

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan pembelajaran memang menjadi hal yang sangat penting bagi seorang guru/pendidik dalam mengemas dan menyampaikan materi pembelajaran disetiap kesempatan yang dialokasikan. Namun demikian masih ada kendala yang membuat penyampaian materi pembelajaran kurang maksimal, sehingga memerlukan trik-trik khusus yang harus didalami dan diterapkan oleh seorang guru/pendidik dalam mengolah kelas. Diantara beberapa masalah dalam kegiatan pembelajaran diantaranya adalah kejenuhan belajar.

(Sapriya : 2019) menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial yang disingkat IPS dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan sosial yang sering kali disingkat Pendidikan IPS dan PIPS merupakan dua istilah yang sering diucapkan atau dituliskan dalam berbagai karya akademik secara tumpang tindih.

Kejenuhan belajar merupakan salah satu masalah yang sering muncul dalam pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Akibatnya, anak akan menjadi kurang bersemangat mengikuti pembelajaran dan memperoleh hasil yang kurang sesuai.

(Ajnn Net-Aceh : 2021) Menurut Meilani sebagai salah satu pemerhati pendidikan, gejala yang ditemui dari adanya kejenuhan adalah tidak bertambahnya semangat siswa meskipun guru sudah berusaha membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif. Selain itu tugas-tugas banyak yang tidak diselesaikan oleh siswa

(Nurul Hidayah : 2020 : 193) menemukan bahwa selain memiliki keunggulan lebih mudah diakses dan waktu pelaksanaannya lebih mudah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Pembelajaran daring juga memiliki kelemahan, yaitu munculnya kejenuhan dan tingkat pemahaman materi siswa yang menurun.

Studi mengenai pembelajaran daring di sekolah dasar menunjukkan bahwa kebosanan merupakan permasalahan yang banyak menimpa siswa dalam pembelajaran online di masa pandemi. Hal ini menuntut guru untuk berfikir tentang strategi melepaskan siswa dari zona kebosannya. (Andri Nugraha : 2020)

Kejenuhan dapat menyebabkan proses belajar terganggu. Siswa yang mengalami kejenuhan menjadi kurang tertarik melakukan kegiatan belajar sehingga prestasinya bisa menurun. Menurut Fitrofin kejenuhan dapat membuat siswa tidak memiliki motivasi belajar sehingga timbul rasa malas mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan sekolahnya.

(Dedeh Kurnia : 2021) menjelaskan bahwa kejenuhan belajar yang di alami oleh siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Bandung dilatar belakangi pada 3 aspek yaitu : (1) kelelahan emosi belajar. (2) depersonalisasi (sikap pasif). (3) menurunnya keyakinan akademik.

Kejenuhan belajar berdampak negatif pada aspek psikologis siswa sehingga dapat mengganggu proses belajarnya. Diperlukan usaha pencegahan supaya siswa lebih dapat mengelola dirinya dan menjalani proses belajar dengan baik. kejenuhan belajar juga merupakan salah satu penyebab dari turunnya semangat belajar siswa terhadap semua mata pelajaran, atau bisa juga sebagian mata pelajaran saja. Untuk itu perlu adanya penanganan lebih mendalam terkait dengan permasalahan yang sedang kita hadapi saat ini. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis digital, diharapkan mampu menciptakan suatsana pembelajaran yang interaktif, menarik dan mudah dimengerti oleh seluruh peserta didik/siswa.

Hal ini perlu kita ketahui dan mencari cara, metode dan solusi supaya dapan mencegah atau meminimalisir dampak negatif kejenuhan dapat dilakukan dengan mengetahui penyebab munculnya kejenuhan belajar.

(Damayanti (2020:3-4) penyebab kejenuhan adalah pembelajaran yang monoton, serta banyaknya tugas yang membuat para siswa merasa tertekan. Pemahaman terhadap penyebab kejenuhan selanjutnya diikuti dengan pembentukan strategi menghadapi kejenuhan. Penelitian terdahulu mengenai kejenuhan (burnout) pada siswa kelas 1 SDN Pondok Pinang 8

Pagi oleh Anita Damayanti pada tahun 2020 yang mengatakan bahwa strategi mengurangi kejenuhan belajar siswa dapat menggunakan aplikasi ICANDO. Icando merupakan aplikasi belajar anak dengan ribuan aktivitas menyenangkan yang diciptakan dengan tujuan menjadikan anak sebagai aktor dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman penulis, khususnya dalam pembelajaran IPS, banyak peserta didik yang merasa kurang bersemangat dalam melakukan pembelajaran, karena dianggap IPS merupakan pelajaran yang menjenuhkan dan banyak materi yang sulit dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu penulis mencoba untuk mengimplementasikan pembelajaran berbasis digital.

(Amalia dan Sa'adah : 2020) Menjelaskan bahwa setiap guru dituntut untuk mampu membuat pembelajaran lebih efektif dengan memanfaatkan teknologi dan memperbanyak sumber belajar untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Di era melenial seperti sekarang ini, memang sudah seharusnya dunia pendidikan juga ikut merambah ke ranah teknologi, seperti halnya dengan penggunaan media dan sarana pembelajaran yang praktis namun juga mampu memberikan dampak positif bagi perkembangan pendidikan dan juga perkembangan wawasan peserta didik khususnya. Disamping itu pembiasaan pembelajaran berbasis digital juga diharapkan mampu mengurangi dampak negatif dari penggunaan teknologi itu sendiri. Karena jika seseorang terbiasa bijak dalam menggunakan suatu benda ataupun

sarana lainnya, maka ia juga akan terbiasa bijaksana dalam menggunakan peralatan teknologi.

(Heryani : 2021) Pada pembelajaran IPS di kelas tinggi banyak ditemui berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang dimanfaatkan dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat menjadi salah satu referensi guru dalam menerapkan proses pembelajaran IPS yang akan dilaksanakan.

Sebagai seorang guru dimasa melenial seperti sekarang ini, kita harus selalu meningkatkan kemampuan kita serta pengetahuan kita di bidang teknologi yang nantinya akan berguna untuk kemajuan pendidikan dan terlaksananya proses pembelajaran dengan baik dan sukses. Dalam proses pembelajaran di MTs. PSA An-Noor Karangasri sebagian besar masih belum menggunakan pembelajaran berbasis digital, khususnya di kelas VII Abudhabi.

(Annur : 2021 : 6) mengatakan bahwa “Sikap sosial mempunyai peran yang sangat penting untuk menjalin hubungan dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari guna untuk menciptakan suasana hidup yang damai, rukun, nyaman, dan tentram dimanapun kita berada”.

Demikian juga sebagai seorang peserta didik harus memiliki sikap sosial yang baik. Untuk bersikap baik tentunya membutuhkan pembiasaan yang harus dilakukan berulang kali dan dilaksanakan secara terus menerus. Seperti halnya kejujuran, kedisiplinan, toleransi, dan lain sebagainya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian tentang **“Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Digital Dalam Meningkatkan Nilai-nilai Kreativitas dan Kemandirian Peserta Didik MTs. PSA An-Noor Karangasri, Ngawi. Tahun Pelajaran 2022/2023”**

B. Batasan Masalah

Penulis memiliki perhatian khusus mengenai kegiatan pembelajaran selama pandemi covid-19 yang mengharuskan peserta didik belajar dari rumah dan menggunakan aplikasi atau media pembelajaran jarak jauh, dimana hal ini sangat menyulitkan guru dalam memberikan pemahaman dan pendalaman materi khususnya ketika seorang guru akan memberikan teguran dan hukuman supaya peserta didik bisa menerima informasi dengan maksimal. Pada dasarnya penulis memiliki dua fokus penelitian, yaitu tentang penerapan pembelajaran berbasis digitalisasi dan sikap sosial peserta didik pasca penggunaan media pembelajaran berbasis digital.

Masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah nilai-nilai kreativitas dan kemandirian peserta didik MTs. PSA AN-NOOR Karangasri. Adapun untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menggunakan Pembelajaran IPS Berbasis digital. sedangkan pembelajaran digital yang digunakan oleh peneliti dalam hal ini menggunakan aplikasi Google classrom dan whatsapp sebagai sarana pembelajaran.

1. Nilai-nilai Kreativitas

Nilai kreativitas yang merupakan salah satu pilar dari profil pelajar pancasila. Pelajar Pancasila yang kreatif adalah pelajar yang bisa menghasilkan gagasan, karya, dan tindakan yang orisinal.

Mudjiono (2013:7) Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, menurut teori konstruktivisme, “Belajar adalah kegiatan yang aktif di mana subjek belajar membangun sendiri pengetahuannya”

2. Nilai-nilai Kemandirian

Sikap mandiri pada pelajar maksudnya bertanggung jawab atas proses dan hasil belajar. Pelajar mampu mengatur pikiran, perasaan, dan perilaku dirinya dalam mencapai tujuan belajar. (Barnadib, 2008) kemandirian meliputi ‘prilaku mampu berinisiatif, mampu mengatasi hambatan/masalah, mempunyai rasa percaya diri dan dapat melakukan sesuatu sendiri tanpa bantuan orang lain dan ia mampu melaksanakan tugas dengan penuh rasa tanggung jawab serta memiliki kepercayaan diri yang baik.

3. Subjek yang diteliti

Subjek dari penelitian ini adalah “ Peserta Didik yang berada di MTs. PSA AN-NOOR Karangasri Ngawi. Jl. Sukowati No. 40 Rt. 003 Rw. 003 Dusun Soko, Desa Karangasri, Kecamatan Ngawi, Kabupaten Ngawi.

C. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah Implementasi pembelajaran IPS berbasis digital dalam meningkatkan nilai-nilai kreativitas dan kemandirian peserta didik MTs. PSA AN-Noor Karangasri ?
2. Apakah Implementasi pembelajaran IPS berbasis digital dapat meningkatkan nilai-nilai kreativitas dan kemandirian peserta didik MTs. PSA AN-Noor Karangasri ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut ;

1. Untuk mengetahui implementasi pembelajaran IPS berbasis digital dalam meningkatkan nilai-nilai kreativitas peserta didik MTs. PSA AN-Noor Karangasri pada tahun pelajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui implementasi pembelajaran IPS berbasis digital dalam meningkatkan nilai-nilai kemandirian peserta didik MTs. PSA AN-Noor Karangasri.

Selain itu, tujuan peneliti adalah untuk mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan selama ini untuk menjaga dan membentuk, serta menanamkan nilai-nilai kreativitas dan nilai kemandirian belajar peserta didik khususnya di MTs. PSA AN-NOOR Karangasri agar

pembelajaran bisa berjalan dengan baik sesuai tujuan yang ingin dicapai oleh lembaga sekolah.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Bagi siswa-siswi: dengan model pembelajaran berbasis digital nanti diharapkan mampu menumbuhkan kreativitas dan juga kemandirian kepada peserta didik dalam proses pembelajaran dan mampu membangun semangat belajar yang tinggi dalam lingkungan pembelajaran dan pendidikan.
2. Bagi para pendidik atau guru : memberikan informasi kepada guru untuk memanfaatkan model pembelajaran sehingga menciptakan pembelajaran yang kreatif. Selain itu juga bisa digunakan sebagai instrumen tambahan dalam evaluasi pembelajaran terutama dalam hal penggunaan sarana dan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.
3. Bagi sekolah: memberikan informasi kepada pihak sekolah untuk meningkatkan proses belajar dalam upaya mencapai hasil yang maksimal.
4. Bagi peneliti: sebagai bahan pengetahuan lanjut lanjut tentang pembelajaran berbasis digital dalam menghasilkan belajar yang maksimal. dan juga menambah wawasan keilmuan Ilmu Pengetahuan Sosial dan meningkatkan produktivitas serta

kemampuan dalam menyusun dan menganalisa masalah dalam penelitian.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Pembelajaran IPS Berbasis Digital

Pada hakikatnya Pembelajaran IPS berbasis digital memiliki definisi yang luas dan digunakan dalam berbagai bidang, diantaranya adalah bidang komunikasi disebut dengan media komunikasi, dan pada dunia pendidikan biasa disebut dengan media pendidikan atau media pembelajaran. Atau di era modern ini disebut juga dengan era digitalisasi yang memungkinkan semua orang untuk mengakses semua informasi dengan menggunakan alat komunikasi digital.

Sedangkan dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan pembelajaran IPS Berbasis digital adalah :

(Sapriya:2009) Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan masyarakat (ITM) merupakan istilah yang diterapkan sebagai upaya dalam memberikan wawasan kepada siswa secara nyata untuk mengkaji ilmu pengetahuan.

(Nunuk dkk. 2018) Menjelaskan bahwa teknologi berbasis komputer merupakan cara memproduksi dan menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital.

Untuk mendapatkan informasi lebih mudah dan efisien, teknologi berbasis komputer atau digital merupakan media pembelajaran yang tepat. Karena dengan media digital seseorang mampu mengakses semua informasi yang diinginkan dan mempermudah dalam pencarian informasi, karena dalam sistem digital banyak sekali macam-macam informasi yang dapat kita peroleh dari sana.

Dalam hal ini penulis akan melakukan eksperimen yaitu, dengan membandingkan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Digital dengan pembelajaran non digital. Masing-masing dibagi kelompok kelas penelitian yaitu, kelompok Pembelajaran IPS Berbasis Digital dengan kelompok kontrol yaitu, Pembelajaran IPS non Digital.

Sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran IPS pada kesempatan ini peneliti menggunakan dua (2) jenis media diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Google Class Room (GCR)

Google class room merupakan aplikasi pembelajaran yang disediakan oleh google dan memungkinkan para peserta didik dan guru untuk saling berinteraksi dalam proses pembelajaran secara online.

Google Classroom adalah platform gratis berbasis web yang dibuat untuk mempermudah kegiatan pembelajaran pendidik dan murid. Google Classroom memungkinkan para guru

untuk mengatur dan menilai progres murid-muridnya sambil tetap terhubung dari mana pun juga.

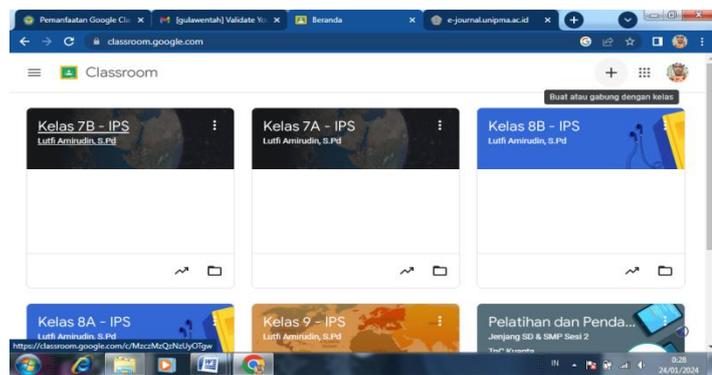
Karena berbasis web, platform ini secara otomatis sudah terintegrasi dengan layanan Google Suite for Education lainnya seperti Gmail, Google Docs, dan Google Calendar. Para murid bisa menerima dan mengumpulkan tugas langsung di Classroom, begitu juga para guru. Layanan ini dapat sangat mengurangi penggunaan kertas dan mempermudah proses pembelajaran, apalagi jika dilakukan secara jarak jauh. Dengan menggunakan google classroom guru bisa membuat kelas maya, mengajak siswa gabung dalam kelas, memberikan informasi terkait proses KBM, memberikan materi ajar yang bisa dipelajari siswa baik berupa file paparan maupun video pembelajaran, memberikan tugas kepada siswa, membuat jadwal pengumpulan tugas dan lain-lain.

Berikut ini langkah-langkah untuk menggunakan aplikasi google classroom :

1. Untuk Guru/pendidik

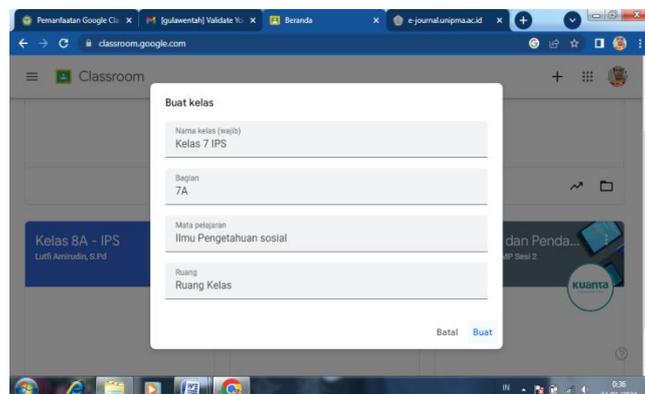
- i. Langkah pertama, silahkan bapak ibu guru mulai membuat kelas maya dengan menggunakan aplikasi google classroom, buka melalui alamatwebsite berikut web <https://classroom.google.com> lalu login

menggunakan akun gmail, jika belum memiliki maka buat dulu akun gmail dan akan tampil halaman seperti ini :



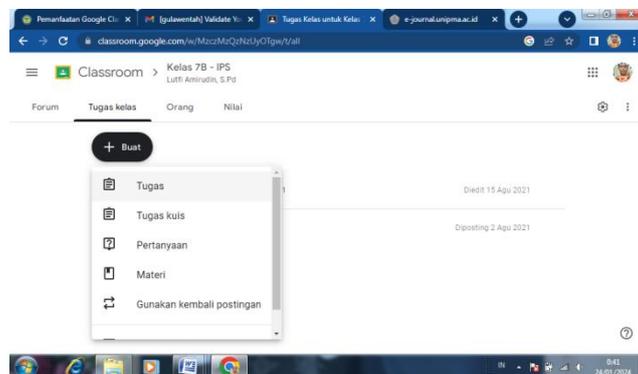
Gambar. 1.M.1 Membuat kelas online sumber :
<http://classroom.google.com>

- ii. Kemudian klik tanda (+) dan akan ada pilihan untuk *join class* atau *create class*, untuk guru silahkan klik Buat kelas
- iii. Dsd Buat nama kelas dengan mengisi form berikut, dan klik Buat



Gambar 1.M.2 Membuat Nama kelas online

iv. Selanjutnya akan masuk ke halaman kelas. Kode kelas yang muncul di setiap kelas dibagikan ke siswa supaya mereka bisa bergabung. Selanjutnya guru bisa posting informasi, bagikan file materi, file video dengan *klik add lalu klik post*, maka materi/tugas yang ada kirimkan siap dikerjakan siswa.

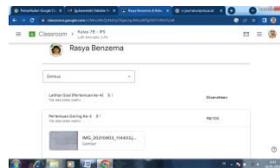


Untuk melihat progres pengisian tugas-tugas yang diberikan siswa, guru bisa mengontrol pada fitur Nilai. Di fitur nilai ini guru dapat mengetahui siapa saja yang sudah berhasil menyelesaikan tugas dan juga bisa mengetahui siswa yang belum mengerjakan.

2. Untuk Murid/peserta didik

- i. Pastikan siswa memiliki akun gmail, jika belum memiliki maka buatlah akun gmail. Buka alamat web <https://classroom.google.com> kemudian silahkan login menggunakan akun gmail.

- ii. Silahkan klik tanda (+) untuk bergabung ke kelas dan Masukkan kode yang diberikan guru. Maka siswa otomatis sudah tergabung kedalam kelas yang dituju.
- iii. Siswa tinggal melihat informasi yang ada di kelas dan terlibat aktif untuk berdiskusi atau mengerjakan tugas yang diberikan guru. Jika ada tugas yang diberikan guru, tinggal klik tugas yang diberikan yang muncul di beranda atau buka di *classwork*. Klik *view assignment*. Jika tugas sudah dikerjakan dalam bentuk file, tinggal klik file dan lampirkan file yang akan dikirim



Gambar 1.M.3 Pengumpulan dan penilaian tugas

b. Whatsapp / whatsappweb

Selain aplikasi google class room, pembelajaran IPS berbasis digital juga memerlukan media sosial tambahan yaitu dengan menggunakan whatsapp atau whatsapp web yang bertujuan untuk memberikan informasi tambahan terkait penugasan dan dan juga informasi terkait pembelajaran yang ada di google classroom. Seperti halnya yang telah kita ketahui

bersama, bahwa whatsapp dapat digunakan untuk berkomunikasi secara berkelompok yaitu melalui grup.

2. Kreativitas Pelajar

Alangkah beruntungnya jika seorang peserta didik memiliki kreativitas yang mumpuni, karena dengan kreativitas yang baik seorang pelajar bisa menuangkan ide-ide baru jika senantiasa diasah dalam proses pembelajaran serta didukung oleh sarana atau alat pembelajaran yang mumpuni pula.

Munandar (2016:47-48) menjelaskan pengertian kreativitas dengan mengemukakan beberapa rumusan yang merupakan kesimpulan para ahli mengenai kreativitas yaitu sebagai berikut:

- a. Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada
- b. Kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban.
- c. secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan

untuk mengolaborasi (mengembangkan, memperkaya, merinci) suatu gagasan

Slameto (2015:145) menjelaskan bahwa pengertian “Kreativitas berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Sesuatu yang baru itu mungkin berupa perbuatan atau tingkah laku, bangunan dan lain-lain”.

Dari pengertian tersebut di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas pelajar merupakan daya pikir dan nalar yang mampu mengaitkan antara satu konsep dengan konsep yang lain hingga menjadi sebuah inovasi.

3. Mandiri

Kemandirian merupakan suatu kemampuan individu untuk mengatur dirinya sendiri dan tidak tergantung kepada orang lain. Kemandirian juga merupakan kemampuan mengatur tingkah laku yang ditandai kebebasan, inisiatif, rasa percaya diri, kontrol diri, ketegasan diri, serta tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain.

Desmita (2011:185) mengungkapkan “Istilah “kemandirian” berasal dari kata dasar “diri” yang mendapatkan awalan “ke” dan akhiran “an”, kemudian membentuk satu kata keadaan atau kata benda.” Selanjutnya dijelaskan bahwa kemandirian mengandung arti :

- a. Suatu kondisi dimana seseorang memiliki hasrat bersaing untuk maju demi kebaikan dirinya sendiri.
- b. Mampu mengambil keputusan dan inisiatif untuk mengatasi masalah yang dihadapi.
- c. Memiliki kepercayaan diri dan melaksanakan tugas-tugasnya
- d. Bertanggung jawab atas apa yang dilakukan.

Khairil (2011:134) “belajar mandiri atau belajar berbasis arah-diri (self directed learning) berfokus pada proses dimana orang dewasa mengendalikan pembelajaran mereka sendiri, khususnya bagaimana menetapkan tujuan belajar, menemukan sumber daya yang tepat, menentukan metode pembelajaran yang digunakan, dan mengevaluasi kemajuan belajar mereka sendiri”.

(Maryam, 2015:7) mengemukakan “kemandirian meliputi perilaku mampu berinisiatif, mampu mengatasi hambatan/masalah, mempunyai rasa percaya diri dan dapat melakukan sesuatu sendiri tanpa bantuan orang lain.

Dari beberapa pengertian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa kemandirian merupakan kemauan untuk bersaing dan memiliki tekad yang kuat, mampu mengambil keputusan sendiri dan bertanggung jawab.