

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian awal penulisan disertasi ini akan dikemukakan kerangka pemikiran utama yang menjadi dasar pemilihan dikembangkannya penelitian mengenai pengembangan model *techno- edutainment* untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis dan kreatif. Permasalahan yang ditemukan di lapangan yang didukung oleh data-data yang konkrit serta kajian teori yang relevan sebagai dasar perlunya dilakukan penelitian akan diuraikan pada bagian latar belakang. Selanjutnya pada bagian pendahuluan juga dikembangkan identifikasi masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat atau signifikansi penelitian serta struktur organisasi disertasi. Selanjutnya penjelasan pada bab pendahuluan ini akan diuraikan pada beberapa sub bab berikut ini :

1.1. Latar Belakang Penelitian

Tantangan pada abad ke- 21 menuntut berbagai keterampilan baik *hard skill* maupun *soft skill*. P21 (*Partnership for 21st Century Learning*) telah mengembangkan gagasan mengenai *framework* pembelajaran abad 21 yang menuntut peserta didik untuk memiliki sejumlah keterampilan, pengetahuan dan kemampuan dalam bidang teknologi, media dan informasi, keterampilan pembelajaran dan inovasi serta keterampilan hidup dan karir (P21, 2015). Framework ini juga menjelaskan tentang keterampilan, pengetahuan dan keahlian yang harus dikuasai agar siswa dapat sukses dalam kehidupan dan pekerjaannya, yang meliputi berbagai keterampilan seperti *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (komunikasi), *collaboration* (kerjasama), dan *creativity* (kreativitas) (P21, 2015; Hudda, 2016, hlm. 2; Supriatna & Maulidah, 2020, hlm.30). Abad 21 merupakan era penuh tantangan dalam berbagai aspek baik secara sosial, budaya, ekonomi, teknologi, informasi, politik, dan sebagainya. Tantangan tersebut perlu dijawab dalam dunia pendidikan dengan menyiapkan siswa sebagai calon generasi di masa yang akan datang dengan berbagai kemampuan yang diperlukan di masa depan. Pendidikan perlu berupaya untuk menyiapkan generasi muda yang memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, inovatif, giat/pekerja keras, tangguh dan penuh daya juang, mampu

Yeni Kurniawati Sumantri, 2024

PENGEMBANGAN MODEL TECHNO-EDUTAINMENT PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

beradaptasi, percaya diri, dan memiliki motivasi tinggi. Dengan demikian keterampilan berpikir tingkat tinggi yang meliputi *critical, logical, reflective, metacognitive, and creative thinking* merupakan keterampilan berpikir yang sangat perlu dikembangkan pada siswa di abad 21 ini.

Keterampilan kognitif memberikan peran dalam pencapaian hasil belajar yang berupa kemampuan akademik, sosial dan karakter. Segala hal yang dilakukan oleh manusia akan melibatkan keterampilan berpikir, berperilaku dilandasi dari proses berpikir termasuk dalam mengambil keputusan dalam berbagai hal. Dengan demikian keterampilan berpikir sangat diperlukan dalam menunjang kelangsungan hidup dan kesuksesan pada masa selanjutnya. Berdasarkan hal tersebut maka keterampilan berpikir perlu dilatihkan sejak dini. Proses pembelajaran di persekolahan berperan besar dalam mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didiknya sehingga mereka dapat dilatih keterampilan berpikir kritis melalui proses pembelajaran yang tepat.

Selain keterampilan berpikir kritis, untuk menunjang kesuksesan siswa juga perlu dikembangkan keterampilan berpikir kreatif. Keterampilan berpikir kreatif dihasilkan dari kreativitas yaitu berupa gagasan yang distimulasi dari berbagai situasi atau masalah tertentu yang menimbulkan berbagai alternatif pertanyaan. Dapat dikatakan bahwa kreativitas merupakan hasil dari kemampuan berpikir kritis yang bersifat inovatif. Perkembangan zaman sekarang ini semakin membutuhkan berbagai kreativitas, ide-ide baru yang dilahirkan pada era modern diikuti dengan munculnya berbagai permasalahan sosial kemasyarakatan dan lingkungan yang menuntut juga ide-ide kreatif untuk mengatasinya.

Para siswa sekarang ini dihadapkan pada tantangan zaman yang semakin kompleks. Kondisi ini menuntut mereka untuk memiliki sejumlah keterampilan, kreatif, menjadi agen pembaharuan yang dapat menawarkan berbagai solusi tepat yang dihasilkan dari proses berpikir kritis dan kreatif. Dengan demikian diperlukan usaha yang konsisten dalam proses pembelajaran untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa.

Sebuah keterampilan apabila tidak dilatih dengan usaha yang konsisten dan waktu yang cukup maka hasilnya kurang maksimal. Diperlukan komitmen dan dimulai dari peran

Yeni Kurniawati Sumantri, 2024

PENGEMBANGAN MODEL TECHNO-EDUTAINMENT PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

guru yang harus mempelajari terlebih dahulu bagaimana melatih keterampilan berpikir kritis dan kreatif . Bukan merupakan sesuatu yang tidak mungkin dilakukan, namun justru dapat menjadi pengalaman yang bermanfaat bagi guru dan membawa kelas dalam suasana yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Antara keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif apabila ditinjau dari sisi substantif memiliki perbedaan. Namun dalam hal implementasinya antara berpikir kritis dan berpikir kreatif saling berintegrasi dalam hal penggunaannya. Dapat dikatakan bahwa ide-ide atau gagasan luar biasa yang dimiliki oleh seseorang akan diawali dari kebiasaannya dalam mengamati dan menganalisis suatu objek secara kritis. Dengan demikian suatu konklusi atau kesimpulan cerdas yang merupakan perwujudan ide kreatif akan dihasilkan dari sebuah pembiasaan untuk mengamati objek secara kritis. Berbagai teori menjelaskan bahwa keterampilan berpikir kritis dan keterampilan berpikir kreatif sangat membantu peserta didik dalam meningkatkan *academic achievement* (Anwar, 2012). Berpikir kreatif berhubungan dengan *self awareness* (Karimi, 2012), *creative problem teaching* (Solang, 2008), kemampuan menemukan dan memecahkan masalah (Prianggono, 2012).

Keterampilan berpikir kritis merupakan aktivitas kognitif yang erat kaitannya dengan penggunaan daya nalar terhadap suatu objek, memiliki unsur berpikir analitik, sintetik dan praktikal. Sternberg (2003) menyebut ketiga unsur berpikir analitik, sintetik dan praktikal ini dengan istilah *Triachic*. Sementara itu kemampuan berpikir kreatif merupakan aktivitas berpikir dan bertindak melalui cara yang tidak konvensional yang diikuti oleh keinginan untuk meraih sesuatu sehingga menghasilkan sejumlah ide atau gagasan yang orisinal dan baru (Kaufman & Sternberg, 2006). Sedangkan Gardner (2006) mendefinisikan keterampilan berpikir kreatif adalah kemampuan mencipta hal-hal baru di bidang ilmu yang dikuasai atau sering juga disebut dengan *creative mind*. Keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif digolongkan dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi dimana keterampilan ini akan terjadi jika individu dihadapkan pada masalah-masalah yang tidak umum terjadi dan berbagai pertanyaan yang tidak pasti atau dilematis. Individu yang kreatif memiliki kebebasan, semangat tertentu, bahkan enggan terikat oleh adat

istiadat dan nilai-nilai masyarakat (Sternberg, 2006). Sedangkan Jackson, et. al, (2006) menjelaskan bahwa berpikir kreatif mengandung makna:

“Doing it differently, finding alternatives or producing novelty, for it involves having some grasp of the domain and thus of how the ideas relate to existing ones. It does not necessarily result in a product-outcome but always involves a process. It involves the use of imagination, intelligence, self-creation and self-expression”.

[Melakukan sesuatu dengan cara berbeda, menemukan berbagai alternatif atau menghasilkan kebaruan, untuk itu diperlukan beberapa pemahaman tentang domain dan dengan demikian tentang bagaimana ide berhubungan dengan ide yang sudah ada. Kreativitas tidak selalu menghasilkan produk tetapi didalamnya akan melibatkan proses. Di dalam kreativitas akan melibatkan penggunaan imajinasi, kecerdasan, penciptaan diri dan ekspresi diri]

Bagaimana dengan pembelajaran IPS yang terjadi di persekolahan? Apakah telah mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif? Hal ini dapat kita kaji dari hasil penelitian berikut ini :

Hasil penelitian dari Karima dan Ramadhani (2018, hlm.44-45) yang dituangkan dalam artikel yang diterbitkan pada jurnal ITTIHAD dengan judul “Permasalahan Pembelajaran IPS dan Strategi Jitu Pemecahannya” mendapatkan temuan tentang permasalahan dalam pendidikan IPS yang diidentifikasi terdapat beberapa permasalahan dalam pendidikan IPS yaitu :

1. Pendekatan *teacher centered*
2. Dominasi ekspositori
3. Tumbuhnya budaya belajar verbalistik
4. Mengajar berdasarkan buku teks (*textbook centered*)
5. Evaluasi yang berorientasi pada kognitif tingkat rendah
6. Posisi guru masih bersifat *transfer knowledge*

Permasalahan serupa yang berkaitan dengan rendahnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam pembelajaran IPS dikemukakan dalam penelitian Hestningsih & Sugiharsono (2015, hlm.71-86) yang dituangkan dalam artikel yang diterbitkan pada jurnal Harmoni Sosial : Jurnal Pendidikan IPS dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pembelajaran IPS Melalui Metode Problem Solving Berbantuan Media Informasi”. Penelitian ini didasarkan pada temuan awal penelitian

yang menunjukkan rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS. Dari hasil pretest yang dilakukan pada sejumlah 24 siswa kelas VIII di SMP Salaman, Magelang, yang mengukur kemampuan berpikir kritis, hanya 4 orang siswa atau hanya 1,7 % saja yang mampu menunjukkan jawaban yang memenuhi indikator kemampuan berpikir kritis. Hasil tes tersebut juga diperkuat oleh hasil observasi pada proses pembelajaran IPS yang menunjukkan rendahnya kemampuan siswa berpikir kritis. Sebagian besar siswa belum mampu menunjukkan kemampuan mengajukan pertanyaan dan tanggapan yang memenuhi kriteria kemampuan berpikir kritis.

Pentingnya kemampuan berpikir kritis juga dapat dikaji dari penelitian yang dilakukan oleh Waring, Scott M. & Robinson, Kirk S. yang dituliskan dalam artikel jurnal *Middle School Journal* (Vol.42 No.1, 2010, hlm.22-28) dengan judul “*Developing Critical and Historical Thinking Skills in Middle Grades Social Studies*”. Artikel ini menunjukkan hasil penelitian tentang pentingnya mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis perlu dikembangkan melalui pelibatan siswa pada pemecahan masalah (*problem solving*), membuat dugaan, memperkirakan kemungkinan dan membuat keputusan. Kemampuan berpikir kritis perlu diajarkan di sekolah agar peserta didik dalam kehidupan nyata dapat menghadapi masalah dan memutuskan tindakan yang harus mereka lakukan.

Selama ini proses pembelajaran IPS yang terjadi di persekolahan lebih banyak menekankan pada penguasaan bahan atau materi pembelajaran sebanyak mungkin. Hal ini berpengaruh pada pembentukan suasana pembelajaran yang bersifat kaku sehingga kurang menyenangkan bagi siswa. Proses pembelajaran yang terpusat pada guru menjadikan kurangnya kesempatan bagi siswa untuk belajar lebih aktif. Budaya belajar yang lebih menekankan pada budaya hafalan menyebabkan kurangnya ruang bagi siswa untuk mengembangkan budaya berpikir. Kondisi inilah yang menyebabkan kenapa siswa menganggap IPS sebagai pelajaran hafalan. Untuk mengatasi hal-hal tersebut tentu akan sangat dibutuhkan sebuah strategi yang tepat dalam memecahkan berbagai persoalan tersebut.

Pembelajaran IPS dihadapkan pada tantangan untuk terus menata diri dan melakukan perubahan menuju kondisi yang lebih baik. Perubahan tersebut dimulai dari

Yeni Kurniawati Sumantri, 2024

PENGEMBANGAN MODEL TECHNO-EDUTAINMENT PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pergeseran dalam tatanan epistemologi sampai pada pengembangan inovasi dan mempersiapkan sejumlah pemecahan masalah bagi perkembangan pendidikan IPS di masa depan. Hal ini sejalan dengan tujuan utama pendidikan IPS yang mengarahkan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang baik, warga negara yang dapat membuat keputusan reflektif dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan di lingkungan masyarakat, bangsa dan negara. Termasuk juga untuk mengoptimalkan fungsi dari pendidikan IPS yang pada hakikatnya diarahkan untuk membekali peserta didik dengan sejumlah pengetahuan sosial yang berguna, keterampilan sosial dan pengembangan intelektual yang diwujudkan dalam bentuk perhatian dan kepedulian sosial sebagai bagian dari sumber daya manusia yang bertanggung jawab dalam merealisasikan tujuan nasional. Pembelajaran IPS yang dipraktekkan di persekolahan sekarang ini nampaknya belum maksimal dalam melaksanakan dan membiasakan pengamalan nilai-nilai kehidupan demokratis, sosial kemasyarakatan dengan melibatkan siswa dan komunitas sekolah dalam berbagai aktivitas kelas dan sekolah. pembelajaran IPS masih menunjukkan sejumlah kelemahan dan dituding sebagai bentuk “kegagalan” karena masih menekankan pembelajaran pada aspek pengetahuan, fakta dan konsep-konsep yang bersifat hafalan belaka.

Kondisi pembelajaran IPS seperti yang digambarkan di atas tentu saja harus diubah. Apabila pembelajaran IPS hanya menekankan pada informasi dan hafalan dan kurang diarahkan pada proses berpikir kritis dan kreatif maka pembelajaran IPS tidak akan mampu mempersiapkan peserta didiknya untuk dapat hidup secara efektif dan produktif dalam kehidupannya di masa yang akan datang. Dengan demikian pembelajaran IPS perlu membenahi diri untuk dapat mengikuti berbagai perkembangan yang terjadi di dunia secara global. Kesan-kesan negatif pembelajaran IPS seperti pembelajaran yang kurang menarik, pendekatan yang indoktrinatif, sepele dan membosankan tentu saja perlu diubah. Pembelajaran IPS perlu mengembangkan diri menjadi sebuah proses pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki siswa, melatih keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang dikemas dalam suasana proses pembelajaran yang menyenangkan.

Sayono (2013, hlm. 14-15) berpendapat bahwa menciptakan pembelajaran ideal adalah dengan cara memfasilitasi proses belajar peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Memfasilitasi belajar secara optimal dengan membangun situasi yang terdiri dari berbagai aspek yang saling bersinergi dan terintegrasi dalam menciptakan dorongan dan motivasi pada peserta didik. Namun fenomena yang terjadi pada peserta didik saat ini dimana mereka menganggap bahwa aktivitas yang menyenangkan justru berada di luar kelas atau di luar jam pelajaran. Kondisi ini bisa jadi menunjukkan pada kita bahwa siswa merasa terbebani ketika berada di dalam kelas, apalagi jika harus menghadapi mata pelajaran tertentu yang membosankan salah satunya yaitu mata pelajaran IPS. Dengan demikian perlu dikembangkan proses pembelajaran IPS yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa.

Pembelajaran yang dibangun dalam suasana yang menyenangkan dapat memusatkan perhatian siswa secara penuh saat belajar sehingga curah waktu perhatiannya (*time on task*) tinggi. Pembelajaran menyenangkan tidak akan menyebabkan siswa merasa bosan sebab pembelajaran dikemas sebaik mungkin agar menarik perhatian siswa dengan berbagai metode yang diterapkan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran menyenangkan adalah suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal.

Proses pembelajaran menyenangkan (*joyfull instruction*) akan terbangun suatu kohesi yang kuat antara guru dan siswa sehingga menjalani proses pembelajaran tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan. terjalin pola hubungan baik antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Guru memposisikan diri sebagai mitra belajar siswa, bahkan dalam hal tertentu tidak menutup kemungkinan guru belajar dari siswanya. Dalam hal ini perlu diciptakan suasana yang demokratis dan tidak ada beban, baik guru maupun siswa dalam melakukan proses pembelajaran (Rusman, 2011, hlm.326).

Pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila di dalamnya terdapat suasana yang rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, bangkitnya minat belajar, adanya

Yeni Kurniawati Sumantri, 2024

PENGEMBANGAN MODEL TECHNO-EDUTAINMENT PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

keterlibatan penuh, perhatian peserta didik tercurah, lingkungan belajar yang menarik, bersemangat, perasaan gembira, konsentrasi tinggi. Sementara sebaliknya pembelajaran menjadi tidak menyenangkan apabila suasana tertekan, perasaan terancam, perasaan menakutkan, merasa tidak berdaya, tidak bersemangat, malas/tidak berminat, jenuh/bosan, suasana pembelajaran monoton, pembelajaran tidak menarik siswa (Indrawati dan Setiawan, 2009, hlm. 24). Membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan juga memerlukan suatu pendekatan secara personal. Hal ini dipengaruhi oleh kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang sangat beragam. Pendekatan personal dalam pembelajaran bisa dikembangkan melalui kolaborasi dan berbagi informasi dengan kolega mengenai pengalaman atau praktik inovatif tentang bakat dan kemajuan peserta didik (Supriatna & Maulidah, 2020, hlm.42). Selanjutnya juga dijelaskan bahwa dalam mengembangkan pendekatan personal akan menuntut kreativitas guru di dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menarik.

Pada penelitian yang akan peneliti lakukan tentang pengembangan model *techo-edutainment* dalam pembelajaran IPS nampaknya akan sangat kuat dilandasi oleh teori *neuroscience* dalam pembelajaran. *Neuroscience* adalah kajian ilmu yang berkaitan dengan sistem saraf yang berada pada otak manusia. Kajian *neuroscience* juga meliputi kesadaran dan kepekaan otak dikaitkan pada aspek biologi, persepsi, ingatan serta keterkaitannya dalam konteks pembelajaran. *Neuroscience* memandang bahwa sistem saraf dan otak adalah asas fisik bagi terjadinya proses pembelajaran pada manusia. Mengkaji tentang otak memberikan pemahaman tentang bagaimana kita merasa dan berinteraksi dengan dunia luar dan khususnya apa yang dialami manusia dan bagaimana manusia mempengaruhi yang lain (Schneider, 2011).

Neuroscience memandang proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik merupakan aktivitas otak pembelajar selama menerima pelajaran dan respons otak terhadap proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, konsepsi *neuroscience* memberikan implikasi terhadap suasana pembelajaran yang harus dibangun pada proses pembelajaran. Suasana pembelajaran yang pasif dan menegangkan, dimana peserta didik hanya duduk terdiam sambil mendengarkan ceramah guru, tidak banyak mengaktifasi otak peserta didik. Hal ini akan berdampak pada pencapaian hasil belajar yang kurang

Yeni Kurniawati Sumantri, 2024

PENGEMBANGAN MODEL TECHNO-EDUTAINMENT PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

optimal. Sebaliknya, pembelajaran yang dibangun dalam suasana aktif dan menyenangkan dimana peserta didik diajak bergerak, tertawa, dan bertanya, lebih banyak mengaktifkan area-area otak sehingga pembelajaran jauh lebih berhasil. Lebih lanjut bahwa optimalisasi otak pada dasarnya adalah menggunakan seluruh bagian otak secara bersama-sama dengan melibatkan sebanyak mungkin indra secara serentak. Penggunaan berbagai media pembelajaran merupakan salah satu usaha membelajarkan seluruh bagian otak, baik kiri maupun kanan, rasional maupun emosional, atau bahkan spiritual. Permainan warna, bentuk, tekstur, dan suara sangat dianjurkan. Ciptakan suasana gembira karena rasa gembira akan merangsang keluarnya endorfin dari kelenjar di otak, dan selanjutnya mengaktifkan asetilkolin di sinaps. Sinaps merupakan penghubung antar sel saraf yang menggunakan zat kimia terutama asetilkolin sebagai neurotransmiternya. Dengan aktifnya asetilkolin maka memori akan tersimpan dengan lebih baik. Lebih jauh suasana gembira akan mempengaruhi cara otak dalam memproses, menyimpan, dan mengambil kembali informasi. Dengan demikian pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dapat dibangun melalui suasana yang menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran demikian sebagai suatu proses pembelajaran berbasis otak dengan menyeimbangkan kerja otak kanan dan otak kiri. Belahan otak kiri bekerja dalam proses berpikir logis dan analitis dan belahan otak kanan bekerja untuk mengembangkan imajinasi, berpikir tidak terstruktur dan fleksibel yang akan mendorong pengembangan kreativitas.

Penelitian yang dilakukan Susanto & Munfarohah (2020, hlm.331-348) yang dituliskan dalam artikel yang diterbitkan pada jurnal KORDINAT dengan judul "Neurosains Dalam Mengembangkan Kecerdasan Intelektual Peserta Didik SMP Islam Al- Azhar Bumi Serpong Damai" menyebutkan bahwa Neurosains sangat penting dikembangkan dalam pembelajaran untuk merangsang kecerdasan intelektual. Hal ini dilandasi dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa tindakan manusia akan didasari oleh struktur sistem saraf dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang akan mampu bekerja secara optimal bila dalam kondisi yang menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan intelektual siswa di SMP Islam Al- Azhar Bumi Serpong Damai mengalami peningkatan dengan dikembangkannya neurosains. Siswa lebih

Yeni Kurniawati Sumantri, 2024

PENGEMBANGAN MODEL TECHNO-EDUTAINMENT PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

antusias dalam mengikuti pembelajaran, lebih aktif bertanya, mampu berpikir divergen dan memiliki motivasi belajar tinggi dalam proses pembelajaran. Hal ini tercipta dalam pembelajaran yang berlangsung menyenangkan, tanpa paksaan akan tetapi dilaksanakan dengan sungguh-sungguh.

Hasil penelitian Trinova (2013, hlm 209-2015) dalam jurnal *Al Ta'lim* yang ditulis dalam artikel berjudul “ Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik” menunjukkan bahwa suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan dapat menarik siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga guru dapat mengarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran. Belajar merupakan sebuah proses pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang terjadi dengan melakukan interaksi secara intensif dengan sumber-sumber belajar. Belajar dengan cara bermain memberikan kesempatan bagi siswa untuk memanipulasi, mengulang-ulang, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep.

Hasil penelitian dari Wasino, dkk (2019, hlm. 715-722) dengan judul “*Optimization of Social Studies Learning with Joyful Learning and Environmental Based in Junior High Schools in Semarang City*” yang diterbitkan pada Prosiding International Conference on Science and Education and Technology (ISET 2019) menunjukkan bahwa perlunya pengembangan pembelajaran IPS dengan *joyful learning* yang berbasis pada lingkungan sekitar siswa. Pengembangan *joyful learning* diawali dari penyusunan RPP yang menyenangkan dan berwawasan lingkungan dengan memilih lokasi suatu tempat atau lingkungan yang dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran IPS sesuai dengan jenjang sub materi dalam pembelajaran IPS. Dikembangkannya bahan ajar yang mendukung pelaksanaan IPS dengan *joyful learning* dan berbasis Lingkungan. Penggunaan berbagai strategi dan metode pembelajaran, seperti pemberian tugas, karyawisata, tanya jawab, dan diskusi kelompok sehingga tercipta suasana belajar yang lebih bermakna. Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran IPS dengan melakukan kunjungan dan mengamati fenomena alam di sekitar sekolah yang erat kaitannya dengan kajian materi pelajaran IPS. Serta merancang pembelajaran IPS

yang lebih inovatif dan kreatif untuk menghasilkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan ramah lingkungan;

Perlu dikembangkan sebuah proses pembelajaran IPS yang menyenangkan tetapi dapat mengembangkan seluruh potensi siswa dalam konteks penguasaan keterampilan abad 21. Proses pembelajaran ini dapat dikembangkan melalui model *Edutainment*. *Edutainment* berasal dari kata *education* yang berarti pendidikan dan *entertainment* yang berarti hiburan. Dalam segi bahasa, *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan biasanya dilakukan dengan permainan (*game*), bermain peran (*role play*), humor dan demonstrasi (Sutrisno, 2005, hlm. 31). Selain yang disebutkan oleh Sutrisno, pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara yang lain, asalkan dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik.

Pada dasarnya *edutainment* berusaha memfasilitasi dan membangun interaksi sosial kepada peserta didik dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab pada siswa. Bentuk hiburan seperti acara televisi, permainan yang ada di komputer, video *games*, film, musik, website, perangkat multimedia dan lain sebagainya (Hamid, 2013, hlm. 18). Disamping itu *edutainment* juga bisa berupa pendidikan di alam bebas yang mampu menghibur sekaligus belajar. Sementara itu, dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang.

Hamruni (2008, hlm. 8—9) menjelaskan bahwa terdapat tiga asumsi yang menjadi landasan dalam pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan. Pertama, perasaan positif dalam bentuk perasaan senang atau gembira akan mempercepat pembelajaran. Sedangkan perasaan negatif seperti sedih, takut, terancam dan merasa tidak mampu akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikannya sama sekali. Maka konsep *edutainment* mencoba memadukan dua aktivitas yang tadinya terpisah dan tidak berhubungan yaitu pendidikan dengan hiburan. Kedua, jika seseorang mampu

Yeni Kurniawati Sumantri, 2024

PENGEMBANGAN MODEL TECHNO-EDUTAINMENT PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka ia akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya. Dengan menggunakan metode yang tepat, siswa bisa meraih prestasi belajar secara berlipat ganda. Ketiga, apabila setiap peserta didik dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Bermain dengan suasana menyenangkan menjadi bagian dalam proses pembelajaran yang menjadi faktor sangat penting dalam pendidikan. Johan Huizinga (dalam Hamid, 2013, hlm. 18) menyatakan bahwa bermain dan bersenang-senang merupakan aktivitas yang esensial bagi semua manusia. Hal ini didukung oleh kajian psikologi positif yang menjelaskan bahwa umat manusia itu bisa melaksanakan apapun dengan cara yang terbaik, jika mereka mampu terlibat secara total dalam aktivitas yang menyenangkan. Meskipun *edutainment* sering digunakan untuk jenis aktivitas permainan komputer, tetapi konsep *edutainment* juga diterapkan dalam bidang-bidang yang lebih luas, termasuk pendidikan dan pembelajaran.

Edutainment merupakan istilah yang relatif baru dalam dunia pendidikan, yang menjadi populer bersamaan dengan perkembangan industri dan program hiburan pada akhir abad ke-19. Adapun yang termasuk dalam *edutainment* antara lain taman bermain, acara televisi, dan permainan komputer (Hamid, 2013, hlm. 29). Tujuan dari metode ini agar siswa bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur, dan mencerdaskan. Bentuk-bentuk metode *edutainment* antara lain *humanizing the classroom*, *active learning*, *the accelerated learning*, *quantum learning*, *quantum teaching* dan sebagainya (Hidayanti dan Djumali, 2016, hlm. 13). Tujuan lain dari proses ini adalah membuat pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tertarik untuk belajar. Pada dasarnya, *edutainment* mendukung siswa untuk berhasil dalam pembelajaran dengan mengoptimalkan potensi mereka. Sebagai studi teoritis aktif, *edutainment* menyangkut partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran (Winarti, 2018, hlm. 2).

Model pembelajaran berbasis *edutainment* kemudian terus berkembang menjadi salah satu pembelajaran yang dapat diklasifikasikan dalam berbagai macam jenis, yakni

Yeni Kurniawati Sumantri, 2024
PENGEMBANGAN MODEL TECHNO-EDUTAINMENT PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

soft yang melibatkan berbagai macam animasi audiovisual dan juga televisi dan juga media yang bersifat instruksional, hal tersebut bertipe *passive* sedangkan *hard* adalah yang melibatkan peserta didik menjadi aktif seperti permainan menyusun lego yang bersifat interaktif, video games dan juga beberapa media lainnya yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran berbasis model *edutainment* (Aksakal, 2015). Kemudian Buckingham yang juga seorang ahli tentang pendidikan yang berasal dari Inggris pada saat itu mulai mengindikasikan konsep *edutainment* sebagai sebuah model pembelajaran media visual yang dimana sebuah gaya mengajar bercampur aduk dengan sebuah permainan (Aksakal, 2015, hlm 1232).

Penelitian tentang pengembangan model *edutainment* pernah dilakukan oleh Kusmarni, Winarti dan Kurniawati pada tahun 2015 dan 2016 dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Edutainment* Dalam Pembelajaran IPS”. Pada penelitian ini dikembangkan pembelajaran yang berbasis *edutainment* pada pembelajaran IPS dengan mengembangkan tiga teknik utama yaitu *card emotion*, *puppet show/monolog* dan “*if history*”. *Edutainment* yang diterapkan pada penelitian ini dikembangkan dalam pembelajaran secara luring dan belum memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajarannya.

Sementara itu perkembangan teknologi informasi yang semakin gencar memberikan pengaruh pada proses pendidikan dan juga dapat dijadikan sebagai media pendukung pengembangan *edutainment*. Hal inilah yang melatarbelakangi untuk dilakukan penelitian untuk mengembangkan *edutainment* yang berbasis teknologi atau disederhanakan dengan istilah *techo-edutainment* dalam pembelajaran IPS. Pengembangan *techno-edutainment* ini diarahkan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif pada siswa melalui pembelajaran IPS.

Mengapa dalam penelitian ini mengembangkan *edutainment* berbasis teknologi? Hal ini dilatarbelakangi oleh kemajuan teknologi sekarang ini yang begitu cepat. Teknologi menciptakan sejumlah inovasi yang memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Perkembangan teknologi memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia. Manusia juga sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi teknologi yang telah dihasilkan dalam

Yeni Kurniawati Sumantri, 2024

PENGEMBANGAN MODEL TECHNO-EDUTAINMENT PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dekade terakhir ini. Berbagai bentuk pengalaman belajar, baik yang dapat dicapai di dalam kelas maupun di luar kelas dan pesan-pesan pembelajaran, perlu dikemas dengan memperhatikan kaidah serta prinsip teknologi pembelajaran dalam bentuk Teknologi Informasi dan Komunikasi. Dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi diharapkan pesan pembelajaran dapat dikemas lebih sistemik-sistematik sehingga dapat diterima oleh peserta didik dengan baik dan mudah, serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (*enjoyment atau joyful learning*), fleksibel dalam dimensi waktu, serta mengembangkan potensi peserta didik secara individual.

Informasi dan komunikasi sebagai bagian dari teknologi juga sedang berkembang sangat pesat. Berbagai kehidupan manusia terutama cara hidup dan aktivitas manusia sehari-hari mengalami perubahan sebagai dampak dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, termasuk dalam dunia pendidikan. Pengaruh dalam bidang pendidikan diantaranya dengan adanya pembelajaran digital (*digital learning*). Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak antipati atau alergi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi namun sebaliknya menjadi subyek atau pelopor dalam pengembangannya. Orang-orang yang berkepentingan dengan pendidikan dituntut memiliki kemampuan memahami teknologi sesuai dengan kebutuhannya atau melek teknologi yang disebut juga memiliki literasi teknologi, karena akan berperan dalam kehidupan masa kini dan masa yang akan datang. Pentingnya bagi seluruh civitas akademika di sekolah untuk memiliki kemampuan literasi digital diungkapkan oleh Supriatna dan Maulidah (2000, hlm 276) sebagai berikut :

Konsep literasi digital, sejalan dengan terminologi yang dikembangkan oleh UNESCO pada tahun 2011, tidak bisa dilepaskan dari kegiatan literasi seperti membaca dan menulis, serta matematika yang berkaitan dengan pendidikan. Oleh karena itu, literasi digital merupakan kecakapan (*life skills*) yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, dan memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif serta inspiratif sebagai kompetensi digital. Dengan demikian, perlu sekali bagi sekolah untuk memaknai kegiatan literasi digital sebagai sebuah proses menggali kompetensi seluruh pemangku kepentingan (tenaga pendidik, guru, siswa) untuk dapat menggunakan teknologi secara tepat guna dan bermanfaat bagi peningkatan kualitas sekolah.

Dunia pendidikan khususnya proses pembelajaran mengalami perkembangan sebagai dampak perkembangan teknologi informasi. Menurut Rosenberg (2001), terdapat lima pergeseran dalam proses pembelajaran sebagai pengaruh berkembangnya penggunaan TIK, yaitu: (1) dari pelatihan ke penampilan, (2) dari ruang kelas ke dimana dan kapan saja, (3) dari kertas ke “on line” atau saluran, (4) fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, (5) dari waktu siklus ke waktu nyata. Terjadi pergeseran dalam komunikasi, media komunikasi dalam pendidikan semakin beragam dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, e-mail, dan sebagainya. Dengan demikian interaksi antara guru dan siswa tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi juga dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut. Guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa. Demikian pula siswa dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui *cyberspace* atau ruang maya dengan menggunakan komputer atau internet. Hal yang paling mutakhir adalah berkembangnya apa yang disebut “*cyber teaching*” atau pengajaran maya, yaitu proses pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet. Istilah lain yang makin populer saat ini ialah e-learning yaitu satu model pembelajaran dengan menggunakan media teknologi komunikasi dan informasi khususnya internet.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat menuntut dunia pendidikan untuk mengkonstruksi pembelajaran yang melibatkan teknologi. Pendidikan 4.0 merupakan istilah yang digunakan oleh para ahli pendidikan untuk menggambarkan cara mengimplementasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Dengan demikian guru pun dituntut untuk menguasai teknologi yang mesti diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Tuntutan ini sudah diantisipasi dalam pendidikan di Indonesia dimana kita dapat melihat melalui peraturan menteri pendidikan nasional no 16 tahun 2007 yang menyatakan bahwa seorang guru harus mempunyai kompetensi di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Kompetensi di bidang teknologi informasi dan komunikasi berfungsi untuk mengembangkan diri dan sebagai penunjang proses pembelajaran. Pernyataan tersebut dikuatkan dengan Permendikbud no 22 tahun 2016 dalam standar proses yaitu prinsip pembelajaran yang digunakan adalah guru harus dapat

Yeni Kurniawati Sumantri, 2024

PENGEMBANGAN MODEL TECHNO-EDUTAINMENT PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Tentu saja terdapat banyak manfaat dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Nasution (2018: hlm 14) menjabarkan manfaat teknologi dalam proses pembelajaran yaitu, 1) bagi siswa meningkatkan perhatian, konsentrasi, motivasi, dan kemandirian, 2) bagi guru dapat mereduksi penggunaan waktu penyampaian materi, membuat pengalaman belajar siswa lebih menyenangkan, mendesain materi lebih menarik, dan mendorong guru untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mengenai komputer. Hal ini diperkuat juga oleh pendapat Gallupe (2003: 116) menjelaskan beberapa tujuan penggunaan teknologi dalam pembelajaran yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran, kepuasan siswa, penghasilan, dan kualitas pelayanan.

Guru perlu mempertimbangkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran sebab banyak keuntungan yang didapatkan dari pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Akan tetapi masalahnya adalah tidak semua guru mampu dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Sukaesih, Ridlo, & Saptono (2017) menunjukkan masih sedikit guru yang tidak menguasai teknologi apalagi menggunakannya sebagai sumber belajar dan media belajar untuk pencapaian kompetensi dasar. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran membutuhkan guru yang kompeten. Kompeten yang dimaksud adalah guru yang dapat mengintegrasikan antara kemampuan profesional, kemampuan pedagogi, dan teknologi dalam pembelajaran. Ketiga kemampuan tersebut menurut Koehler & Mishra (2009) disebut sebagai *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). Kemampuan guru dalam menguasai teknologi dalam pembelajaran dapat dilihat melalui TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) yang dimiliki guru. TPACK merupakan kerangka teoritis untuk mengintegrasikan teknologi, pedagogik, dan materi pelajaran dalam pembelajaran. Dari hasil penelitian tersebut dapat kita ketahui bahwa TPACK dapat meningkatkan kualitas guru maupun dalam hal penguasaan konten, pedagogik dan teknologi.

Kemajuan teknologi membawa dampak bahwa pembelajaran IPS harus bertransformasi menjadi pengajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan demikian perlu dikembangkan pembelajaran yang kreatif. Tentang pembelajaran kreatif atau dalam bahasa Supriatna dan Maulidah (2020) sebagai pedagogi kreatif. Mengutip dari Harris and the Bruin (dalam Supriatna, 2020, hlm 10), tujuan dari pedagogi kreatif adalah memfasilitasi atau mendorong terjadinya *cognitive playfulness* pada peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang menyenangkan sehingga mereka aktif, terampil dan cakap atau cekatan dalam mencari tahu (*intellectual curiosity*) dan mengembangkan aspek imajinasi dan kreativitasnya.

Dalam hal ini peran guru sangat penting untuk melakukan banyak perubahan mulai dari berubahnya *mindset*, media pembelajaran, metode mengajar, update informasi, menguasai teknologi, menguasai literasi, dan sebagainya. Pengajaran IPS harus bertransformasi untuk dapat mempersiapkan siswa dalam menghadapi era perubahan zaman, pembelajaran bukan hanya pada tataran konseptual atau teoritis tetapi yang terpenting adalah implementasi dari pendidikan IPS menjadi pedoman bagi siswa untuk dapat memahami kehidupan sosial sehingga dapat memecahkan persoalan yang terjadi di masyarakat. Guru pendidikan IPS harus bertransformasi menuju perubahan dan selalu mengupdate diri menyesuaikan dengan kemajuan zaman, oleh karena itu guru pendidikan IPS wajib mengembangkan diri agar tidak gagap teknologi. Siswa yang dihadapi masa sekarang ini adalah siswa yang hidup pada era revolusi industri 4.0 yang terbiasa dengan teknologi. Menurut para ahli mereka ini adalah para generasi millennial yang disebut generasi Z yang lahir tahun 1995-2010 bahkan generasi Alpha yang lahir tahun 2010-sekarang. Generasi ini sudah sangat familiar dengan penggunaan teknologi bahkan lebih pintar menggunakan teknologi daripada gurunya.

Kedekatan siswa generasi sekarang ini dengan teknologi menjadi peluang yang dapat dimanfaatkan bagi peningkatan kualitas pendidikan IPS. Teknologi dimanfaatkan untuk membangun proses pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan bagi siswa sehingga dapat terbangun segala potensi yang dimilikinya. Terutama dalam hal ini kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Melalui penelitian ini akan dicoba untuk dikembangkan model pembelajaran yang menyenangkan dengan konsep edutainment

Yeni Kurniawati Sumantri, 2024

PENGEMBANGAN MODEL TECHNO-EDUTAINMENT PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Dengan demikian judul dari penelitian ini adalah "Pengembangan Model *Techno-edutainment* Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Dalam Berpikir Kritis dan Kreatif : Research and Development Terhadap Pengembangan Pendidikan IPS Di SMP Negeri di Kota Bandung)".

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan sebagai berikut :

1. Keterampilan berpikir tingkat tinggi, diantaranya berpikir kritis dan kreatif merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa dalam menghadapi kompleksitas kehidupan di Abad 21. Dengan demikian dalam proses pembelajaran IPS penting untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif
2. Kemampuan berpikir kritis dan kreatif dapat terbentuk dalam lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. Hasil penelitian tentang perkembangan neuroscience menunjukkan bahwa suasana gembira akan mempengaruhi cara otak dalam memproses, menyimpan dan mengambil kembali informasi. Dengan demikian pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dapat dibangun melalui suasana yang menyenangkan bagi siswa.
3. Edutainment merupakan alternatif model pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran IPS. Perpaduan unsur pendidikan dan hiburan dalam edutainment diharapkan dapat menjadi solusi permasalahan pembelajaran IPS yang selama ini dianggap pembelajaran yang membosankan dan terdiri dari sejumlah hafalan saja sehingga kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Melalui model edutainment setiap peserta didik dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

4. Perkembangan teknologi terutama teknologi informasi dan komunikasi berpengaruh pada bidang pendidikan diantaranya dengan adanya pembelajaran digital. Orang-orang yang berkepentingan dengan pendidikan dituntut memiliki kemampuan memahami teknologi sesuai dengan kebutuhannya atau meleak teknologi yang disebut juga memiliki literasi teknologi.
5. Penerapan teknologi dalam pendidikan perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa
6. Bagaimana memadukan unsur teknologi dalam proses pembelajaran yang dibangun dalam suasana yang menyenangkan sehingga dapat dioptimalkan seluruh potensi siswa dalam pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

1.3. Rumusan Masalah Penelitian

Secara umum rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan model *techno-edutainment* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif ? “. Permasalahan ini dapat dikembangkan dalam rumusan masalah secara spesifik yaitu :

1. Bagaimana kondisi awal pembelajaran IPS dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa SMP di Kota Bandung?
2. Bagaimana pengembangan model pembelajaran *techno-edutainment* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa pada pembelajaran IPS di SMP kota Bandung?
3. Bagaimana efektivitas model pembelajaran *techno-edutainment* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa pada pembelajaran IPS di SMP Kota Bandung?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk memperoleh produk berupa model pembelajaran *techno-edutainment* pada pembelajaran IPS di jenjang SMP di Kota Bandung dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif . Secara khusus tujuan penelitian ini adalah:

Yeni Kurniawati Sumantri, 2024

PENGEMBANGAN MODEL TECHNO-EDUTAINMENT PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Mendeskripsikan kondisi awal pembelajaran IPS dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa SMP di Kota Bandung
2. Mengembangkan dan menghasilkan produk model pembelajaran *techno-edutainment* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa pada pembelajaran IPS di SMP kota Bandung.
3. Menguji efektivitas model pembelajaran *techno-edutainment* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa pada pembelajaran IPS di SMP Kota Bandung

1.5. Manfaat/ Signifikansi Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan inovasi pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *techno-edutainment* di jenjang pendidikan SMP Kota Bandung dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif . Adapun pengembangan model pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1.5.1. Manfaat Secara Teoritis

1. Dalam mengembangkan kemampuan berpikir dalam pembelajaran IPS, berbagai implementasi dan pengembangan model pembelajaran dengan dilandasi berbagai teori dan pemilihan model yang berbeda telah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya. Pada penelitian ini akan mengembangkan salah satu alternatif pembelajaran IPS yang berbasis teknologi yang dikemas dalam lingkungan suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui konsep *edutainment*. Pengembangan *edutainment* pada penelitian ini diharapkan dapat memperkuat implementasi teori-teori belajar pembelajaran yang berbasis pada aktivitas pembelajar yang aktif, menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik pembelajar abad 21.
2. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian lanjutan dalam mengembangkan pembelajaran IPS yang berbasis TPACK, neuroscience serta pengembangan proses pembelajaran IPS yang menyenangkan dengan melatih kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif.

1.5.2. Manfaat Secara Kebijakan

Yeni Kurniawati Sumantri, 2024

PENGEMBANGAN MODEL TECHNO-EDUTAINMENT PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Memberikan arahan kebijakan untuk meningkatkan keterampilan abad 21 terutama pengembangan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif melalui pengembangan model *techno- edutainment* dalam pembelajaran IPS
2. Sebagai bahan pertimbangan bagi pemerintah dalam hal ini kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan pendidikan tinggi, model *techno-edutainment* ini dapat diadopsi atau diadaptasi guna mengembangkan serta meningkatkan keterampilan peserta didik terutama pada aspek kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif

1.5.3. Manfaat Secara Praktik

1. Semakin memperluas wawasan pendidik dalam memahami dan mengaplikasikan model *techno-edutainment* dalam pembelajaran IPS. Dalam hal ini pendidik dapat mengembangkan proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model *techno edutainment* dalam melatih kemampuan berpikir siswa terutama kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif.
2. Mendorong siswa sebagai motivasi motor penggerak dari setiap kegiatan pembelajaran yang akan dikerjakan
3. Menentukan arah tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan.
4. Sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi agar proses belajar akan menunjukkan hasil yang baik.
5. Secara umum produk model *techno- edutainment* hasil pengembangan dalam penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai model pembelajaran dalam mendukung pembelajaran berbasis TPACK yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad 21.
6. Sebagai pengembangan inovasi pembelajaran IPS di jenjang pendidikan SMP. Dengan demikian bagi guru-guru IPS dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai salah satu rujukan dalam menyusun sebuah model pembelajaran
7. Model *techno-edutainment* diharapkan dapat menginspirasi para guru IPS untuk mengembangkan berbagai inovasi dalam pembelajaran dengan memperhatikan berbagai potensi dan karakteristik peserta didik

Yeni Kurniawati Sumantri, 2024

PENGEMBANGAN MODEL TECHNO-EDUTAINMENT PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.5.4. Manfaat Secara Isu Sosial

1. Memberikan informasi kepada semua pihak mengenai pembelajaran model *techno-edutainment* pada pendidik dan peserta didik sehingga dapat menjadi masukan untuk sekolah khususnya jenjang SMP sebagai upaya melatih kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif.
2. Dapat menjadi wahana pengetahuan mengenai strategi mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif melalui pembelajaran menyenangkan dan bermakna menggunakan model *techno-edutainment*
3. Hasil penelitian ini memberikan sumbangsih berupa produk model pembelajaran IPS berbasis *techno-edutainment*, temuan-temuan yang berkaitan dengan bagaimana menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, optimalisasi kerja otak dalam merespon proses pembelajaran sehingga melahirkan kemampuan berpikir tingkat tinggi

1.6. Struktur Organisasi Disertasi

Adapun sistematika yang akan dikembangkan dalam penulisan disertasi ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 Pendahuluan yang membahas mengenai penjelasan umum tentang penelitian secara menyeluruh. Pendahuluan terbagi ke dalam beberapa sub bab yaitu: 1) Latar Belakang Penelitian; 2) Identifikasi Masalah; 3) Rumusan Masalah Penelitian; 4) Tujuan Penelitian; 5) Manfaat/ Signifikansi Penelitian; 6) Struktur Organisasi Disertasi.

Bab II merupakan kajian teoritik dan kajian pustaka yang membahas mengenai penjelasan dari konsep-konsep yang yang berhubungan dengan konsep edutainment dalam pembelajaran IPS, berpikir kritis, berpikir kreatif, TPACK serta teori-teori yang relevan dengan pengembangan pembelajaran yang menyenangkan.

Bab III merupakan metode penelitian yang membahas mengenai tahapan-tahapan penelitian yang akan digunakan. Metode penelitian terbagi kedalam beberapa sub bab, yaitu: 1) Pendekatan dan Metode Penelitian; 2) Desain Penelitian; 3) Fokus Penelitian, 4) Instrumen Penelitian; 5) Teknik Pengumpulan Data; 6) Teknik Pengolahan Data, 7) Validasi Data.

Yeni Kurniawati Sumantri, 2024

PENGEMBANGAN MODEL TECHNO-EDUTAINMENT PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bab IV merupakan pembahasan dan hasil penelitian yang berdasarkan data, fakta, dan informasi yang telah diperoleh ketika melakukan penelitian di lapangan disertai dengan analisis kritis terhadap hasil-hasil penelitian yang dikaji dengan menggunakan alat analisis dari konsep dan teori-teori yang sudah dikaji pada bab sebelumnya.

Bab V merupakan kesimpulan, implikasi dan rekomendasi yang membahas mengenai keputusan yang dihasilkan oleh peneliti sebagai jawaban atas permasalahan yang dipilih, implikasi hasil penelitian terhadap pengembangan praktek pembelajaran IPS, serta rekomendasi atas masalah yang terjadi dalam penelitian ini terhadap pihak-pihak yang berkaitan dengan pengembangan pembelajaran IPS.