

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Tujuan pendidikan pada umumnya menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal sehingga dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan masyarakat (Munandar dalam Ningsih, 2019: 1).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat. Tuntutan dunia yang semakin kompleks mengharuskan siswa mempunyai kemampuan berpikir kritis, sistematis, logis, kreatif, bernalar, dan kemampuan bekerjasama yang efektif. Hal ini sejalan dengan pendidikan pada abad ke-21 yang menuntut pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan karakter dan ketrampilan berpikir tingkat tinggi. Salah satu karakter penting yang perlu dikembangkan pada siswa adalah karakter kreatif, yaitu kemampuan untuk mengemukakan ide, mengembangkan gagasan, serta menghasilkan solusi baru dalam proses pembelajaran. Kemajuan suatu bangsa tidak lagi ditentukan oleh seberapa banyak sumber daya yang dimiliki bangsa tersebut melainkan ditentukan oleh seberapa kreatif masyarakat yang ada dalam bangsa tersebut.

Karakter kreatif merupakan salah satu karakter penting yang harus dikembangkan dalam pelajaran IPS karena materi IPS mempelajari berbagai fenomena sosial yang dinamis dan kontekstual. Melalui karakter kreatif, siswa mampu mengemukakan ide, mengembangkan gagasan, serta mencari solusi terhadap permasalahan sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Pembelajaran IPS yang menekankan karakter kreatif tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep tetapi juga melatih siswa berpikir kritis, analitis, dan reflektif. Oleh karena itu pengembangan karakter kreatif dalam pembelajaran IPS menjadi sangat penting untuk membentuk siswa yang aktif, peduli, dan bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS supaya lebih bermakna bagi siswa dan mampu menumbuhkan karakter kreatif, diperlukan berbagai kecakapan guru dalam memilih dan menggunakan suatu media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif, dapat merangsang siswa untuk mengembangkan daya pikirnya ataupun kemampuan kecerdasan yang dimiliki siswa secara optimal.

Permasalahan umum yang sering terjadi pada pembelajaran IPS di kelas, khususnya di SMP Negeri 12 Madiun, yaitu pembelajaran masih terpusat pada guru. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa jenuh dan merasa bosan karena pembelajaran kurang menarik dan tidak menyenangkan. Siswa kurang terampil dalam menjawab pertanyaan atau bertanya tentang konsep yang diajarkan. Permasalahan ini menyebabkan

rendahnya karakter kreatif siswa. Karakter kreatif siswa yang rendah jika dibiarkan terus menerus akan berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal pada kelas 8G SMP Negeri 12 Madiun tahun pelajaran 2024/2025, ditemukan permasalahan pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Salah satu permasalahan yang ada adalah pengetahuan siswa masih cenderung kurang dalam mata pelajaran yang disampaikan guru, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Siswa terlihat bosan dan kurang memperhatikan kegiatan pembelajaran. Ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, beberapa siswa hanya diam tidak merespon atau menanggapi pertanyaan yang disampaikan oleh guru. Beberapa siswa yang lainnya mampu mengemukakan pendapatnya, bertanya, maupun menjawab pertanyaan guru tetapi kemampuan siswa dalam menganalisis soal masih kurang. Hal ini terlihat ketika siswa tidak mampu menjawab pertanyaan yang menjelaskan terjadinya suatu masalah. Siswa juga merasa bingung ketika ditanya alasan mengenai jawaban yang diberikan. Kesulitan yang dialami siswa tersebut membuat siswa tidak bersemangat dan merasa malas untuk berpikir dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Hal ini dikarenakan siswa tidak dapat memahami konsep-konsep IPS dengan baik. Keterbatasan ingatan membuat siswa hanya mampu mengingat materi yang bermakna sehingga siswa tidak bisa hanya mengandalkan ingatan yang ada. Hal ini menunjukkan bahwa karakter kreatif siswa kelas 8G SMP Negeri 12 Madiun tahun pelajaran 2024/2025 masih rendah sehingga cenderung memperoleh hasil belajar IPS yang kurang memuaskan.

Fakta lain yang ditemukan adalah bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran IPS masih berpusat pada guru. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran terasa membosankan dan kurang bermakna bagi siswa. Metode ceramah meminimalkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga guru terlihat lebih aktif sedangkan siswa cenderung pasif. Aktivitas siswa masih terbatas pada mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan soal. Kebiasaan bersikap pasif membuat siswa malu dan takut untuk bertanya tentang pelajaran yang belum dipahami. Hal ini mengakibatkan pelajaran IPS kurang bermakna bagi siswa.

Selain itu, dalam pembelajaran IPS, guru lebih banyak memberikan penugasan secara konvensional sehingga siswa kurang diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif, mengemukakan pendapat, serta mengembangkan kreativitasnya. Kondisi seperti ini berdampak pada kurangnya karakter kreatif siswa. Hal ini dapat kita lihat dari minimnya ide yang disampaikan, kurangnya keberanian dalam mengemukakan pendapat, serta hasil belajar IPS belum mencapai ketuntasan klasikal. Hal ini dikarenakan guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis digital yang mampu menumbuhkan karakter kreatif siswa.

Kondisi seperti ini berakibat pada hasil belajar siswa. Banyak siswa saat tes berlangsung hanya mampu menjawab soal yang materinya telah dihafal sementara materi yang tidak dihafal maka soal tidak akan terjawab dengan mudah. Siswa akan menemukan kesulitan dalam memahami konsep suatu ilmu jika yang diajarkan pada mereka adalah sesuatu yang abstrak dan menggunakan

metode ceramah. Kebosanan dan kejenuhan siswa terhadap pembelajaran akan muncul, aktivitas menurun, kreativitas juga menurun, dan berakibat pada hasil belajar siswa yang juga menurun.

Refleksi awal dan hasil observasi awal pada saat tes kemampuan awal pada mata pelajaran IPS di kelas 8G, diperoleh data bahwa rata-rata nilai siswa masih tergolong rendah, yaitu sebesar 68,79. Nilai terendah yang dicapai adalah 40, sedangkan nilai tertinggi adalah 90. Dari 29 siswa, sebanyak 21 siswa (72,41%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu minimal 80, sementara hanya 8 siswa (27,59%) yang telah mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa secara klasikal, pembelajaran IPS di kelas 8G belum mencapai ketuntasan belajar.

Seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran harus memperhatikan kebutuhan siswa. Guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman dalam pembelajaran supaya siswa merasa senang dan meningkatkan kreativitas sehingga hasil belajar akan meningkat. Hal ini dapat diwujudkan dengan menyajikan pembelajaran IPS yang dapat memancing pemahaman siswa secara mendalam terhadap materi yang disampaikan. Pembelajaran IPS harus dikemas secara inovatif dan disesuaikan dengan kebutuhan sehingga kualitas pembelajaran IPS dapat ditingkatkan. Selain itu, pembelajaran yang dilaksanakan harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengupayakan kemampuannya secara maksimal sehingga karakter kreatif siswa akan meningkat. Meningkatnya karakter kreatif siswa akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar IPS.

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Riyanto, 2025: 39) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Menurut Hamalik (dalam Riyanto, 2025: 39) mendefinisikan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Dengan kata lain hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik (Mansur dalam Muflihah, 2021). Secara lebih praktis, hasil belajar juga dimaksudkan untuk mengungkapkan kemampuan siswa dalam bentuk angka-angka sebagaimana pendapat Achdiyati & Utomo (dalam Muflihah, 2021) bahwa hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka setelah menjalani proses pembelajaran. Menurut Furqon (2024: 10) hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi motivasi instrinsik,

kesiapan belajar, dan minat pribadi. Sementara faktor eksternal meliputi faktor lingkungan belajar, pengaruh guru, dan dukungan sosial.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan karakter kreatif dan hasil belajar siswa adalah guru dapat memberikan perbaikan pada proses pembelajaran dan melakukan inovasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu *Google Docs*. *Google Docs* merupakan media pembelajaran berbasis digital yang memungkinkan siswa untuk bekerja secara kolaboratif, menuliskan ide, mengedit, serta mengembangkan gagasan secara bersama-sama dalam satu dokumen. Melalui penggunaan *Google Docs* siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, berlatih berpikir kreatif, serta meningkatkan interaksi dan kerja sama antar siswa.

*Google Docs* hadir hadir sebagai salah satu alat digital yang relevan dan mudah diakses. Sebagai aplikasi berbasis cloud, *Google Docs* memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam menyusun tugas, bertukar pendapat, dan merevisi tulisan secara simultan. Hal ini sejalan dengan pendapat Fathimah, Sidik, dan Rahman (2020) yang menyatakan bahwa setiap orang yang terhubung dengan *Google Docs* akan dapat mengedit dokumen secara bersamaan. *Google Docs* dapat meningkatkan interaksi belajar dan kolaborasi dalam kelas. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi seperti *Google Docs* dalam pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Monoarta, Aries, Ismail, dan Nurainun (2024) mengungkapkan bahwa pemanfaatan *Google Docs* dan Klinik virtual

dalam pembelajaran menulis kreatif mahasiswa menunjukkan dampak positif dalam pengembangan keterampilan menulis mereka. Integrasi *Google Docs* memungkinkan mahasiswa untuk bekerja bersama secara online, menciptakan kolaborasi yang dinamis dan memberikan aksesibilitas yang tinggi terhadap berbagai sumber daya menulis.

Penelitian yang dilakukan oleh Fathimah, dkk (2020) mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Docs* dalam pengerjaan tugas kelompok dapat membuat mahasiswa belajar mandiri, disiplin karena durasi waktu yang jelas, koordinasi dalam pengerjaan tugas bagi masing-masing anggota kelompok berjalan lancar, dan tersip setiap dokumen hasil pengerjaan tugas kelompok tersebut dalam satu file yang otomatis tersimpan dalam aplikasi.

Penelitian Handayani (dalam Hidayati, Rahmawati, dan Wijayanto, 2024) mengkonfirmasi bahwa penggunaan teknologi dapat membuat pembelajaran lebih aktif, menarik, dan bervariasi. Dengan demikian, pembelajaran berbasis teknologi dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan kualitas hasil belajar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Proses belajar mengajar di kelas 8G SMP Negeri 12 Madiun masih terpusat pada guru. Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran sehingga siswa cenderung pasif. Hal ini mengakibatkan suasana

pembelajaran kurang menyenangkan dan membosankan sehingga siswa kurang memahami materi pelajaran.

2. Pada pembelajaran IPS, guru lebih banyak memberikan penugasan secara konvensional sehingga siswa kurang diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif, mengemukakan pendapat, serta mengembangkan kreativitasnya. Selain itu, guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga pembelajaran kurang bervariasi dan menyebabkan karakter kreatif siswa rendah. Kondisi seperti ini berdampak pada rendahnya karakter kreatif siswa.
3. Hasil belajar siswa kelas 8G SMP Negeri 12 Madiun pada mata pelajaran IPS masih di bawah standar kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, yaitu dengan nilai rata-rata 68,79 (data kemampuan awal).

### **C. Rumusan Masalah dan Pemecahannya**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media *Google Docs* dapat meningkatkan karakter kreatif pada mata pelajaran IPS siswa kelas 8G SMP Negeri 12 Madiun?
2. Apakah penggunaan media *Google Docs* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas 8G SMP Negeri 12 Madiun?

Upaya mengatasi permasalahan di atas dapat dilakukan dengan penggunaan media *Google Docs* untuk meningkatkan karakter kreatif dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Penggunaan media *Google Docs* untuk

meningkatkan karakter kreatif dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas 8G SMP Negeri 12 Madiun dapat dilakukan melalui tahap-tahap sebagai berikut:

1. Merencanakan pembelajaran IPS dengan penggunaan media *Google Docs* untuk meningkatkan karakter kreatif dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas 8G SMP Negeri 12 Madiun dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
2. Melaksanakan pembelajaran IPS dengan penggunaan media *Google Docs* untuk meningkatkan karakter kreatif dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas 8G SMP Negeri 12 Madiun dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
3. Mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran IPS dengan penggunaan media *Google Docs* untuk meningkatkan karakter kreatif dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas 8G SMP Negeri 12 Madiun dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
4. Merefleksi pembelajaran IPS dengan penggunaan media *Google Docs* untuk meningkatkan karakter kreatif dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas 8G SMP Negeri 12 Madiun dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan karakter kreatif pada mata pelajaran IPS siswa kelas 8G SMP Negeri 12 Madiun dengan menggunakan media *Google Docs*.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas 8G SMP Negeri 12 Madiun dengan menggunakan media *Google Docs*.

### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu:

#### 1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teori tentang keterkaitan antara penggunaan media *Google Docs* dengan karakter kreatif dan hasil belajar siswa. Selanjutnya hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan guna pengembangan ide-ide pembelajaran yang kreatif dan inovatif berbasis teknologi.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa tentang pembelajaran IPS yang aktif, kreatif, kolaboratif, dan menyenangkan, serta dapat dijadikan sebagai sumber informasi untuk lebih mengenal dan memahami tentang media pembelajaran *Google Docs* untuk meningkatkan karakter kreatif dan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan dalam mengidentifikasi penggunaan media *Google Docs* untuk meningkatkan karakter kreatif dan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam upaya meningkatkan dan mengembangkan mutu pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan, wawasan, dan mendorong peneliti lain untuk meneliti penggunaan media *Google Docs* untuk meningkatkan karakter kreatif dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda, maupun dalam mengukur aspek-aspek pembelajaran yang lain, seperti bernalar kritis.

## **F. Definisi Istilah**

### **1. Media *Google Docs***

*Google Docs* adalah aplikasi pengolah kata berbasis web yang disediakan oleh Google, memungkinkan beberapa pengguna untuk membuat, mengedit, dan berkolaborasi dalam dokumen yang sama secara daring dan *real-time*. *Google Docs* dapat dimanfaatkan sebagai media belajar bersama. Pada penelitian ini, *Google Docs* digunakan sebagai media pembelajaran kolaboratif berbasis digital dalam mata pelajaran IPS.

## 2. Karakter Kreatif

Karakter kreatif merujuk pada kemampuan siswa untuk menghasilkan ide-ide baru, berpikir imajinatif, menyelesaikan masalah secara inovatif, serta menampilkan gagasan orisinal dalam proses pembelajaran. Kreativitas dalam konteks ini mencakup cara siswa berpikir dan berkontribusi selama kegiatan belajar menggunakan *Google Docs*.

## 3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam simbol, huruf, maupun kalimat. Hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotor.

## 4. Mata Pelajaran IPS

Mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang terintegrasi dari berbagai macam cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, budaya, hukum, dan politik, yang mempelajari, menelaah, dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah mobilitas sosial, yang meliputi: pengertian mobilitas sosial, bentuk-bentuk mobilitas sosial, dan proses terbentuknya mobilitas sosial.