

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Belajar adalah proses memperoleh kompetensi yang diinginkan pada tingkat kognitif, emosional, dan psikomotorik. Siswa akan mendapatkan keuntungan dari terlibat dalam kegiatan belajar. Proses belajar mengajar selalu berhubungan. Belajar dan mengajar adalah dua konsep dengan makna berbeda yang hidup berdampingan dalam satu peristiwa. Guru bertindak sebagai instruktur sementara siswa mengambil peran sebagai pembelajar. Guru menginstruksikan untuk membantu siswa memahami materi yang dibahas di kelas sampai tercapai tujuan tertentu (aspek kognitif), mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), dan mengembangkan keterampilan (aspek psikomotor). Pikiran dan karakter intelektual setiap manusia akan berubah sebagai hasil dari belajar. Kecerdasan diekspresikan melalui kecakapan intelektual. Pengertian kecerdasan sama dengan kecerdasan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan, keterampilan dasar siswa harus dilatih. Keterampilan intelektual dasar yang perlu dikembangkan anak-anak secara langsung terkait dengan IQ mereka. Untuk mengembangkan siswa secara emosional, intelektual, dan spiritual sehingga keinginan belajarnya meningkat atas kemauan sendiri, pembelajaran mengalami proses pembelajaran yang dikemas oleh guru menjadi proses pembelajaran yang dikonstruksi oleh guru. Kondisi ini akan menumbuhkan gaya berpikir, kreativitas, dan keterampilan berorganisasi, serta kemampuan mengatur pembelajaran dan memecahkan masalah. Pada abad kedua puluh satu, perlu untuk mengembangkan keterampilan yang tercantum di atas.

Belajar adalah elemen kegiatan yang rumit yang tidak dapat dijelaskan sepenuhnya, klaim Trianto (2010). Sederhananya, belajar adalah hasil dari interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman dalam situasi dunia nyata. Pada hakekatnya belajar adalah usaha yang disengaja oleh seorang guru untuk mengajar murid-muridnya (dengan membimbing interaksi mereka

dengan sumber belajar yang lain) dengan tujuan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Dari uraian tersebut terlihat bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah antara guru dan murid, dengan komunikasi antara keduanya diarahkan pada tujuan yang telah ditetapkan.

UNESCO telah menyarankan empat pilar pendidikan untuk abad kedua puluh satu: 1) belajar untuk mengetahui; 2) belajar menjadi; 3) belajar untuk menjadi dan 4) belajar untuk hidup bersama. Pada abad kedua puluh satu, pendidikan telah diperlukan untuk menerapkan empat C (Berpikir Kritis, Komunikasi, Kolaborasi, Kreativitas). Penerapan 4C akan secara signifikan mempengaruhi bagaimana pemimpin masa depan negara akan menanggapi kesulitan di abad kedua puluh satu.

Rahasia sukses di abad kedua puluh satu adalah pengetahuan tentang sains dan teknologi. Sains adalah kumpulan informasi yang memiliki nilai dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dan berbasis pengetahuan. Menurut Salisbury (2002), teknologi adalah penggunaan metodis dari ilmu pengetahuan atau pengetahuan untuk penyelesaian tugas-tugas praktis. Pemanfaatan teknologi akan meningkatkan nilai tambah barang-barang ilmiah, yang sering dipersepsikan oleh masyarakat umum sebagai alat elektronik atau mekanik.

Tidak ada persyaratan bahwa sistem pembelajaran harus tatap muka. Selama ini kita hanya mengenal pengajaran tatap muka yang digunakan untuk memberikan pengajaran, tetapi karena kemajuan teknologi, pengajaran sekarang juga dapat disampaikan melalui sarana lain, seperti internet. Akibat perkembangan ini, proses pembelajaran dikatakan telah mengalami lima pergeseran, antara lain dari pelatihan ke penampilan, dari ruang kelas ke lokasi mana pun kapan saja, dari kertas ke "online" atau saluran, dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan, dan dari waktu siklus ke waktu nyata, menurut Rosenberg (2001).

Pembelajaran khususnya di bidang biologi sangat diuntungkan dengan adanya media karena memudahkan siswa dalam memahami berbagai kutipan ilustratif. Media pendidikan, sebagai satu-satunya peserta didik, mulai membantu guru dalam mengamati rumah anak. Aneka macam dan bentuk media pendidikan yang

diberikan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan untuk anak didik. Saat memanggil benda tertentu, guru bisa saja mengirimkannya langsung ke pengasuhan anak didik di sekolah. Benda itu dijadikan sumber belajar dengan menghadirkan bendanya seiring dengan penjelasan benda itu. Media digunakan sebagai alat pembelajaran bagi peserta didik auditori, visual, dan audiovisual (Djamrah, 2013).

Munadi (2012) mengklaim bahwa ada empat kategori utama media dapat dibagi: media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia. Penciptaan sumber belajar biologi berupaya untuk meningkatkan standar pengajaran. Sesuai dengan semangat otonomi daerah yang asumsi fundamentalnya adalah keberagaman, sangat memungkinkan dan luas untuk merancang media pembelajaran yang berbeda sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Untuk tetap menjadi negara yang kuat, pendidikan harus dimodifikasi untuk memenuhi tuntutan dan kesulitan zaman. Negara yang sangat beragam seperti Indonesia mungkin harus menghadapi ancaman dengan mendidik warganya. Kemampuan membangun persatuan bangsa melalui pendidikan sangat diperlukan; semboyan Bhineka Tunggal Ika saja tidak akan cukup. Masalah pendidikan adalah bahwa sebagian besar guru hanya memberikan pengetahuan dan tidak mampu menanamkan rasa moralitas atau memberi contoh bagaimana siswa harus berperilaku. Keberagaman suku dan agama di Indonesia menjadi tantangan tersendiri bagi sistem pendidikan bangsa.

Metode alternatif untuk membangkitkan kembali semangat ummat dan nasionalisme yang dulu dikuatkan selama perang melawan kolonialisme brutal antara lain pendidikan berbasis kearifan lokal. Di era globalisasi, setiap negara harus menghadapi isu-isu seperti teknologi informasi yang secara drastis akan mengurangi privasi pribadi, kesenjangan yang semakin besar antara mereka yang memiliki akses ke sana dan mereka yang tidak, meningkatnya konflik kepentingan antara negara maju dan berkembang, dan pesatnya perkembangan teknologi informasi. pertumbuhan penduduk di negara berkembang. memperluas populasi, terutama di kalangan anak-anak yang hidup dalam kemiskinan (Kraten, 1998).

Agar peserta didik dapat mengapresiasi manfaat dari memasukkan nilai-nilai kearifan lokal di lingkungannya, pendidikan harus mampu menghadirkan pengalaman. pendidikan yang secara aktif mengikutsertakan peserta didik dalam kehidupan masyarakat setempat dan menjunjung tinggi nilai-nilai tradisional.

Penelitian ini merupakan bentuk pengembangan pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam bentuk aplikasi ethno-edugame berbasis game oray-orayan yang dijadikan sebagai landasan untuk membuat strategi pembelajaran. Hasil penelitian yang dimaksudkan adalah peningkatan motivasi siswa, yang dapat diamati baik pada proses pembelajaran maupun hasil pre dan post-test yang meliputi soal-soal yang telah diuji validitasnya. Rancangan penelitian yang berjudul “Implementasi Aplikasi Etno-Edugames Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Kelas XII Pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka masalah-masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut :

1. Perlunya kreativitas guru biologi untuk menyediakan media pembelajaran jenis multimedia dengan berbasis game dalam pembelajaran Perkembangan dan Pertumbuhan
2. Kurangnya minat dan kreativitas peserta didik saat mengikuti pembelajaran sehingga suasana pembelajaran menjadi jenuh
3. Perlunya media dalam menyajikan pembelajaran Pertumbuhan dan Perkembangan

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

“Bagaimana Implementasi aplikasi *Ethno-edugames* berbasis permainan oray-orayan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran materi Pertumbuhan dan Perkembangan?”

Adapun pertanyaan peneliti diuraikan sebagai berikut :

1. Bagaimana Implementasi pembelajaran menggunakan aplikasi ethno-edugames dapat meningkatkan berpikir kreatif belajar siswa?

2. Bagaimana respon terhadap siswa apakah tertarik dengan pembelajaran menggunakan aplikasi ini?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui ada perkembangan dalam berpikir kreatif siswa dengan aplikasi *ethno-edugames*
2. Mengembangkan kearifan lokal yang ada.
3. Menerapkan aplikasi *ethno-edugames* dalam pembelajaran Biologi materi Pertumbuhan dan Perkembangan

#### **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa  
Diharapkan mampu meningkatkan kreativitas siswa dengan teknologi yang menerapkan kultur daerah
2. Bagi Guru  
Aplikasi Ethno-edugame dapat menjadi alat untuk memberikan pengetahuan dengan model pembelajaran yang berpusat pada siswa.
3. Bagi Sekolah  
Kegiatan yang dilakukan peneliti akan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sehingga akan berdampak positif terhadap kemajuan perkembangan sekolah

#### **F. Definisi Operasional**

Untuk mengukur variable dalam penelitian ini, penulis mejabarkan definisi operasional sebagai berikut :

1. *Edugame* dalam pembelajaran

Game edukasi, kadang-kadang dikenal sebagai Educational Game Tool (APE), adalah alat yang menggunakan teknologi canggih dan dasar untuk mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran suatu mata pelajaran dan untuk memperdalam pemahaman (Susanto et al, 2013).

Permainan memiliki kapasitas untuk mengembalikan motivasi belajar anak-anak yang hilang. Menggunakan permainan untuk mengajarkan kemampuan aritmatika, fisika, dan bahasa terbukti cukup efektif, menurut penelitian yang dilakukan oleh Randel pada tahun 1991. (seperti IPS, biologi dan logika).

## 2. Berpikir kreatif

Menurut Oemar Hamalik (2003), berpikir divergen yang memiliki kualitas-kualitas berikut, merupakan komponen khusus dari berpikir kreatif. Fleksibilitas: Berbagai ekspresi atau tanggapan terhadap rangsangan; Orisinalitas: Tingkat keaslian berbagai ide, solusi, atau sudut pandang tentang suatu subjek; Kefasihan: Jumlah produksi; Lebih banyak solusi sama dengan lebih banyak kreativitas.

Dalam penelitian ini, kreativitas diartikan sebagai keluwesan siswa untuk menggali ide-ide baru guna memicu minat belajar dan mencapai hasil akademik yang setinggi-tingginya. Siswa akan menyuarakan pendapat mereka, mengajukan pertanyaan, mempertimbangkan konsep, dan klaim kritik; ini adalah semacam kreativitas dalam belajar. Kecerdasan siswa akan menginspirasi mereka untuk memecahkan masalah dengan konsep yang menghasilkan produk akhir yang unik.

Bimbingan dan arahan diperlukan untuk pengembangan kreativitas agar siswa dapat meningkatkan keterampilannya sesuai dengan minatnya. Kreativitas yang terkonsentrasi akan mengembangkan kemampuan dan menemukan tanda-tanda kreativitas itu sendiri.

Kemampuan berpikir lancar, adaptif, dan kreatif serta kemampuan mengelaborasi (mengembangkan, menyempurnakan, dan merinci) suatu gagasan merupakan ciri-ciri kreativitas, menurut Utami Munandar (1999). Dalam rumusan ini, unsur-unsur proses perubahan diberi bobot tambahan (inovasi dan variasi).

## **G. Sistematika skripsi**

### 1. Bab I Pendahuluan

Mengarahkan pembaca pada masalah tersebut. Diskusi peneliti tentang suatu masalah dan faktor-faktor yang mungkin berkontribusi terhadapnya. Pencapaian yang tidak sesuai harapan adalah akar masalah. Hal ini dimaksudkan agar setelah

membaca bagian ini, pembaca akan memahami motivasi peneliti: untuk menemukan solusi atas masalah di bidang pendidikan.

## 2. Bab II Kajian Teori

Landasan teori penelitian tertuang dalam kajian teoritis. Ada teori, konsep, kebijakan, dan aturan yang telah diteliti oleh para akademisi sebelumnya pada bab II. Analisis teoritis dan kerangka pemikiran yang mencakup ilmu pengetahuan dan teknologi, budaya, dan hasil belajar siswa juga terdapat pada bab II.

## 3. Bab III Metode Penelitian

Langkah-langkah dalam penelitian ini dijelaskan secara jelas pada Bab III. Ketika suatu masalah penelitian perlu dipecahkan, maka perlu dijelaskan bagaimana proses penelitian itu bekerja sehingga dapat juga ditarik kesimpulan.

## 4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Memuat uraian tentang data yang dikumpulkan, subjek dan objek penelitian, hasil pengolahan data, dan hasil analisis pengolahan data. Ketika membahas temuan penelitian untuk mengatasi perumusan masalah, istilah "temuan" mengacu pada hasil pengolahan dan analisis data yang menggunakan berbagai pilihan dalam urutan perumusan masalah.

## 5. Bab V simpulan dan saran

Kesimpulan dan rekomendasi diberikan untuk penelitian ini di bab V, khususnya gagasan bahwa peneliti menghargai pentingnya menganalisis data penelitian. Kemudian untuk saran-saran khususnya saran bagi peneliti selanjutnya yang berkeinginan untuk melakukan penelitian selanjutnya