

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

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Implementasi Pembelajaran

Istilah secara umum implementasi dalam kamus besar bahasa Indonesia memiliki arti “penerapan” atau “pelaksanaan”. Implementasi ini biasanya dikaitkan pada suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Belajar menurut KBBI yaitu suatu usaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Diperjelas oleh Rosnawati dalam bukunya yang berjudul teori-teori belajar dan pembelajaran belajar adalah kegiatan yang dilakukan dengan sengaja maupun tidak sengaja oleh setiap individu yang menyebabkan terjadinya perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu (Rosnawati 2021).

Pembelajaran merupakan gabungan dari kata belajar dan mengajar, aktivitas belajar umumnya dilakukan oleh siswa dan aktivitas mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Dengan begitu diketahui bahwa pembelajaran memiliki kaitan yang erat dengan pengajaran, setiap ada pembelajaran maka disaat yang sama terjadi proses pengajaran Suardi (2022). Dari pemahaman tersebut, diketahui bahwa pembelajaran adalah proses yang dilakukan oleh individu dengan dukungan atau naungan guru untuk memperoleh perubahan sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya.

Akhiruddin *et al.*, (2019) menyatakan dalam bukunya yang berjudul Belajar dan Pembelajaran, Pembelajaran memiliki ciri-ciri antara lain:

- a. mempunyai tujuan agar membentuk perkembangan siswa
- b. menetapkan langkah-langkah, mekanisme, prosedur, metode juga teknik berdasarkan tujuan yang ditetapkan
- c. adanya aktivitas siswa sebagai syarat mutlak suatu proses kegiatan pembelajaran
- d. fokus materi ajar yang sistematis
- e. terdapat aturan, waktu dan evaluasi dalam proses pembelajaran
- f. pendidik yang cermat dan tepat

Prinsip-prinsip pembelajaran yang hendaknya menjadi perhatian tersendiri agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif Fitriani (2019). antara lain:

Kesiapan (*readiness*), kesiapan belajar mencakup fisik, psikis, intelegensi, pengalaman sebelumnya, hasil belajar, motivasi dan persepsi. Apabila hal ini telah sesuai maka siswa siap untuk melakukan belajar agar dapat melaksanakan suatu tugas. Asas motivasi (*motivation*), keadaan ketika seseorang memiliki rasa untuk berusaha keras dalam kegiatan belajar dengan bersungguh-sungguh. Perhatian, terpusatnya tenaga fisik maupun psikis terhadap materi sehingga siswa dapat menentukan stimuli yang sesuai untuk diproses lebih lanjut. Persepsi, untuk membentuk persepsi yang akurat agar siswa dapat mengenali pola stimuli meski disajikan dalam bentuk berbeda, dengan menguatkan pemahaman mengenai stimuli dan mengembangkannya menjadi suatu kebiasaan. Retensi, mengingat kembali suatu hal setelah seseorang mempelajari sesuatu. Untuk meningkatkannya pembelajaran harus bersifat konseptual, bermakna dan konkret. Transfer, menyatukan pengetahuan yang telah dipelajari dengan pengetahuan yang baru ataupun pemindahan keterampilan dari satu situasi ke situasi lain.

Esensinya pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan lingkungan yang diatur oleh guru bertujuan untuk membentuk tingkah laku siswa. adapun yang perlu diperhatikan dalam membentuk pembelajaran efektif yaitu keaktifan siswa, fasilitas yang memadai sehingga dapat mencuri perhatian dan motivasi siswa dan tugas guru yang menentukan sebab keadaan dalam pembelajaran efektif.

2. Media pembelajaran

secara harfiah Media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti “tengah”, “pengantar” atau “perantara”. Dalam KBBI, media merupakan alat (sarana) komunikasi. Media pembelajaran dan proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan karena fungsi dari media pembelajaran itu sendiri adalah penyalur pesan dan informasi dari sumber belajar kepada siswa, bila tidak adanya saluran ini (media) maka informasi yang akan disampaikan tidak bisa maksimal dan bahkan dapat disalah artikan (Nurrohman 2021).

Media pembelajaran adalah alat pembelajaran yang dapat mendukung guru dalam mempersembahkan materi kepada siswa. media pembelajaran memiliki tujuan agar proses pembelajaran terlaksana secara lebih efisien dan efektif dan tujuan pembelajaran itu sendiri tercapai.

Manfaat praktis media pembelajaran yang dikemukakan oleh Direktorat pendidikan tinggi departemen pendidikan nasional sebagai berikut: “a) Media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses belajar dan hasil yang dicapai. b) Media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk belajar, c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. d) Media pembelajaran memungkinkan siswa memiliki pengalaman serupa tentang peristiwa di lingkungan mereka. Ini dapat memperkaya pemahaman mereka dan memfasilitasi interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan sekitar.”

Di era ini, teknologi telah menjadi kebutuhan pokok dalam kehidupan, termasuk dalam komunikasi, dan memberikan manfaat signifikan pada aktivitas belajar mengajar. Dalam hal ini media pembelajaran dapat digabungkan dengan kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran sehingga memungkinkan untuk memberikan pengalaman interaktif bagi siswa.

Diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Android dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi dengan cepat. Selain itu, siswa dapat berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas. Media pembelajaran berbasis Android juga menarik karena menggabungkan pembelajaran dengan elemen permainan. Kelebihan lainnya adalah fleksibilitas waktu dan tempat, sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Desain tampilan yang menarik, termasuk warna, tulisan, gambar, dan animasi, juga menjadi daya tarik dari media pembelajaran berbasis Android (Muyaroah & Fajartia 2017).

3. Aplikasi Android

Salah satu cara dari penggabungan media pembelajaran dengan teknologi yaitu mengembangkan sebuah aplikasi berbasis android. Aplikasi dapat diartikan sebagai suatu program berupa perangkat lunak yang bekerja pada suatu sistem tertentu yang

berguna untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia Huda dan Priyatna (2019). Android merupakan sistem operasi berbasis linux yang dirancang untuk perangkat layar sentuh seperti *smartphone* dan komputer maupun tablet. (Ramadhani & Raya 2021)

Diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Aplikasi Android dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi dengan cepat. Selain itu, siswa dapat berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas. Media pembelajaran berbasis Android juga menarik karena menggabungkan pembelajaran dengan elemen permainan. Kelebihan lainnya adalah fleksibilitas waktu dan tempat, sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Desain tampilan yang menarik, termasuk warna, tulisan, gambar, dan animasi, juga menjadi daya tarik dari media pembelajaran berbasis Android. (Muyaroah and Fajartia 2017).

4. Ethno-Edugames

Ethno dapat diartikan sebagai identitas dari daerah yang kaya akan budaya dan ciri kehidupan sehari-hari masyarakat atau bisa disebut juga kearifan lokal. Indonesia memiliki keanekaragaman budaya lokal yang berbeda-beda di setiap daerah. Dengan perkembangan teknologi kini mempengaruhi segala aspek termasuk kebudayaan daerah yang menyebabkan pelestarian budaya menurun. Sebagaimana yang dikatakan Wati dan Dewi (2021) masyarakat memegang peranan penting dalam pelestarian kebudayaan sebagai pemilik asli dari kebudayaan yang ada di sekitarnya. Adapun kurikulum yang kini sedang dikembangkan, memprioritaskan pendidikan karakter. Sebagai bentuk upaya pelestarian budaya mengingat Toharudin *et al.*, (2021) mengatakan bahwa kearifan lokal dipercaya dapat membangun karakter suatu daerah, maka cukup relevan apabila kearifan lokal diintegrasikan pada pembelajaran. Edugames merupakan salah satu metode yang dapat mengintegrasikan pendidikan dan pembelajaran dengan kearifan lokal.

Game edukasi adalah permainan yang menggabungkan pembelajaran. Ini adalah media pembelajaran baru yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan cepat karena didukung oleh permainan yang menarik dan menarik Novaliendry (2017). Permainan pendidikan sering digunakan dalam pembelajaran

untuk meningkatkan motivasi siswa. Penggunaan permainan dalam pembelajaran memiliki efek yang signifikan pada siswa, meningkatkan proses pembelajaran, dan memberikan pesan dan wawasan yang lebih luas.

Menurut Hurd dan Jenuings desainer permainan pendidikan harus memenuhi standar permainan pendidikan. Nugraheny dan Destiranti (2017) Berikut ini adalah beberapa kriteria dari sebuah educational *game*, yaitu:

Pertama nilai keseluruhan (*overall value*). Nilai keseluruhan permainan tergantung pada desain dan durasinya. Desain pendidikan ini menarik dan interaktif. Edugame ini menggunakan batas waktu yang disarankan ketika digunakan untuk menentukan berapa lama berlangsung. Kedua kemampuan penggunaan (*usability*). akses adalah poin penting bagi desainer *game*. Edugame dilengkapi dengan sistem antarmuka yang user-friendly sehingga pengguna dapat dengan mudah mengaksesnya. Selain itu, keakuratan (*accuracy*) keberhasilan model atau gambar *game* dapat dituangkan ke dalam eksperimen atau desain disebut akurasi. Pada tahap perencanaan, desain edugame ini harus sesuai dengan model *game*. Kemudian kesesuaian (*appropriateness*). Desain dan konten *game* dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Edugame menawarkan menu dan fitur untuk membantu pengguna memahaminya. Lalu relevan (*relevance*) berarti bahwa hal itu dapat diterapkan pada pengguna target. Sistem perlu membantu pengguna mencapai tujuan pembelajaran agar relevan. Desain antarmuka harus menampilkan warna-warna yang menggembirakan, karena *game* edukasi ini ditujukan untuk anak-anak. Adapun objektivitas (*objectives*) menentukan tujuan dan kriteria keberhasilan pengguna. Objektivitas dalam Edugame adalah upaya untuk memeriksa hasil akhir dari permainan. Dan yang terakhir umpan balik (*feedback*). Umpan balik harus diberikan untuk membantu pengguna memahami apakah kinerja edugame sejalan dengan objek *game* atau tidak.

5. Sangkuriang

Cerita rakyat pada dasarnya adalah legenda, kepercayaan, dan adat istiadat suatu bangsa yang telah ada sejak lama, kemudian diwariskan turun-temurun secara lisan maupun tulisan. Bentuk cerita rakyat beragam bisa berupa cerita, nyanyian, teka-teki, peribahasa, bahkan permainan anak-anak (Sudjiman 1986).

Tanah Sunda memiliki salah satu cerita rakyat yang terkenal yaitu cerita Sangkuriang. Cerita Sangkuriang ini merupakan cerita rakyat yang melegenda, menceritakan tentang asal muasal terjadinya Gunung Tangkuban Perahu di wilayah Jawa Barat. Cerita Sangkuriang berawal dari mulut ke mulut di masyarakat Tatar Sunda. Lalu cerita Sangkuriang ini tuangkan kedalam buku bahkan diangkat menjadi film layar lebar. Telah pula didramakan serta telah dijadikan sebuah film kartun yang sangat digemari anak-anak, khususnya anak-anak di Jawa Barat dan umumnya anak-anak di Indonesia.

6. Berpikir kreatif

Hidayah, Istiningsih, dan Widodo (2022) berpendapat Kreativitas dapat didefinisikan sebagai manifestasi dari ide atau gagasan unik yang berasal dari individu yang berpikir kreatif dan produktif, serta mampu menciptakan sesuatu yang baru. Sementara itu Nurlaela *et al.*, (2019) Mengatakan Kreativitas yakni kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan untuk menemukan cara-cara baru dalam melihat masalah dan peluang.

Membuat instrumen tes soal berpikir kreatif, peneliti dituntun oleh indikator berpikir kreatif siswa menurut torrance (1990) dalam Ardianingsih, *et al.*,(2020) yaitu:

1. Berpikir lancar (fluency) : kemampuan yang dapat menghasilkan banyak ide
2. Keaslian (originality) : kemampuan menghasilkan ide-ide baru
3. Berpikir luwes (flexibility) : kemampuan menciptakan ide-ide yang beragam
4. Elaborasi (elaboration) : kemampuan mengembangkan ide menjadi lebih detail

Ciri-ciri berpikir kreatif dalam buku “Strategi Belajar Berpikir Kreatif” yang ditulis oleh Nurlaela *et al.*, (2019) menurut filsafat yaitu: kelancaran merupakan kemampuan yang dapat mengeluarkan suatu gagasan secara jelas dan cepat; keluwesan adalah keterampilan menghasilkan gagasan yang beragam dari berbagai sudut pandang; originalitas yakni kemampuan menghasilkan gagasan yang unik; ialah kemampuan menjelaskan atau menambah detail dari gagasannya.

Untuk kriteria persentase kemampuan berpikir kreatif pada tabel 2.1 berdasarkan jurnal wijayana dengan judul “Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Open Ended.”

Tabel 2.1 Interpretasi Persentase Kemampuan Berpikir Kreatif

Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat kreatif
61% - 80%	Kreatif
41% - 60%	Cukup kreatif
21% - 40%	Kurang kreatif
0% - 20%	Tidak kreatif

(Wijaya *et a.* 2022)

Kondisi Sekolah

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Negeri 27 Bandung yang berlokasi di Jl. Utsman Bin Affan No.1, Rancanumpang, Kec. Gedebage, Kota Bandung, Jawa Barat. Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran di SMAN 27 Bandung masih menerapkan pembelajaran konvensional. Penerapan model pelaksanaan kegiatan pembelajaran juga masih memanfaatkan bahan ajar berupa buku panduan guru dan buku ajar siswa. Oleh karena itu peneliti akan melaksanakan penelitian untuk membantu mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi dengan mengimplementasikan aplikasi *Ethno-Edugames* yang diharapkan dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa.

7. Materi Pembelajaran

a. Deskripsi Singkat

Materi ini mengenai pemanasan global, termasuk konsep dasar, dampak, dan solusi yang dapat diimplementasikan untuk mengurangi efek negatifnya. Siswa akan mempelajari tentang sumber-sumber pemanasan global, perubahan iklim, serta langkah yang dapat diambil untuk melindungi lingkungan.

b. Tujuan Pembelajaran

- 1) Memahami konsep pemanasan global dan faktor-faktor yang menyebabkannya.

- 2) Mengetahui dampak pemanasan global terhadap lingkungan dan manusia.
- 3) Memahami solusi yang dapat dilakukan untuk mengurangi pemanasan global.
- 4) Mampu mengidentifikasi langkah-langkah pencegahan dan perlindungan lingkungan.

c. Pemanasan Global



Gambar 2.1 Ilustrasi Pemanasan Global

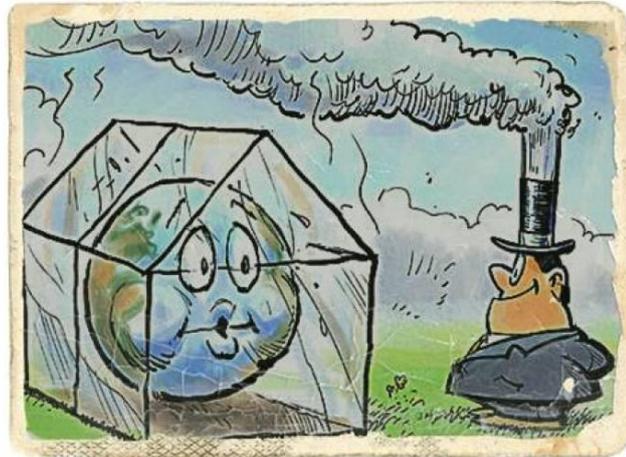
(sumber: detik.com, 2021)

Peningkatan suhu rata-rata di atmosfer Bumi yang disebabkan oleh peningkatan emisi gas rumah kaca dikenal sebagai pemanasan global. Fenomena ini memiliki dampak yang signifikan terhadap ekonomi, lingkungan, dan kesehatan manusia, jadi penting untuk memahami konsep pemanasan global dan mencari solusi untuk mengatasinya.

1) Konsep Pemanasan Global

Peningkatan konsentrasi gas rumah kaca seperti metana dan karbon dioksida (CO_2) di atmosfer menyebabkan pemanasan global. Gas-gas ini menangkap panas dari matahari, menyebabkan pemanasan global. Meskipun efek rumah kaca alami memainkan peran penting dalam menjaga suhu Bumi tetap hangat, aktivitas manusia seperti pembakaran bahan bakar fosil dan deforestasi telah meningkatkan konsentrasi gas rumah kaca.

- 2) Penyebab Pemanasan Global
 - a) Efek Rumah kaca



Gambar 2.2 Ilustrasi Efek Rumah Kaca
(Sumber: Dinas Lingkungan Hidup, 2020)

Karbon dioksida atau CO₂ yang dihasilkan oleh kegiatan di bumi, seperti pernapasan dan hasil pembakaran bahan bakar menutupi bumi. Karena kadarnya berlebihan seolah-olah gas-gas ini menyerupai kaca yang mengelilingi permukaan bumi. Selain karbon dioksida, sulfur dioksida dan metana juga dihasilkan. Gas-gas yang dilapisi akan memantulkan infrared matahari yang seharusnya kembali ke angkasa, seperti sifat kaca.

Sebenarnya efek rumah kaca itu wajar karena berguna untuk bumi menjaga suhu bumi agar tetap hangat. Jika tidak ada efek rumah kaca maka bumi ini akan dingin bahkan membeku. Apabila tidak ada efek rumah kaca kemungkinan suhu bumi sekitar -18 °C sehingga es akan menutupi seluruh permukaan Bumi. Karena efek rumah kaca sehingga bumi menghangat, tetapi bila kadarnya berlebihan maka terjadilah yang dinamakan pemanasan global.

- b) Efek Umpan Balik

Selain efek rumah kaca, ada juga efek umpan balik yang berpengaruh pada pemanasan global. Umpan balik disini contohnya adalah penguapan air. Proses

pemanasan selain menghasilkan karbondioksida juga menghasilkan uap air. Semakin banyak pemanasan yang disebabkan oleh efek rumah kaca karbon dioksida Akibatnya semakin banyak uap air yang membumbung ke atmosfer, uap air sendiri memiliki efek rumah kaca. Pemanasan yang terjadi terus menerus mengakibatkan jumlah uap air semakin bertambah yang akhirnya mencapai kesetimbangan konsentrasi uap air. CO₂ yang berada lama di atmosfer mengakibatkan umpan balik berlangsung lama.

Umpan balik yang kedua disebabkan penguapan awan. awan memantulkan kembali radiasi infra merah kembali ke angkasa sehingga dapat menurunkan panas dan menghasilkan efek pendinginan. Umpan balik selanjutnya adalah sirnanya kemampuan es dalam memantulkan cahaya. Ketika terjadi pemanasan global tentu es di daerah kutub mencair.

c) Variasi matahari

Variasi matahari adalah perubahan jumlah energi radiasi yang dilepaskan matahari. Variasi matahari dipengaruhi siklus sebelas tahun sekali ketika jumlah bintik matahari bervariasi selain fluktuasi-fluktuasi lainnya yang tidak periodik.

Efek rumah kaca juga disebabkan oleh peningkatan aktivitas matahari pada lapisan stratosfer. Ilmuwan dari Duke University mengatakan bahwa peningkatan temperatur rata-rata global dari tahun 1900 hingga 2000 diperkirakan sebesar 45% hingga 50% disebabkan oleh matahari. Namun, gas rumah kaca bertanggung jawab atas sebagian besar pemanasan global yang terjadi selama sepuluh tahun terakhir. Menurut beberapa ilmuwan, tingkat terang matahari selama tiga puluh tahun terakhir hanya meningkat sekitar 0,07%. Dengan angka sekecil ini sepertinya Efek ini terlalu kecil untuk menyumbang terhadap pemanasan global.

3) Dampak Pemanasan Global



Gambar 2.3 Ilustrasi Dampak Pemanasan Global
(sumber: merdeka.com, 2022)

Dampak pemanasan global beragam, termasuk kenaikan permukaan laut, cuaca ekstrem, kekeringan, banjir, dan penurunan keanekaragaman hayati. Selain itu, pemanasan global dapat menyebabkan kelaparan, migrasi paksa, dan konflik atas sumber daya alam. Akibatnya, sangat penting untuk melakukan sesuatu untuk mengurangi emisi gas rumah kaca dan mengurangi dampak pemanasan global.

4) Solusi untuk Pemanasan Global

Terdapat beberapa solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi pemanasan global, antara lain:

- a) Pengurangan Emisi Gas Rumah Kaca: Untuk mengurangi emisi gas rumah kaca, negara-negara perlu bekerja sama dalam mengadopsi energi terbarukan, transportasi berkelanjutan, dan praktik pertanian yang ramah lingkungan.
- b) Penanaman Hutan Kembali: Penanaman kembali hutan dapat membantu menyerap karbon dioksida dari atmosfer dan mengurangi dampak pemanasan global.
- c) Efisiensi Energi: Penggunaan teknologi yang lebih efisien secara energi dapat membantu mengurangi emisi gas rumah kaca dari industri dan transportasi.
- d) Pendidikan dan Kesadaran Lingkungan: Dua langkah penting untuk mengatasi pemanasan global adalah meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya perlindungan lingkungan dan mengurangi jejak karbon.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 2.2 Tabel Penelitian Terdahulu

Penulis	Tahun	Judul	Hasil
Mahfi, Marzal, dan Saharudin	2020	“Pengembangan <i>Game</i> Edutainment Berbasis Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kreatif”	Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat <i>game</i> edutainment berbasis <i>smartphone</i> sebagai media pembelajaran yang meningkatkan kemampuan kreatif siswa. <i>Game</i> edutainment yang dibuat telah divalidasi oleh ahli media dan menerima skor yang baik untuk validasi materi. <i>Game</i> ini juga berguna berdasarkan evaluasi guru dan siswa. Kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat sebesar 0,65 dalam uji coba pre-test dan <i>posttest</i> , Termasuk dalam kategori peningkatan yang sedang. Hasil survei persepsi siswa menunjukkan kesepakatan pada setiap indikator.
Arumsarie, kusumaningsih dan sutisno	2019	“Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Trigonometri”	Dari data nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kontrol, disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan media pembelajaran aplikasi mobile learning, lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Kemudian dengan membandingkan rata-rata nilai N-gain setiap kelas, hasil kemampuan berpikir kreatif siswa kelas

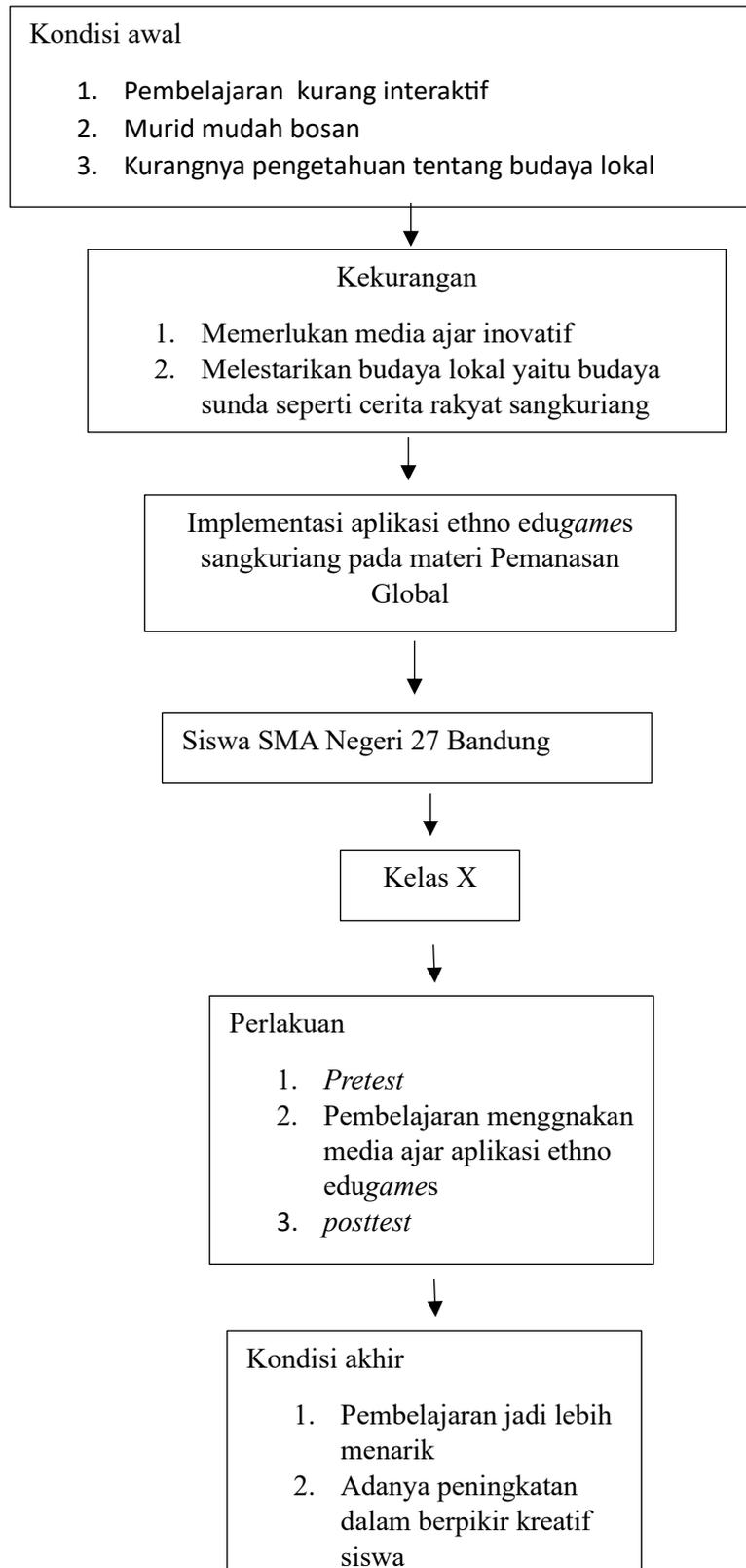
			eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan aplikasi mobile learning efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.
Pangestika, Umalihatayati, dan Dayurni	2023	“Efektivitas Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII SMP IT Bina Bangsa”	Dari perhitungan uji hipotesis didapatkan nilai Sig. (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ sehingga dapat dinyatakan bahwa media <i>game</i> edukasi dengan model pembelajaran jigsaw efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di SMP IT Bina Bangsa.
Rohayu, Deni Adi Putra, dan Kunti Dian Ayu Afiani	2021	“Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.”	Berdasarkan analisis dan diskusi yang dilakukan melalui review terhadap 10 jurnal. Dari sini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan kreativitas berpikir siswa dengan angka keseluruhan 80,74%.
Musaidah, Evadatul dan Zaenuri	2021	Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau Dari Curiosity Siswa Pada	Hasil penelitian menunjukkan bahwa reaksi siswa terhadap pembelajaran mandiri berbantuan mobile

		Pembelajaran Mandiri Berbantuan Mobile Learning	learning berada pada kategori “baik” dengan angka sebesar 7,5. Terdapat pengaruh yang signifikan variabel curiosity siswa terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis.
--	--	---	--

C. Kerangka pemikiran

Kerangka pemikiran pada penelitian ini dilihat pada kondisi awal yang menjadi acuan untuk dilakukannya penelitian dengan judul “Ethno-Edugames: Pengembangan Aplikasi Sangkuriang Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pemanasan Global Kelas X SMA Negeri 27 Bandung”. yaitu diperlukan adanya media pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan belajar mengajar yang mencakup kearifan lokal seperti sangkuriang. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 27 bandung.

Tahap pertama yang dilakukan yaitu *pretest* sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai. Selanjutnya diberikan *treatment* pada kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran berupa aplikasi *Ethno-Edugames* (sangkuriang). Kemudian pada akhir pembelajaran diakhiri dengan melakukan pengisian *posttest*. Hasil akhir dari penelitian yang telah dilakukan peneliti mengharapkan terdapat peningkatan dalam kemampuan berpikir kreatif siswa setelah penggunaan aplikasi *Ethno-Edugames* (sangkuriang).



D. Asumsi Dan Hipotesis

1. Asumsi

Dengan media pembelajaran berupa aplikasi *Ethno-Edugames* di *smartphone*, guru dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa karena aplikasi tersebut memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Aplikasi ini tentunya tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memperkenalkan konteks kearifan lokal, yang akan membantu guru mencapai tujuan mereka.

2. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran dan asumsi diatas maka hipotesis dari penelitian ini adalah :

- a. H_0 = penggunaan aplikasi *Ethno-Edugames* (sangkuriang) tidak dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa
- b. H_a = penggunaan aplikasi *Ethno-Edugames* (sangkuriang) dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa.