan-warisan sastra dan budaya tersebut, wilayah Sunda (suku Sunda) memiliki kekayaan cerita rakyat yang cukup banyak. Seiring dengan berkembangnya teknologi dan perubahan zaman, cerita rakyat mulai dilupakan masyarakatnya. Mereka cenderung beralih ke sastra yang menggunakan sarana audio visual yang jarang sekali mengangkat nilai-nilai luhur peninggalan nenek moyangnya. Upaya pelestarian memang sudah dilakukan, tetapi upaya itu masih terbatas jumlahnya dan juga masih terbatas pada transkripsi dan terjemahan ke bahasa Indonesia. Latar belakang sosial budaya, kedudukan, dan fungsi cerita, serta nilai nilai budaya yang terkandung di dalamnya belum terungkap secara menyeluruh”.

Cerita rakyat yang dikenal dari wilayah sunda salah satunya adalah Sangkuriang. Sangkuriang merupakan legenda yang mulanya beredar dari lingkup hingga mulut ke mulut di masyarakat wilayah tanah sunda. Cerita ini juga merupakan legenda dari asal muasal gunung tangkuban perahu yang letaknya di Jawa Barat. Menurut Tarigan terdapat lima nilai yang tersemat pada legenda Sangkuriang yaitu (1) nilai hedonisme, yakni nilai yang menjadikan para pembaca merasa terhibur secara langsung; (2) nilai artistik, nilai karya yang menampilkan sebuah seni maupun keterampilan seseorang; (3) nilai kultural, nilai karya yang erat hubungannya dengan masyarakat dan adat istiadat lokal; (4) nilai etika, moral, dan agama; (5) nilai praktis, perkara praktis yang bisa dipraktikkan dalam keseharian (Supriadi, 2016).

Menggabungkan kearifan lokal dengan materi pelajaran adalah salah satu cara untuk melestarikan keanekaragaman budaya lokal (Hidayati, 2019). Kearifan lokal dapat dikombinasikan dengan latihan pembelajaran dengan tujuan untuk memperluas kemampuan siswa dalam pertimbangan dasar dan bagaimana siswa dapat menjadi pengganti dalam pembelajaran. Hal ini sering kali dapat diandalkan dengan Nuralita, (2020) yang mengungkapkan bahwa budaya sekitar dapat digunakan sebagai objek pembelajaran sehingga dapat membentuk pembelajaran yang lebih

signifikan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Hasanudin *et al.*, (2017) yang menyatakan bahwa peningkatan inspirasi belajar siswa dapat dilakukan melalui media hiburan instruksional yang dikolaborasikan dengan menghadirkan budaya sekitar.

Bersumber pada paparan diatas, maka penulis tertarik untuk mengerjakan sebuah rancangan penelitian mengenai pemanfaatan aplikasi *smartphone* yang melibatkan permainan “sangkuriang” sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan penelitian yang berjudul “*Ethno-edugames* : Implementasi aplikasi sangkuriang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa”.

## **B. IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, disimpulkan permasalahan yang teridentifikasi adalah :

1. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan berpikir kreatif kurang diterapkan sehingga peserta didik kesulitan memahami materi dan tidak kreatif.
2. Diperlukan adanya inovasi mutakhir dalam pengembangan media ajar yang berbasis adaptasi teknologi sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
3. Pelestarian budaya dan kearifan lokal perlu ditekankan kepada siswa dengan menggabungkannya dengan media pembelajaran.
4. Dampak negatif teknologi yang dapat membahayakan siswa dan menjadikan siswa memiliki pemikiran berpikir kreatif yang kurang.

## **C. BATASAN MASALAH**

Dengan adanya batasan masalah, memudahkan penulis menunjukkan fokus isu penelitian, sehingga penelitian dapat dilakukan lebih spesifik, maka penulis membatasi ruang lingkup masalah sebagai berikut:

1. Subjek yang diteliti pada penelitian ini ialah kelas X.
2. Media pembelajaran memanfaatkan aplikasi *smartphone* berupa *ethno-edugames*

3. Parameter yang diukur merupakan kemampuan berpikir kreatif pada siswa dengan memanfaatkan aplikasi *ethno-edugames*.
4. Konsep yang digunakan adalah materi ekosistem.
5. Instrumen berupa *pretest*, dan *posttest*

#### **D. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang dan juga identifikasi masalah yang tertera, bahwasanya rumusan masalah yang digunakan yaitu : Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam implementasi *ethno-edugames*?

#### **E. TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini memiliki maksud untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh dari penerapan aplikasi *ethno-edugames* dengan permainan Sangkuriang dalam kegiatan belajar, apakah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik, juga mampu membantu mengenalkan kearifan lokal sekaligus menunjang kegiatan pembelajaran dengan bantuan teknologi berupa aplikasi.

#### **F. MANFAAT PENELITIAN**

##### 1. Manfaat Teoritis

Dapat meningkatkan tingkat pengetahuan mengembangkan aplikasi *ethno-edugames* dengan inovasi baru dan permainan berbasis kearifan lokal lainnya, juga dapat menunjang pembelajaran upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Siswa

Mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif, selain itu juga dapat meningkatkan keahlian dalam mengaplikasikan *smartphone* yang dijadikan alat pendukung proses belajar sekaligus lebih mengenal dan melestarikan budaya lokal.

b. Bagi Pendidik

Dapat dijadikan sebagai sumber acuan yang sesuai untuk dijadikan media pembelajaran berbasis aplikasi dalam *smartphone* yang dapat membantu dalam menghadapi pembelajaran abad 21 yang umumnya mengandalkan teknologi sebagai media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu menambah informasi bagi sekolah dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar agar dapat terlaksana secara lebih inovatif dan kreatif. Dan memberikan dampak positif terhadap kemajuan sekolah.

## G. DEFINISI OPERASIONAL

1. Aplikasi *ethno-edugames*

*Ethno-edugames* dapat diartikan sebagai game edukasi terintegrasi kearifan lokal yang berbasis aplikasi dalam *smartphone*. Game edukasi ini dapat dikembangkan oleh guru sesuai dengan indikator beserta tujuan pembelajaran yang hendak diraih. Seperti pada *ethno-edugames* ini dapat dipadukan dengan budaya kearifan lokal yang tujuannya mengenalkan budaya lokal dan juga memasukkan materi ajar di dalamnya. Game edukasi memiliki manfaat untuk mengiris tingkat kebosanan mengikuti kegiatan pembelajaran karena selain menghibur dan menyenangkan game edukasi juga memiliki karakteristik yang menyenangkan sehingga menarik perhatian siswa untuk meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar serta memecahkan masalah dan sekaligus mengasah kemampuan berfikir kreatif siswa.

2. Sangkuriang

Sangkuriang merupakan cerita rakyat yang beredar luas di masyarakat Sunda. Sangkuriang tergolong cerita rakyat berupa legenda sebab menceritakan peristiwa terjadinya Gunung Tangkuban Perahu di wilayah Jawa Barat. Permainan ini dinamai Sangkuriang karena terinspirasi oleh legenda cerita rakyat yang bertajuk Sangkuriang. Legenda Sangkuriang ini merupakan salah satu budaya yang sampai saat

ini hampir terlupakan oleh masyarakat khususnya generasi muda. Permainan ini juga sekaligus mengenalkan keanekaragaman budaya khususnya legenda cerita rakyat sangkuriang.

### 3. Berpikir kreatif

Berpikir kreatif dapat diartikan dengan memberikan pandangan atau ide baru dan menerapkannya dalam menghadapi masalah. Berpikir kreatif juga artinya siswa dapat memberikan berbagai kemungkinan jawaban atau memecahkan masalah berlandaskan informasi yang ada juga mendatangkan banyak ide-ide dalam menghadapi sebuah persoalan.

Berpikir kreatif memerlukan ketekunan dan disiplin dan melibatkan siswa secara langsung selama kegiatan pembelajaran. Melalui pembelajaran berpikir kreatif dapat merangsang siswa untuk terus menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi, sebuah permulaan yang berasal dari rasa ingin tahu terhadap kegiatan-kegiatan yang sifatnya penyelidikan dan percobaan yang akan dilakukan serta siswa pun akan termotivasi untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

## **H. SISTEMATIKA SKRIPSI**

Sistematika skripsi penting dan diperlukan bagi penulis untuk memudahkan dalam penulisan skripsi. Berikut sistematika penulisan skripsi terdiri atas :

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

- j. Daftar Gambar
- k. Daftar Lampiran
- 2. Bagian Isi
  - a. Bab I Pendahuluan

Bab satu berisi analisis tentang gambaran permasalahan sehingga diangkat menjadi sebuah judul skripsi. Dalam bagian pendahuluan berisi :

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

Berupa teori-teori yang dijadikan landasan untuk pembahasan terperinci serta sebagai referensi untuk menyelesaikan permasalahan yang diteliti.

- c. Bab III Metodologi Penelitian

Bab tiga memuat pengembangan metode juga menerangkan langkah-langkah dalam proses penelitian. Bab III terdiri dari :

1. Metode Penelitian
2. Desain Penelitian
3. Subjek dan Objek Penelitian
4. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
5. Teknik Analisis Data
6. Prosedur Penelitian
7. Panduan penggunaan aplikasi *Ethno-Edugames*

- d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan



Bab empat memuat beberapa data yang didapatkan melalui hasil kegiatan penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian serta disesuaikan dengan kajian teori.

e. Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab lima isinya kesimpulan dari hasil yang didapatkan dari penelitian berlandaskan analisis yang sudah dilakukan dengan menjawab rumusan masalah dan saran bagi penelitian selanjutnya yang ingin melaksanakan penelitian tambahan.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi tersusun urutan berikut :

- a. Daftar Pustaka
- b. Daftar Lampiran
- c. Riwayat Hidup