

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kehidupan abad 21 ditandai dengan abad keterbukaan atau abad globalisasi. Pada zaman ini kemajuan teknologi berkembang pesat juga berdampak pada setiap aspek kehidupan termasuk pendidikan, budaya, seni, politik dan ekonomi. Dalam pendidikan dibutuhkan inovasi yang melibatkan semua elemen dalam sistem pendidikan, termasuk pembuat kebijakan, program pendidikan, guru dan siswa. Karena elemen-elemen ini berperan penting dalam keberhasilan sistem pendidikan.

Menurut UU No.20 Th 2003, Pendidikan itu sendiri adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Jadi tujuan pendidikan bukan hanya hasil belajar melainkan proses bagaimana untuk mengajarkan siswa memperoleh hasil tersebut. Siswa yang belajar melewati suatu kegiatan disebut pembelajaran.

Pembelajaran juga merupakan proses yang diciptakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. proses pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan belajar. Mengingat isi dari permendikbud nomor 22 tahun 2016 bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Maka dari itu, kurikulum merdeka ini memberikan kebebasan kepada pendidik untuk membuat pembelajaran bermutu sesuai dengan kebutuhan siswa dan juga lingkungan belajar. Agar dapat membangun kreativitas dan inovasi siswa untuk mencapai kompetensi dasar.

Ansori (2016) menyatakan berpikir kreatif adalah kegiatan atau proses untuk menghasilkan gagasan baru atau menggabungkan pengetahuan yang sudah ada untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik. Seseorang dapat memecahkan

masalah dengan membuat solusi baru dengan kemampuan berpikir kreatif ini. Oleh karena itu, kemampuan untuk berpikir kreatif sangat penting untuk banyak aspek kehidupan. Namun, banyak siswa yang menghadapi kesulitan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Untuk mendukung hal ini Dewi *et al.*, (2019), hasil Indeks Kreativitas Global 2015 menempatkan Indonesia di urutan 115 dari 139 negara, menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia masih memiliki tingkat kreativitas yang rendah. Ketidakefektifan model media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menyebabkan rendahnya tingkat kemampuan berpikir kreatif.

Teknologi berkembang dengan cepat di zaman modern, yang berdampak pada pendidikan Putriani & Hudaidah (2021). Untuk menjadikan pembelajaran lebih mudah, institusi pendidikan harus beradaptasi dengan kemajuan teknologi ini dan menggunakan teknologi dan informasi. Dengan demikian, kita dapat menyesuaikan teknologi dengan media pendidikan karena penggunaan media pendidikan yang tepat dapat mempengaruhi tingkat kreativitas siswa (Sudiantini dan Shinta 2018).

*Game* kini menjadi alat pembelajaran dalam pendidikan melalui aplikasi *edugames*. Aplikasi ini adalah permainan yang menggabungkan kegiatan pembelajaran ke dalam *smartphone* atau alat komunikasi lainnya yang dikembangkan dalam program pendidikan dan pelatihan. *edugames* menawarkan banyak keunggulan dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Salah satu keunggulan utamanya adalah permainan ini berisi animasi yang meningkatkan daya ingat anak dan memungkinkan mereka mengingat apa yang telah mereka pelajari Vitianingsih (2017). Selain itu, siswa sering menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*. Akibatnya, permainan pendidikan ini dapat menjadi alternatif yang dapat membantu mengubah kebiasaan bermain *game* yang seringkali memiliki efek negatif.

Sebagaimana dikutip dari artikel, Winardy & Septiana (2023) mengatakan bahwa *game* dapat menghubungkan tindakan dan pemikiran, yang menjadikannya relevan untuk pembelajaran. Jadi, sebuah permainan yang dirancang dengan baik dapat mengajarkan cara berpikir dan bekerja dalam konteks tertentu. Namun, permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran ini sebagian besar menggunakan prinsip kontemporer.

Nahak (2019) mewakili fakta bahwa banyak yang telah luntur karena kurangnya generasi muda yang tertarik untuk belajar dan melestarikan kebudayaan lokal. Seiring berkembangnya teknologi, dibuatlah media pembelajaran dengan mengadopsi kebudayaan lokal. Hal ini diterangkan oleh Fitri *et al.*, (2023) di dalam jurnalnya mengenai aplikasi *Ethno-Edugames* merupakan *game* edukasi dengan melibatkan kearifan lokal yang disusun kedalam sebuah aplikasi pada *smartphone* sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mahfi *et al.*, (2020) yaitu tentang pengembangan aplikasi *game* edutainment berbasis *smartphone* sebagai media pembelajaran yang berorientasi atas kemampuan berpikir kreatif, yang menyatakan media *game* edutainment berhasil meningkatkan kemampuan berpikir siswa pada kategori sedang.

Musaidah *et al.*, (2021) dalam hasil penelitiannya memperlihatkan Respon siswa terhadap pembelajaran mandiri dengan bantuan mobile learning termasuk kategori tinggi dengan angka 7,5. Terdapat pula pengaruh yang signifikan variabel curiosity siswa dengan kemampuan berpikir kreatif matematis.

Pangestika *et al.*, (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran *game* berbasis model pembelajaran jigsaw efektif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Media *Game* Edukasi Berbasis Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas viii SMP IT Bina Bangsa.”

Rohayu *et al.*, (2021) menganalisis 10 jurnal yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan berpikir kreatif dengan penggunaan media, dikatakan penggunaan media mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan total persentase yang mencapai 80,74%.

Hal ini mendukung penelitian sebelumnya oleh Arumsarie *et al.*, (2019) dengan judul “pengembangan aplikasi mobile learning sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi trigonometri” yang menyatakan juga bahwa aplikasi mobile learning berpengaruh terhadap

peningkatan kemampuan berpikir kreatif dengan capaian peningkatan kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Bila dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya belum ada penelitian yang berbasis aplikasi yang dikembangkan dengan latar belakang kebudayaan lokal khususnya cerita rakyat sangkuriang. Maka dari itu menurut latar belakang dan penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran baru yang menggabungkan elemen kearifan lokal. Yang didasarkan pada cerita rakyat Sangkuriang, untuk mencapai hasil yang diinginkan yaitu siswa mempunyai kemampuan berpikir kreatif yang lebih baik. Hasil *pretest* dan *posttest* dengan soal yang validitasnya diuji dapat menunjukkan peningkatan tersebut. Oleh karena itu, peneliti merancang penelitian dengan judul "Ethno-Edugames: Pengembangan Aplikasi Sangkuriang untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Permasalahan Lingkungan Dan Upaya Mengatasinya Kelas X SMA Negeri 27 Bandung". Dengan judul ini, peneliti berharap dapat memanfaatkan *Ethno-Edugames* sebagai alat pembelajaran dan sekaligus melestarikan kebudayaan lokal.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Diperlukannya inovasi dalam pembuatan media pembelajaran berbasis permainan dengan menerapkan kebudayaan lokal sebagai upaya pelestarian
2. Minimnya media pembelajaran yang efektif dalam menunjang perkembangan kemampuan berpikir kreatif

## **C. Batasan Masalah**

Ruang lingkup masalah harus dibatasi agar penelitian dapat berjalan sesuai rencana dan memudahkan:

1. Subjek dari penelitian ini adalah siswa SMA
2. Media pembelajaran yang digunakan berupa aplikasi *Ethno-Edugames* Sangkuriang yang hanya dapat digunakan pada *smartphone Android*

3. Tujuan penelitian ini untuk membantu siswa SMA belajar lebih baik dengan bantuan aplikasi *Ethno-Edugames* .

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut :

“Apakah implementasi aplikasi *Ethno-Edugames* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pemanasan global kelas X SMA Negeri 27 Bandung”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas yang telah diberikan perlakuan pembelajaran dengan media *ethno-edugames* (aplikasi sangkuriang) pada materi pemanasan global.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mengenai pemanfaatan dan pengembangan aplikasi *ethno-adugames* dalam penciptaan media pembelajaran inovatif.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa

Diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan penggunaan aplikasi *ethno-adugames*.

- b. Bagi guru

Diharapkan dapat mengembangkan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi.

- c. Bagi sekolah

Diharapkan mampu menciptakan suasana akademik yang atraktif di dalam lingkungan sekolah.

## G. Definisi Operasional

Agar menghindari perbedaan penafsiran maka perlu memberikan definisi dari judul penelitian ini Implementasi Aplikasi *Ethno-Edugames* (Sangkuriang) Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa. Istilah operasional berdasarkan kata yang ada pada judul dideskripsikan sebagai berikut :

### 1. Aplikasi

Aplikasi merupakan program komputer yang dipakai untuk menyelesaikan tugas tertentu yang dibuat oleh perusahaan komputer Faulina *et al.*, (2021). Dalam penelitian ini aplikasi adalah program yang dapat dimanfaatkan untuk menjalankan perintah dari pengguna dengan berbasis *smartphone* android agar bisa mendapatkan hasil yang lebih akurat berdasarkan tujuan aplikasi.

### 2. Ethno-adugames

Ethno merupakan sesuatu yang berdasarkan kearifan lokal, dan *edugames* yaitu media interaktif yang memadukan antara belajar dan bermain. *Ethno-edugames* merupakan permainan edukasi yang menggunakan kearifan lokal sebagai media pembelajaran melalui aplikasi *smartphone* . (Munawaroh & Rahmadonna 2023)

Di dalam penelitian ini digunakannya media pembelajaran yang didasari kearifan lokal yaitu dengan penggunaan latar cerita rakyat sangkuriang. Sangkuriang merupakan tokoh utama dalam cerita rakyat yang melegenda dari suku sunda yang berkisah tentang terciptanya gunung tangkuban perahu.

### 3. Berpikir kreatif

Ansori & wiwandari (2014) menyatakan bahwa berpikir kreatif didefinisikan sebagai proses atau kegiatan untuk menemukan konsep baru atau menggabungkan pengetahuan yang sudah ada untuk memperoleh pemahaman baru.

Dalam penelitian ini, berpikir kreatif diartikan sebagai kebebasan siswa untuk mengeksplorasi ide-ide baru untuk meningkatkan penguasaan konsep dan mencapai prestasi akademik lebih baik. Siswa dapat mengungkapkan

pendapatnya, mengeksplorasi konsep dan dapat memberikan sebuah kritik dengan menginspirasi siswa untuk memecahkan masalah dengan konsep yang menghasilkan produk akhir.

## **H. Sistematika Skripsi**

Penelitian ini disesuaikan dengan sistematika persyaratan yang ditetapkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung pada tahun 2023-2024. Penulisan dalam tugas akhir ini disusun sebagai berikut:

- a) Bagian Pembuka Skripsi
- b) Bagian Isi Skripsi
  - 1) Bab I Pendahuluan
  - 2) Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran
  - 3) Bab III Metode Penelitian
  - 4) Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
  - 5) Bab V Simpulan dan Saran
- 6) Bagian Akhir Skripsi
  - a. Daftar Pustaka
  - b. Daftar Lampiran
  - c. Riwayat Hidup