

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan tempat dimana semua peserta didik dapat belajar dan mendapatkan pendidikan yang berupa ilmu pengetahuan di sekolah. Suarjo (2016) menjelaskan bahwa pendidikan pada hakikatnya adalah sebuah usaha dimana peserta didik diharapkan dapat memecahkan persoalan-persoalan dalam kehidupannya. Tentu dengan harapan agar peserta didik dapat menjadi lebih baik, bisa mengembangkan potensi dirinya dan bermanfaat untuk lingkungannya. Dalam hal ini menunjukkan bahwa manusia juga membutuhkan pendidikan untuk kehidupannya agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran.

Seperti yang ditetapkan oleh peraturan UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab II Pasal 3 sebagai berikut: “Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan yang diharapkan ini sulit dicapai apabila siswa dianggap sebagai obyek pembelajaran dengan kegiatan yang mengutamakan pembentukan intelektual dan tidak melatih mereka menjadi insan yang kreatif, mandiri, demokratis serta bertanggung jawab.

Pentingnya kreativitas pada siswa akan mampu mempengaruhi hasil belajarnya. Oleh karena itu perlunya seorang pendidik mengajak siswa untuk menjadi insan yang kreatif dan inovatif demi menunjang hasil belajar siswa. Pembelajaran yang monoton tentu akan membuat siswa juga akan menurunkan semangat siswa dalam belajar. Kreativitas dalam belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan siswa dalam belajar memegang peranan penting dalam pencapaian keberhasilan pembelajaran. Siswa yang memiliki kreativitas dalam pembelajaran akan diketahui dengan tingkat kreativitasnya dalam berbagai kegiatan. Munandar (dalam Trihatmi, 2018) mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan mengelaborasi suatu gagasan. Lebih lanjut Utami Munandar menekankan bahwa kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya. Dalam kegiatan pembelajaran siswa yang memiliki kreativitas lebih mampu menemukan masalah-masalah dan mampu memecahkannya pula. Oleh karena itu, guru perlu memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa sehingga kreativitas, bakat, dan minatnya dapat berkembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Tingginya kreativitas dalam diri setiap siswa pada proses pembelajaran diharapkan akan berdampak besar pada hasil dan keberhasilan belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan peningkatan kreativitas tersebut dapat digunakan diberbagai pemecahan masalah atau dalam mencari jawaban, dimana siswa mampu memecahkan atau merumuskan dalam mengidentifikasi

masalah khususnya pada pembelajaran. Kreativitas dapat menentukan hasil akhir yang diperoleh oleh setiap individu dalam mencapai suatu tujuan, sehingga kreativitas sangat penting untuk dikembangkan. Pandangan terbaru menempatkan kreativitas sebagai kemampuan yang dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang terencana (Maryanti et al., 2023). Namun fakta empirik di lapangan menunjukkan bahwa rendahnya kreativitas siswa yang ditunjukkan dari hasil prasiklus sebesar 46,58% yang berada pada kategori cukup saja. Kreativitas yang cukup rendah dalam proses pembelajaran yang berdampak signifikan pada hasil belajar khususnya pada hasil belajar IPS pada siswa SMP kelas VII. Terbukti nilai hasil belajar pra siklus juga menunjukkan presentase keberhasilan atau ketuntasan nilai siswa hanya 40,62% atau dengan kata lain siswa yang tuntas hanya 13 siswa saja. Hasil tersebut menunjukkan sebagian besar hasil belajar pada siswa masih berada dibawah KKM, sehingga menunjukkan bahwa hasil belajar siswa memang belum optimal atau masih dibawah rata-rata ketuntasan.

Salah satu kemungkinan penyebabnya pembelajaran masih terfokus pada guru, materi juga belum tersampaikan dengan maksimal, konsep pembelajaran yang kurang melibatkan siswa, sehingga siswa juga kurang terlatih untuk memacu kreativitasnya. Beberapa indikasi yang muncul diantaranya siswa hanya pasif dan rasa ingin tahunya akan materi pelajaran kurang, jarang aktif mengeluarkan pendapat sehingga proses pembelajaran terlihat monoton, proses pembelajaran juga kurang inovatif sehingga tidak merangsang untuk siswa memunculkan ide-ide dan inovasinya dalam

pembelajaran. Selain itu yang sering terlihat siswa hanya bergantung, mencatat saja materi yang diberikan guru.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, perlu adanya upaya atau solusi untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Nurhayati (2020) menjelaskan bahwa permasalahan tersebut menjadi tantangan bagi guru untuk tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan aktif. Suwardi (dalam Naziaha et al., 2020) menjelaskan bahwa proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien apabila didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Penyediaan media serta metode dalam pembelajaran yang bersifat dinamis, kondusif serta dialogis sangat diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik secara optimal. Pembelajaran dengan menggunakan alat peraga akan dapat menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung, karena mereka dapat terlibat aktif selama pembelajaran. Seperti prinsip kreativitas yaitu siswa mampu menyampaikan segala ide, gagasan, dan mampu menyelesaikan permasalahan belajarnya dengan pemikiran-pemikirannya.

Sumiati dan Asra (2009) juga menjelaskan pembelajaran yang efektif ditandai dengan adanya aktifitas belajar dari siswa, sehingga pembelajaran tidak hanya bersumber dari guru. Untuk melaksanakan proses pembelajaran yang aktif itu perlu menentukan metode pembelajaran yang tepat. Oleh sebab itu, diperlukan perencanaan pembelajaran secara baik dengan melakukan pemilihan metode pembelajaran yang tepat. Ketepatan suatu metode pembelajaran juga dapat mendukung agar siswa yang biasanya kurang terlibat

aktif, tidak terbiasa berinovasi dan kreatif mampu menjadi siswa yang kreatif, inovatif dan memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah belajarnya di kelas sehingga mampu meningkatkan hasil belajarnya juga.

Oleh karena itu dalam peningkatan kreativitas dan hasil belajar digunakan metode pembelajaran yang memang sesuai dengan permasalahan tersebut, yaitu *problem based learning*. *Problem based learning* salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk dapat terlibat langsung dalam proses belajar mengajar dalam penyelesaian masalahnya. Dalam proses pembelajaran tersebut peserta didik dihadapkan pada suatu masalah dan nantinya peserta didik akan memecahkan masalah tersebut dan memperoleh pengetahuan baru. *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah berorientasi pada masalah otentik dari kehidupan aktual siswa, untuk merangsang kemampuan tingkat tinggi (Slameto, 2015). Model pembelajaran *Problem Based Learning* melatih ketrampilan peserta didik untuk menyelesaikan masalah, mendapat pengetahuan yang baru dan berpikir tingkat tinggi (Sulastri & Rochmiyati, 2023).

Selain itu menurut Duch, Allen dan White (dalam Robiyanto, 2021) model *problem based learning* menyediakan kondisi untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kritis dan analisi serta memecahkan masalah kompleks dalam kehidupan nyata sehingga akan menimbulkan budaya berpikir pada diri peserta didik, proses pembelajaran *problem based learning* menuntut siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berpusat

pada guru dengan begitu dapat mengasah kreativitas siswa, meningkatkan kontribusinya dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pelajaran yang disampaikan. Hal tersebut membuat model pembelajaran ini dirasa cukup sesuai dengan permasalahan kreativitas dan hasil belajar pada siswa. Selain metode atau model pembelajaran yang sesuai, ditambah dengan media yang tepat juga akan lebih menunjang kemudahan dalam penerapan dan efektifitas model pembelajaran yang digunakan.

Mengintegrasikan kegiatan pembelajaran dengan teknologi merupakan salah satu langkah penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Kemampuan pengajar dalam menguasai teknologi berdampak pada pelaksanaan pembelajaran (Manurung et al., 2023). Dengan menggunakan teknologi pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan bagi peserta didik. Oleh karena itu digunakan media gimkit untuk menunjang penerapan model pembelajaran *problem based learning* (Septyana et al., 2024).

Penggunaan games edukasi seperti Gimkit dapat menjadi salah satu solusi bagi pendidik untuk memotivasi sebelum memulai pembelajaran. Gimkit adalah platform permainan pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Game ini memadukan elemen permainan dengan pembelajaran, menciptakan pengalaman yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Gimkit memungkinkan guru membuat set pertanyaan, dan siswa menjawab pertanyaan tersebut dalam format permainan yang kompetitif (Brilliant et al.,

2024). Gimkit sebagai game edukasi dapat digunakan sebagai media belajar sambil bermain dan dapat menumbuhkan perasaan senang karena belajar dengan game edukasi dan interaktif. Gimkit juga merangsang peserta didik menjadi lebih kreatif dan interaktif. Dengan inovasi pembelajaran melalui gimkit, siswa juga bisa terlibat pada proses pembelajaran. Melalui keterlibatan siswa, ketertarikan serta perasaan senang, tentu akan mempengaruhi kreativitas siswa. Didasari dengan adanya kreativitas melalui gimkit yang diterapkan, diharapkan akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Yustikadewi & Saputra (2024) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Gimkit terhadap hasil belajar apresiasi sastra siswa kelas V SD. Berdasarkan pemaparan di atas dirasa gimkit ini cukup relevan untuk menunjang model pembelajaran *problem based learning* dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan Trihatmi (2024) menjelaskan bahwa model *problem based learning* efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMAN 1 Sewon. Penelitian lain yang dilakukan Vera, Mawardi & Astuti (2019) juga mengungkapkan bahwa model *problem based learning* ini juga mampu meningkatkan secara signifikan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas V. Sedangkan gimkit pada penelitian sebelumnya yang dilakukan Febiyani (2023) menjelaskan bahwa cukup memberikan pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

Hasil observasi atau pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa siswa SMP kelas VII khususnya pada siswa SMP 11 mempunyai permasalahan dengan hasil belajar pada mata pelajaran IPS nya. Nilai yang masih di bawah KKM dan cukup rendah mengindikasikan permasalahan siswa pada hasil belajarnya. Permasalahan selanjutnya yang muncul pada siswa terkait dengan kreativitas siswa yang cenderung masih cukup rendah. Siswa cenderung lebih pasif tanpa adanya interaksi dan gagasan-gagasan yang muncul ketika pelajaran IPS berlangsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya permasalahan pada kreativitas siswa pada proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS. Hal tersebut diperkuat Rahmadani (2022) yang menjelaskan bahwa kreativitas pada siswa adalah suatu kemampuan dalam pembelajaran untuk dapat menemukan jalan keluar yaitu jalan keluar dari gagasan-gagasan lama untuk menemukan suatu gagasan-gagasan baru yang ditandai dengan rasa ingin tau yang besar, percaya diri, tekun dan tidak mudah bosan dan tentunya memiliki wawasan yang bisa diimplementasikan karyanya di lingkungan. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya permasalahan dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan hasil belajar dan kreativitas yang rendah. Proses pembelajaran yang kurang melibatkan siswa, kurang adanya inovasi dan hanya berpusat pada guru dirasa menjadi salah satu penyebab terjadinya permasalahan tersebut. Berdasarkan hasil penelitian di atas dan permasalahan yang telah dipaparkan. Oleh karena itu penting adanya tindakan yang bisa

menjadi salah satu solusi untuk permasalahan hasil belajar dan kreativitas siswa pada siswa kelas VII di SMP Negeri 11 Madiun.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terjadi sebagai berikut:

1. Guru masih banyak menggunakan metode ceramah sehingga interaksi belum dua arah, dari guru ke siswa saja.
2. Siswa kelas VII A belum mampu menyampaikan ide, gagasan dan inovasinya sehingga belum mampu menyelesaikan masalah dalam pembelajaran
3. Siswa cenderung pasif kurang ada kontribusi dalam proses pembelajaran karena kurang adanya hal menarik yang disuguhkan dalam proses pembelajaran sehingga
4. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan model *problem based learning* berbantu media gimkit dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 11 Kota Madiun?
2. Apakah penerapan model *problem based learning* berbantu media gimkit dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 11 Kota Madiun?

3. Apakah penerapan model *problem based learning* berbantu media gimkit dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas VII SMP Negeri 11 Kota Madiun?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan model *problem based learning* berbantuan media gimkit dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa siswa kelas VII SMP Negeri 11 Kota Madiun.
2. Untuk mengetahui dapat atau tidaknya penerapan model *problem based learning* berbantuan media gimkit dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 11 Kota Madiun.
3. Untuk mengetahui dapat atau tidaknya penerapan model *problem based learning* berbantuan media gimkit dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas VII SMP Negeri 11 Kota Madiun.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak, diantaranya :

1. Kegunaan Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan mengenai upaya dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa menggunakan metode dan media yang efektif.

2. Kegunaan Secara Praktis

a) Sekolah

- 1) Sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan untuk dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa
- 2) Pihak sekolah dapat mencoba beberapa solusi diantaranya menggunakan model *problem based learning* berbantuan media gimkit sebagai upaya dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

b) Guru

- 1) Dapat memberikan pengetahuan dan masukan baru kepada guru-guru di SMP Negeri 11 Kota Madiun terkait dengan pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.
- 2) Guru dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai acuan dalam menerapkan penggunaan metode dan media yang sesuai sebagai cara untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

c) Siswa/Peserta Didik

- 1) Metode dan media yang relevan diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan siswa dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa .

d) Bagi Peneliti

Peneliti dapat memahami permasalahan yang terjadi di lapangan

khususnya pada kreativitas dan hasil belajar siswa sehingga mampu memberikan masukan dan solusi dalam memecahkan permasalahan tersebut.

e) Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan terkait dengan permasalahan kreativitas dan hasil belajar siswa dan melakukan penelitian dengan subyek lain berkaitan dengan kreativitas dan hasil belajar siswa.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini memuat definisi variabel yang akan diteliti. Di dalam penelitian ini mengambil beberapa variabel yaitu :

1. Kreativitas adalah keterampilan atau kemampuan memunculkan ide, gagasan dan inovasi yang unik yang diwujudkan dalam bentuk baru sebagai suatu struktur kognitif baru dan produk baru.
2. Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu selain itu hasil belajar juga diartikan bila seseorang telah belajar akan terjadi tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti
3. Model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang berlandaskan konstruktivisme dan mengakomodasikan keterlibatan siswa

dalam belajar serta terlibat dalam pemecahan masalah yang kontekstual yang diberikan oleh pendidik. Masalah tersebut di temukan pertama-tama dalam proses pembelajaran.

4. Media gimkit adalah platform permainan pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Game ini memadukan elemen permainan dengan pembelajaran, menciptakan pengalaman yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Gimkit memungkinkan guru membuat set pertanyaan, dan siswa menjawab pertanyaan tersebut dalam format permainan yang kompetitif.

