

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta sifat-sifat lain yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara, untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya, menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003.

Berdasarkan UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, tujuan pendidikan nasional adalah membantu peserta didik berkembang menjadi manusia yang berbudi pekerti luhur, sehat, berilmu, cakap, dan kreatif, yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa untuk menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan adalah untuk membantu peserta didik meningkatkan pengetahuan, pengalaman, dan kemampuannya. Untuk mencapai transformasi diri yang diharapkan, siswa harus mampu merancang pengembangan yang kreatif, cerdas, dan berkelanjutan dalam sistem pembelajarannya di sekolah.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata “pendidikan” berasal dari akar kata “mendidik”, yang berarti memelihara dan memberikan pendidikan (pengajaran dari pemimpin) dalam hal akhlak dan kecerdasan. Istilah Latin *educatum*, yang menggabungkan huruf "E" dan "Duco", adalah asal kata bahasa Inggris "education". "Duco" berarti perkembangan dan "E" mengacu pada pertumbuhan dan perkembangan luar ke dalam dari sedikit menjadi banyak. Dari

dua kata ini selanjutnya pendidikan bisa dimaknai sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan diri.

Pendidikan merupakan pedoman bagi tumbuh kembang seorang anak, demikian menurut Ki Hajar Dewantoro, seseorang yang berjasa mendirikan pendidikan Indonesia. Implikasi dari pengertian tersebut adalah bahwa pendidikan merupakan kekuatan alamiah setiap anak agar mereka dapat tumbuh dengan menjadi kontributor masyarakat serta mengejar stabilitas dan kebahagiaan dalam hidup.

Dalam jurnal *Education and Creativity* Fasko, (2001) menyatakan “*to stimulate creativity, teachers should provide situations for students to participate in group activities cause these group activities, in addition to enhancing creative thinking and academic performnce*”. Artinya, untuk membuat rangsangan kreativitas, guru harus menyiapkan kondisi di mana siswa dapat berpartisipasi dalam proyek kelompok. Karena aktivitas dalam proyek kelompok bermanfaat untuk meningkatkan pemikiran kreatif serta prestasi akademik peserta didik.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan individu untuk mengembangkan keterampilan baru melalui pengembangan keterampilan yang sudah ada sebelumnya, sehingga hasil tersebut dapat memperkaya kemampuan individu tersebut.

Slameto (2003) berpendapat bahwa belajar adalah proses perubahan, perubahan tingkah laku yang dilakukan dengan berinteraksi dengan lingkungan dan berusaha memenuhi kebutuhannya. Di sisi lain, belajar adalah semacam pertumbuhan atau perubahan manusia, yang diekspresikan dalam perilaku baru sebagai konsekuensi dari pengalaman dan pelatihan, menurut Aqib (2003).

Dengan demikian, bisa dimaknai jika belajar adalah usaha individu untuk mengubah tingkah lakunya melalui interaksi dengan lingkungan, sehingga perubahan tingkah laku yang relatif permanen merupakan hasil akhir dari kegiatan belajar. Oleh karena itu, kemampuan seorang siswa untuk menciptakan sesuatu yang baru saat belajar dapat dipandang sebagai kreativitas belajar, bukan hanya kemampuan mengembangkan formasi yang diperoleh guru dalam proses pengajaran, tetapi juga bentuk pengetahuan yang memungkinkan mereka membuat kombinasi-kombinasi baru dalam pembelajaran mereka.

Kreativitas sangat penting dalam hidup, maka dari itu kreativitas perlu dipupuk pada diri peserta didik. Seperti yang diungkapkan oleh Munandar (Pratiwi, 2005) sebagai berikut:

1. Kreativitas merupakan tanda manifestasi seseorang yang berfungsi penuh pada dirinya.
2. Creative thinking atau kreativitas, sebagai kapasitas untuk mengenali beberapa perbaikan potensial untuk suatu situasi.
3. Bersibuk, menjadi kreatif tidak hanya bermanfaat dan juga memuaskan secara pribadi.

Sistem pembelajaran daring dianggap sebagai cara paling praktis untuk melakukan proses pembelajaran dalam konteks pandemi. Terdapat tujuan pembelajaran yang harus dipenuhi di semua pencapaian sekolah. Pembelajaran secara daring nantinya akan memberikan *game edutainment* dalam bentuk bantuan lego. Proses *game edutainment* dalam bentuk lego yang dibuat oleh peserta didik ini akan memberikan dampak positif pada pemikiran kreatif mereka.

Setiap orang, terutama siswa yang beranjak usia remaja harus memiliki pemikiran yang kreatif.

Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti dengan guru Bimbingan dan Konseling SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan, peneliti menemukan fenomena yang terjadi pada siswa yaitu diantaranya siswa tidak dapat mengulang materi yang sudah dijelaskan guru, siswa suka diam saat berdiskusi dengan teman-teman, siswa tidak mengerjakan tugas, siswa tidak dapat menemukan alternatif masalah untuk menyelesaikan tugas yang sulit dan siswa sulit mencetuskan sebuah gagasan. Sedangkan hasil wawancara terhadap siswa, siswa sering merasa putus asa, mudah menyerah, dan tidak percaya diri dalam mengungkapkan ide baru.

Terdapat empat komponen berpikir kreatif yang diketahui dari pemaparan wawancara guru bimbingan dan konseling dengan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan belajar, dan salah satu alasannya adalah kurangnya berpikir kreatif. Melalui peristiwa tersebut, bisa diamati terdapat gejala-gejala berpikir kreatif yang dialami pada siswa yang cukup menghambat proses pembelajaran di dalam kelas khususnya kelas VII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan yang dapat memberikan dampak negatif pada hasil berpikir kreatif siswa.

Oleh karenanya, diperlukan layanan Bimbingan dan Konseling agar nantinya membantu memberikan informasi dan pemahaman mengenai bagaimana pengelolaan berpikir kreatif yang dialami siswa. Bimbingan dan Konseling di sekolah diselenggarakan dengan tujuan memfasilitasi perkembangan siswa untuk

mampu mengaktualisasi potensi yang dimiliki untuk mencapai tugas perkembangan diri secara optimal.

Dalam Jurnal Anikina, O. V. & Yakimenko, E. V. (2015) mengatakan *“Edutainment is a very interesting combination of traditional content and teaching methods in the context of new technologies. According to them, this system is useful on many levels, due to creative approaches to teaching students who wish to study, as they can see the practical results of their activities”*. Artinya *Edutainment* adalah kombinasi yang sangat menarik dari tradisional konten dan metode pengajaran dalam konteks teknologi baru. Tujuannya sistem ini berguna pada banyak tingkatan, karena pendekatan kreatif untuk mengajar siswa yang ingin belajar seperti yang mereka lihat hasil praktis dari kegiatan mereka.

Isi pembelajaran merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk membantu siswa dalam mengatur pemikiran kreatifnya. Membantu siswa memahami dan mengembangkan keterampilan layanan penguasaan konten dengan sikap dan perilaku belajar yang baik, keterampilan dan materi pembelajaran yang sesuai dengan kecepatan dan kebiasaan belajar, serta keterampilan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari menurut Scardi, Gutala et al. (2017).

Pendapat Setyaningrum & Waryanto (2017) game *edutainment* adalah media yang memadukan unsur hiburan dengan unsur pendidikan, menyelaraskan keduanya dengan berbagai alat antara lain suara, gambar, dan animasi, dengan tujuan membangkitkan minat belajar siswa. Media untuk permainan memiliki kelebihan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Siswa dapat bermain game untuk berpartisipasi dalam aktivitas mental dan fisik sambil

mengembangkan berbagai keterampilan, seperti visualisasi. Mengartikan penerapan game *edutainment* membantu siswa lebih mudah belajar dengan teknologi yang menjadikan belajar lebih harmonis, kreatif, dan efektif dengan mengkoordinasikan kedua otak anak. Handayani, (2005) Lego adalah permainan balok konstruksi plastik yang dapat disusun dan dirangkai menjadi berbagai bentuk untuk permainan konstruktif. Fadlillah dkk (2014) Anak-anak senang bermain dengan balok plastik seperti yang terdapat pada permainan Lego. Model apa pun dapat dibuat dengan menggabungkan beberapa bagian lainnya. Dan dapat membentuk bangunan, patung, kendaraan, pesawat terbang, dan lainnya. Beberapa manfaat bermain Lego bagi siswa salah satunya membantu perkembangan imajinasi, kreativitas, konsentrasi, dan ketelitian anak.

Proses yang terjadi dalam konteks pembelajaran adalah *game edutainment* dengan bentuk Lego. Untuk meningkatkan pertumbuhan pribadi atau untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah yang muncul selama studi mereka, guru memanfaatkan siswa dalam lingkungan belajar yang dinamis. Dari sudut pandang guru, penggunaan metode *edutainment* seperti Lego memungkinkan siswa untuk mengalami dan mengikuti proses pembelajaran dalam lingkungan yang menyenangkan, menghibur, dan mendidik. Dalam hal ini, prinsip pembelajaran berbasis *edutainment* dalam bentuk Lego dapat diartikan bahwa pembelajaran harus menyenangkan, aman, nyaman, dan dilakukan dengan cara yang mendorong antusiasme siswa.

Dari penelitian yang dilakukan Enita Evilia (2017) “Pengaruh Layanan Penguasaan Konten terhadap Berpikir Kreatif Siswa kelas VIII F SMPN 17 Kota Jambi”. Penelitian Endah Setyaningrum (2015) “Pengaruh Layanan Penguasaan

Konten terhadap Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Karangrayung Purwodadi”. Penelitian Andriany Lusiana dkk (2014) “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Lego Pada Anak Kelompok B. Pada hasil penelitian yang menjelaskan jika terdapat pengaruh layanan penguasaan konten terhadap berpikir kreatif siswa dalam bermain lego dapat meningkatkan kreativitas, oleh sebab itu keterkaitan hasil penelitian ini dengan bimbingan dan konseling sudah terlihat jelas dalam penelitian ini menggunakan salah satu jenis layanan yang ada di Bimbingan dan Konseling. Hal ini sejalan dengan penelitian yang ingin diteliti oleh peneliti.

Maka untuk mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh layanan penguasaan konten teknik game *edutainment* terhadap berpikir kreatif siswa, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Layanan Konten dengan Game *Edutainment* dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Melalui penjelasan latar belakang masalah di atas, yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian, yakni:

1. Pengelolaan berpikir kreatif siswa kelas VII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan masih tergolong rendah.
2. Terdapat siswa kelas VII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan yang memiliki masalah berpikir kreatif.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi di atas, peneliti membatasi masalah hanya pada “Efektivitas Layanan Konten dengan Game *Edutainment* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diambil, yakni “Apakah ada Efektivitas Layanan Konten Dengan Game *Edutainment* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian untuk mengetahui Efektivitas Layanan Konten Dengan Game *Edutainment* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya di bidang bimbingan dan konseling mengenai layanan penguasaan konten untuk teknik game *edutainment*.
- b. Temuan penelitian ini nantinya dapat menjadi materi ilmiah dan informasi serta pengetahuan di bidang bimbingan dan konseling, terutama dalam hal layanan penguasaan konten teknik game *edutainment*.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Siswa, nantinya setelah menyelesaikan layanan penguasaan konten dengan game *edutainment* siswa bisa berpikir secara kreatif.
- b. Bagi guru Bimbingan dan Konseling, jika penelitian ini mendapatkan hasil yang maksimal maka layanan penguasaan konten teknik game *edutainment* untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa ini dapat dilanjutkan.
- c. Hasil penelitian ini akan membantu guru mata pelajaran dalam memberikan atau menyampaikan informasi dan strategi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan bervariasi.
- d. Bagi mahasiswa, diharapkan bisa acuan untuk membuat penelitian selanjutnya mengenai pengelolaan berpikir kreatif siswa.