

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran Berbasis Digital

a. Pengertian Pembelajaran Berbasis Digital

(Miarso : 2004) Mengatakan bahwa “pembelajaran merupakan konsep atau istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali.

(Hadiono : 2020:81) menyatakan bahwa, Transformasi digital/ Digital Transformation merupakan sebuah fenomena yang tidak dapat dihindari.

Dari keterangan tersebut diatas menunjukkan bahwa pembelajaran IPS berbasis digital sangat diperlukan, mengingat kondisi peserta didik pada masa transisi Covid-19 mengalami beberapa kendala dalam pembelajaran. Oleh karena itu penulis mencoba untuk menerapkan pembelajaran berbasis digital untuk menambah wawasan serta semangat peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas maupun diluar kelas tanpa ada gangguan dengan nyaman dan menyenangkan.

b. Perkembangan Digitalisasi di Bidang Pendidikan

Perkembangan zaman serta perkembangan pola hidup manusia akan selalu meningkat dan selalu berubah-ubah dalam pemenuhan kebutuhan dan gaya hidup. Begitu juga dengan teknologi digital selain untuk memenuhi kebutuhan hidup serta sarana mempermudah aktivitas manusia yang semakin hari semakin kompleks, maka digitalisasi hadir untuk menjawab semua kebutuhan manusia yang tidak ada batasnya, termasuk dalam pemanfaatan teknologi digital untuk kebutuhan pendidikan. Oleh karena itu berikut ini merupakan perkembangan media pembelajaran yang perlu kita ketahui;

(UNESCO : 2006) Menjelaskan bahwa telah terjadi beberapa fase perkembangan media, diantaranya disebabkan oleh perkembangan teknologi, perkembangan ekonomi, perkembangan sosial dan globalisasi.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan memang tidak bisa dipisahkan, baik mulai dari teknologi yang sederhana hingga teknologi yang sudah canggih seperti zaman melenial saat ini.

(Ahhby:1972) Menjelaskan bahwa telah terjadi revolusi dalam dunia pendidikan, dan media memiliki peran besar terhadap dunia pendidikan. Revolusi pertama telah terjadi beberapa puluh abad yang lalu, yaitu ketika orang tua menyerahkan anaknya kepada lembaga pendidikan yaitu kepada guru-gurunya; revolusi ke-dua terjadi pada saat digunakannya bahasa tulisan sebagai sarana utama pendidikan; dan revolusi yang ketiga timbul seiring berhasil ditemukannya mesin dan teknik pencetakan sehingga tersediannya media cetak; serta yang ke-empat ialah ketika media komunikasi elektronik digunakan secara luas.

Dari penjelasan tersebut dapat kita ketahui bahwa teknologi digital sudah mulai digunakan oleh lembaga pendidikan secara luas pada saat ini. Maka dari itu pemanfaatan teknologi digital harus kita upayakan semaksimal mungkin supaya pendidikan yang didasarkan pada pedoman kurikulum 2013. Dapat kita tuntaskan dengan baik dengan adanya dukungan dari sarana digital ini. Dengan kata lain Pembelajaran digital atau digital learning adalah salah satu terobosan baru dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi dan media digital untuk menyampaikan

materi, agar tujuan pembelajaran tercapai. Metode pembelajaran ini kini telah banyak digunakan di berbagai kalangan, salah satunya dalam meningkatkan keahlian tenaga profesional atau karyawan. Hal ini karena mereka dekat dengan produk-produk teknologi. Sistem pembelajaran dengan digital learning ini mudah diakses. Sehingga, meski di tengah pandemi, tenaga profesional dapat meningkatkan keahlian tanpa bertatap muka. *Digital learning* sendiri terbagi dalam berbagai bentuk, tergantung strategi dan metode pembelajaran yang digunakan.

Contoh penggunaan *digital learning* di masa kini adalah untuk aktivitas belajar. Salah satunya, proses belajar untuk meningkatkan keahlian melalui kursus *online* bagi tenaga profesional. Sistem pembelajaran digital ini dapat membantu siswa belajar mandiri dan membantu karyawan atau tenaga profesional untuk meningkatkan *skill* (meningkatkan keahlian).

2. Pembelajaran IPS SMP/MTs.

Jenjang pendidikan yang difokuskan oleh peneliti ialah pada jenjang pendidikan sekolah menengah pertama (SMP) / Madrasah Tsanawiyah (MTs.) hal ini dilakukan karena peneliti merasa ada

perubahan semangat belajar dan sikap peserta didik yang menurun. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan pada jenjang Madrasah Tsanawiyah. Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (PS) dan keberadaannya dalam kurikulum persekolahan di Indonesia tidak lepas dari perkembangan dan keberadaan Social Studies (studi sosial) di Amerika Serikat. Oleh karenanya gerakan dan faham social studies di Amerika Serikat banyak mempengaruhi pemikiran mengenai IPS di Indonesia.

John Jarolimek (1977: 3-4) Ilmu sosial mempunyai misi khusus yaitu tugas membantu generasi muda mengembangkan kompetensi yang memungkinkan mereka untuk menangani, dan pada tingkat yang sama mengelola, kekuatan fisik dan sosial dunia di mana mereka tinggal. Seperti kompetensi memungkinkan siswa untuk membentuk kehidupan mereka secara harmonis kekuatan-kekuatan itu. Pendidikan IPS juga harus membekali generasi muda dengan perasaan harapan pada masa depan dan keyakinan pada kemampuan mereka untuk menyelesaikan masalah sosial.

(Sapriya, 2009:3 Dalam bidang pendidikan IPS (PIPS), baik yang bersifat school based maupun community based tantangan yang dihadapi tidaklah sederhana, bahkan semakin besar bila dibandingkan dengan tahun-tahun ke belakang. Tantangan mendesak yang perlu dijawab adalah terkait dengan upaya peningkatan kualitas (mutu) pendidikan. Salah satu variabel yang punya kontribusi cukup besar terhadap baik buruknya kualitas pendidikan adalah unsur guru atau

pendidik. Melihat kondisi yang dihadapi dalam perlu juga memberikan upaya inovasi dan solusi pada tataran praktis khususnya terkait dengan pembelajaran IF'S

3. Nilai Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Pada dasarnya setiap manusia dilahirkan dimuka bumi ini telah memiliki bakat-bakat dan juga kemampuan untuk menciptakan suata karya yang berasal dari fikiranya sendiri, baik yang muncul karena stimulus dari pengalaman-pengalaman yang diketahui ataupun berasal dari ide-ide cemerlang yang sering menjadi inovasi ditengah-tengah kehidupan masyarakat.

Solso, Maclin & Maclin (2007: 444) memberi definisi kreativitas sebagai suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan suatu pandangan yang baru mengenai suatu bentuk permasalahan dan tidak dibatasi pada hasil yang pragmatis (selalu dipandang menurut penggunaannya).

Guilford (dalam Ali &Asrori, 2006: 41) menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif.

b. Tahab-tahab kreativitas

Pada kenyataannya kreativitas juga erat kaitanya dengan pola pikir seseorang yang disertai dengan kesukaan masing-masing orang. Ada beberapa tahap dalam kreativitas sebagai berikut ;

(Maclin & Maclin, 2007: 445) menjelaskan bahwa ada empat tahapan dalam proses kreatif, yaitu:

1. Persiapan : memformulasikan suatu masalah dan membuat usaha awal untuk memecahkannya.
2. Inkubasi : masa di mana tidak ada usaha yang dilakukan secara langsung untuk memecahkan masalah dan perhatian dialihkan sejenak pada hal lainnya.
3. Iluminasi : memperoleh insight (pemahaman yang mendalam) dari masalah tersebut.
4. Verifikasi : menguji pemahaman yang telah didapat dan membuat solusi.

4. Nilai Kemandirian**a. Pengertian Kemandirian**

Kemandirian mempunyai banyak penafsiran berbeda dari para ahli tetapi pada dasarnya hampir semua pendapat tersebut mempunyai persamaan. Dengan demikian dapat dikatakan tidak terdapat perbedaan yang serius karena pada hakekatnya pendapat tersebut adalah mempunyai tujuan yang sama, hanya saja yang

menyajikannya dan menginformasikan tema dari arti kemandirian itu agak berbeda.

(Fatimah, 2008) Setiap manusia dilahirkan dalam kondisi yang tidak berdaya, ia akan bergantung pada orangtua dan orang-orang yang berada di lingkungannya hingga waktu tertentu

Kartono (2000). Kemandirian berasal dari kata “Autonomy” yaitu sebagai sesuatu yang mandiri, atau kesanggupan untuk berdiri sendiri dengan keberanian dan tanggungjawab atas segala tingkah laku sebagai manusia dewasa dalam melaksanakan kewajibannya guna memenuhi kebutuhannya sendiri.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemandirian

kemandirian tidak terlepas dari faktor-faktor yang mendukung untuk mempengaruhi kemandirian lebih dalam, karena itu ada beberapa faktor lain yang berperan penting dalam mempengaruhi kemandirian tersebut.

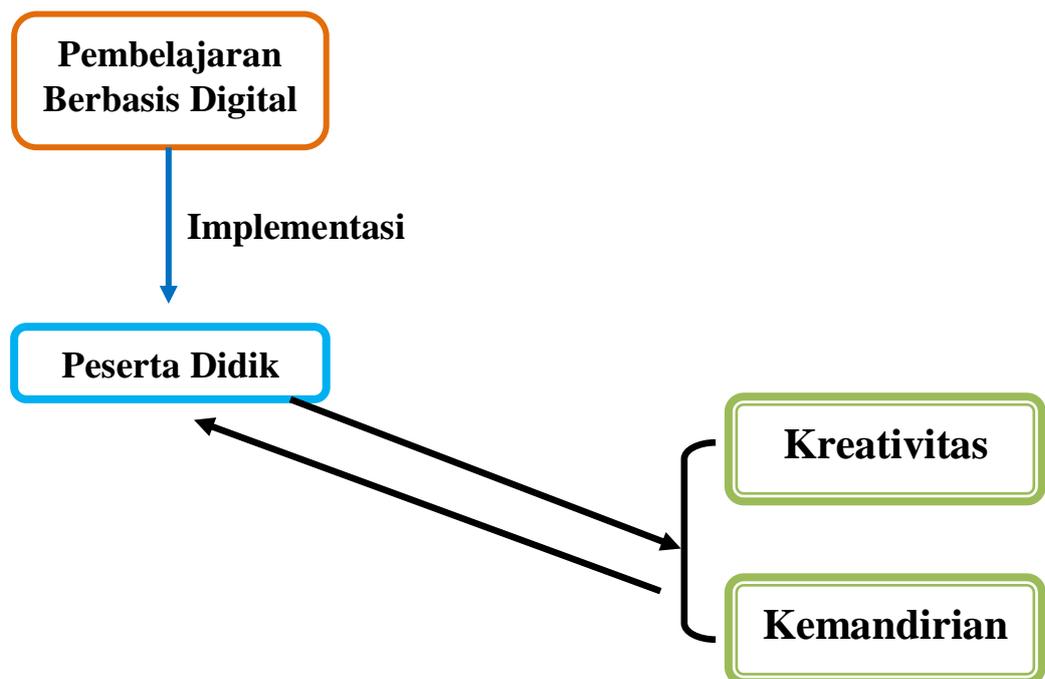
(Yessica, 2008) menunjukkan faktor-faktor yang berpengaruh pada kemandirian seseorang adalah:

1. Pola asuh orangtua dalam keluarga Anak yang mempunyai kemandirian tinggi adalah mereka yang berasal dari keluarga yang orangtuanya dapat menerima anaknya dengan positif.
2. Usia Individu dimasa remaja akan berusaha melepaskan diri dari orang tuanya, dalam hal ini berarti individu cenderung

tidak akan meminta bantuan kepada orang lain dalam memecahkan suatu masalah yang sedang dihadapi.

3. Pendidikan yang dialami oleh seseorang tidak harus berasal dari sekolah atau yang dikenal dengan pendidikan formal. Akan tetapi bisa juga diperoleh dari luar sekolah yang sering disebut dengan pendidikan non formal.

B. Kerangka Berpikir



Gambar 1.4 Kerangka berfikir

C. Hipotesis Tindakan

Dari rumusan masalah dan kajian pustaka tersebut diatas, bisa diambil hipotesis yaitu ;

1. Adanya implikasi pembelajaran IPS berbasis digital dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di MTs. PSA AN-NOOR Karangasri, Ngawi Pada tahun 2022.
2. Terdapat implikasi pembelajaran IPS berbasis digital dalam meningkatkan kemandirian peserta didik di MTs. PSA AN-NOOR Karangasri, Ngawi pada tahun 2022.

D. Kebaruan Penelitian

Kebaruan dari penelitian ini ialah tentang bagaimana kreativitas dan kemandirian yang dimiliki peserta didik mengalami perubahan setelah adanya pembelajaran IPS berbasis Digital serta dapat ditingkatkan melalui pembelajaran berbasis digitalisasi. Dan dengan digitalisasi tersebut mampu membawa perubahan yang baik bagi perkembangan pendidikan, Khususnya di MTs. PSA AN-NOOR Karangasri Ngawi.