

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Ki Hajar Dewantara menyatakan pendidikan adalah upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran, dan jasmani anak agar selaras dengan alam dan masyarakat. Penguatan pendidikan karakter merupakan solusi untuk menyiapkan generasi emas 2045 yang memiliki kecakapan, dengan menempatkan kembali karakter sebagai pendidikan di Indonesia, berdampingan dengan intelektualitas, penguatan pendidikan karakter berperan dalam pembentukan generasi muda yang tangguh cerdas dan berkarakter.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional dalam Pasal 1 (1) disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dan anak didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memilih kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, masyarakat, bangsa dan negara. Presiden Joko Widodo telah menandatangani Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Penguatan Pendidikan Karakter yang selanjutnya disingkat PPK adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan melibatkan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

Model PPK tidak mengharuskan siswa untuk terus menerus belajar di kelas, namun mendorong agar siswa dapat menumbuhkan kembangkan karakter positifnya melalui berbagai kegiatan ko-kurikuler, ekstrakurikuler dalam pembinaan guru. Penguatan Pendidikan Karakter menurut Perpres Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter, memiliki tujuan: (a) membangun dan membekali Peserta didik sebagai generasi emas Indonesia Tahun 2045 dengan jiwa Pancasila dan pendidikan karakter yang baik guna menghadapi dinamika perubahan di masa depan; (b) mengembangkan platform pendidikan nasional yang meletakkan pendidikan karakter sebagai jiwa utama dalam penyelenggaraan pendidikan bagi Peserta didik dengan dukungan perlibatan publik yang dilakukan melalui pendidikan jalur formal, nonformal, dan informal dengan memperhatikan keberagaman budaya Indonesia; dan (c) merevitalisasi dan memperkuat potensi dan kompetensi pendidik, tenaga kependidikan, Peserta didik, masyarakat, dan lingkungan keluarga dalam mengimplementasikan Penguatan Pendidikan karakter.

Penguatan pendidikan karakter dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter terutama meliputi nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab”. Penerapan pendidikan karakter tentunya tidak bisa hanya dilakukan oleh satu pihak saja, ketika guru membentuk karakter pada diri anak, sedangkan di lingkungan masyarakat anak melibat banyak nilai-nilai yang dilanggar, maka hanya ada dua kemungkinan yang terjadi, anak tetap berpegang teguh pada nilai-nilai yang telah dipelajari di sekolah, atau

meninggalkan nilai-nilai tersebut dan mengikuti pelanggaran nilai-nilai yang terjadi di masyarakat. Membentuk pribadi yang unggul dan berkarakter diperlukan kerja sama dan koordinasi antara sekolah, keluarga, dan anggota masyarakat.

Pendidikan karakter berbasis kelas berbicara tentang bagaimana relasi atau hubungan antara guru dan peserta didik dalam konteks pembelajaran formal isi kurikulum. Pendekatan ini bagaimana guru mengintegrasikan nilai-nilai pembentukan karakter dalam proses pembelajaran yang terintegrasi dalam kurikulum menjadi sangat penting. Guru perlu memahami bagaimana cara mempersiapkan dan mengintegrasikan dalam proses pembelajaran melalui pemilihan metodologi pembelajaran, pengelolaan kelas, dan cara membuat evaluasi. Beberapa penguatan pendidikan karakter yang diambil adalah kreativitas supaya siswa selalu menemukan ide-ide yang baru.

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia dan bukan yang diterima dari luar diri individu. Kreativitas yang dimiliki manusia, lahir bersama lahirnya manusia tersebut. Sejak lahir individu sudah sudah memperlihatkan kecenderungan mengaktualisasikan dirinya. Kreativitas sangat penting, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu dilingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Ada berbagai ciri orang yang mampu berpikir kreatif yaitu: (1) menunjukkan rasa ingin tahu yang luar

biasa, (2) menciptakann berbagai ragam dan jumlah gagasan guna memecahkan persoalan, (3) sering mengajukan tanggapan yang unik dan pintar, (4) berani mengambil resiko, (5) suka mencoba. Penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kobinasi dari hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Kemampuan anak yang kreativitas karena adanya kemajuan teknologi seperti smartpohe diantaranya *game mobile* tebak gambar. Kemajuan teknologi tidak dapat dihindar dari kalangan anak-anak, remaja dan dewasa.

Banyak hal yang menarik dari teknologi sebagai contohnya saat ini yang berkembang pesat adalah smartphone dengan system adroid. Android memiliki banyak aplikasi yang menarik seperti *Game mobile* tebak gambar. *Game mobile* tebak gambar adalah kumpulan kata sedemikain rupa sehingga bisa menimbulkan kosa kata yang baru. Pada dasarnya *game mobile* tebak gambar membantu mendorong para siswa untuk meningkatkan minat pada pelajaran dan membantu siswa dalam kemampuan berbahasa, kreatif serta membantu mereka mengingat dan menafsirkan isi materi dari buku teks. Permainan *game mobile* tebak gambar adalah kumpulan gambar disusun sedemikian rupa sehingga bisa menimbulkan sebuah kosa kata baru yang diadaptasi dari istilah sehari-hari, ungkapan unik dan lucu, apapun berupa isu dan peristiwa yang sedang terjadi.

Kegiatan menebak berarti mengira tentang maksud dari sesuatu baik gambar, teks, maupun suara. *Game mobile* tebak gambar tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan tersendiri memainkan *game mobile* tebak gambar adalah gambar bersifat konkret,

gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan dan gambar dapat memperjelas suatu masalah, sehingga dapat mencegah kesalahpahaman. Banyak yang mendominasi memainkan *game mobile* tebak gambar adalah kalangan pelajar mulai dari SD, SMP, SMA. Buktinya dapat diketahui dari banyaknya warnet dan *game center* baik yang ada di kota besar maupun kota kecil yang main *game mobile* tebak gambar didalamnya adalah pelajar. Pelajar yang sering memainkan suatu *game mobile tebak gambar* akan menyebabkan siswa tersebut menjadi ketagihan. Ketagihan dalam memainkan *game mobile* tebak gambar akan berdampak bagi mereka, terutama dari segi akademik karena masih dalam usia sekolah. Aktivitas bermain *game mobile* tebak gambar yang dilakukan secara berlebihan dapat membawa pengaruh negatif pada siswa. Dampak negatif yang dimaksud dalam penelitian adalah berkurangnya belajar pada anak.

Namun dengan demikian ada pun dampak positif bermain *game mobile tebak gambar*. Bermain *game* memberikan suatu latihan yang sangat efektif kepada otak dan bisa menemukan kreatifitas. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Apabila seorang pelajar telah bermain *game mobile* tebak gambar maka kemampuan kreativitas anak semakin meningkat. Ada baiknya bila seorang pelajar yang terkena *game mobile* tebak gambar mendapatkan perhatian yang lebih dari para orang tua agar dapat menanggulangi aktivitas mereka supaya tidak mempengaruhi prestasi mereka dalam belajar. Batasi kegemaran bermain *game mobile* tebak gambar, dengan memberi peraturan-peraturan atau batas jam untuk bermain *game mobile* tebak gambar. Mendampingi anak dan memberi pengarahan pada anak, agar dapat menggunakannya secara bijak. Guna

memantau kreatif sebagai seorang pelajar, orang tua dalam hal ini harus komunikasikan kepada guru di sekolah.

Keluarga merupakan lingkungan primer hampir setiap individu, sejak anak lahir sampai datang masanya anak meninggalkan rumah untuk membentuk keluarga sendiri. Sebagai lingkungan primer, hubungan antara manusia yang paling intensif dan paling awal terjadi dalam keluarga. Sebelum seorang anak mengenai lingkungan keluarga. Karena itu, sebelum anak mengenal norma- norma dan nilai- nilai dari masyarakat umum, pertama kali anak menyerap norma dan nilai yang berlaku dalam keluarga untuk dijadikan sebagai kepribadian. Rata-rata yang gemar bermain *game mobile* tebak gambar adalah anak yang sangat menyukai tantangan, sehingga rangsangan dan daya tariknya lemah, tidak menantang seperti pada proses belajar mengajar di sekolah menjadi tidak menyenangkan, terlebih suasana kelas seolah-olah merupakan penjara bagi jiwanya, kadangkala juga jadi malas belajar atau sering membolos sekolah hanya untuk bermain *game mobile* tebak gambar, sehingga juga berakibat pada prestasi-prestasi mereka yang semakin menurun.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Hubungan Bermain *Game Mobile* Tebak Gambar dengan Kreativitas Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Surabaya”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Kata penguatan pendidikan karakter digunakan untuk menguatkan karakter kreativitas melalui media pembelajaran *game mobile* tebak gambar.

2. Menggunakan media pembelajaran *game mobile* tebak gambar yang berisi mengenai langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan materi yang akan dipelajarinya.
3. Objek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Surabaya tahun ajaran 2018/2019.
4. Peneliti menggunakan media pembelajaran *game mobile* tebak gambar karena karakter kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk memberikan ide yang baru dalam memecahkan masalah, dan melaksanakan pekerjaan dengan bersungguh-sungguh, sukarela, berani menanggung segala resiko.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data. Masalah dengan rumusan masalah sangat erat kaitannya, karena setiap rumusan masalah penelitian harus didasarkan pada masalah. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Adakah hubungan bermain *game mobile* tebak gambar dengan kreativitas siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan adanya hasil, sesuatu yang diperoleh setelah penelitian selesai, sesuatu yang akan dicapai atau dituju dalam sebuah penelitian. Rumusan tujuan mengungkapkan keinginan peneliti untuk memperoleh jawaban atas permasalahan penelitian

yang diajukan. Oleh karena itu, rumusan tujuan harus relevan dengan identitas masalah yang ditemukan.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan dalam penelitian ini ada dua yaitu: Tujuan Umum dan tujuan khusus.

1. Tujuan umum

Secara umum tujuan dari penelitian adalah diketahuinya hubungan bermain *game mobile* tebak gambar dengan kreativitas siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Surabaya.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui hubungan bermain *game mobile* tebak gambar dengan kreativitas siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Surabaya.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

Dapat memperbaiki proses pembelajaran di sekolah dengan penguatan pendidikan karakter kreativitas, dan sebagai bahan pertimbangan guru dalam usaha menarik perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik.

2. Bagi siswa

Meningkatkan prestasi belajar peserta didik, dengan cara memahami dan meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik dengan konsep suatu materi.

3. Bagi sekolah

Memberikan masukan (input) berupa pengetahuan tentang seberapa besar karakter kreativitas belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dalam kelas.