

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran *Google Docs*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Terdapat dua unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran lebih baik dan sempurna (Kustandi dan Darmawan, 2021: 6). Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Hidayati, Rahmawati, dan Wijayanto (2024) media pembelajaran berperan sebagai sarana pelatihan yang efektif untuk mengasah kemampuan siswa dalam menganalisis dan menyelesaikan masalah. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa) (Aqip, 2018: 50).

Nursodiq, Winarti, dan Hariansyah (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para

siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik dan akan berimplikasi pada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar pembelajaran menjadi bermakna sehingga pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan.

b. *Google Docs*

Google Docs adalah salah satu aplikasi yang dikembangkan oleh Google untuk kebutuhan file server, khususnya aplikasi office (Nursodiq, dkk, 2023). Mulai dari pengolah kata, pengolah lembar kerja, dan presentasi. *Google Docs* juga dapat digunakan untuk mengolah (menyimpan, membuat, mengedit) dan program-program aplikasi perkantoran secara online.

Sejalan dengan hal tersebut, Fathimah, Sidik, dan Rahman (2020) menjelaskan bahwa *Google Docs* merupakan salah satu fitur pengelola dokumen yang disediakan oleh Google. Dengan *Google Docs* ini setiap orang yang terhubung dengan *Google Docs* akan dapat mengedit dokumen secara bersamaan. Oleh sebab itu, *Google Docs* dapat dimanfaatkan sebagai media untuk belajar bersama. *Google Docs* dapat dijadikan salah satu solusi dalam pengerjaan tugas kelompok.

M. Mousa dan M. Abdelmalak (dalam Fathimah, dkk, 2020) mengungkapkan bahwa *Google Docs* memungkinkan pengguna untuk mengedit dokumen yang ditulis oleh siswa lain dan menyarankan modifikasi dengan menulis komentar hingga mengedit dokumen itu sendiri. Parra (dalam Fathimah, dkk, 2020) menemukan bahwa aplikasi *Google Docs* adalah salah satu alat kerja kelompok online kolaboratif yang paling bermanfaat dan bernilai. *Google Documents* memungkinkan pengguna untuk mengedit dokumen yang ditulis oleh pelajar lain dan menyarankan modifikasi dengan menulis komentar hingga mengedit dokumen itu sendiri. Aplikasi ini memiliki fitur yang memungkinkan pembelajaran kolaboratif *real-time*.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Google Doc* merupakan salah satu fitur pengelola dokumen yang disediakan oleh Google yang merupakan alat kerja kelompok secara kolaboratif dan dapat digunakan untuk mengedit dokumen secara bersamaan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Riva'i (dalam Kustandi dan Darmawan, 2021: 19) menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

d. Kelebihan Media Pembelajaran *Google Docs*

Penggunaan *Google Docs* sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

- 1) Siswa dapat berkolaborasi secara online, membagi, menyimpan, mengedit dokumen, melihat dokumen, mengomentari dokumen dengan pengguna lainnya secara online, serta siswa tidak harus membawa media penyimpanan file, seperti hard disk, flash disk, dan lain-lain.
- 2) Siswa dapat belajar secara mandiri atau kelompok, membentuk jaringan komunikasi dan berinteraksi dengan anggota kelompok.

- 3) Siswa dapat berinteraksi tidak terbatas pada waktu, sekolah, kota, bahkan negara yang menjadi kendala pembelajaran jarak jauh.

2. Karakter Kreatif

a. Pengertian Karakter Kreatif

Menurut Lufiyanti (2025: 32) kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks yang menimbulkan berbagai pandangan yang berbeda. Perbedaan pandangan tersebut bergantung pada bagaimana seseorang mendefinisikan arti kreativitas itu sendiri. Sebagian orang berpendapat bahwa kreativitas merupakan sikap hidup dan perilaku sebagai suatu cara untuk berpikir. Namun, ada yang mengaitkan kreativitas dengan gagasan-gagasan baru yang terkait dengan ilmu, teknologi, dan pemecahan atas suatu masalah.

Kreativitas siswa merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Menurut Munandar (dalam Ruspeni, 2025: 23), kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru yang berguna dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kreativitas tidak hanya melibatkan kemampuan intelektual, tetapi juga melibatkan aspek emosional dan sosial.

Siswa yang kreatif tentunya memiliki karakteristik seperti terbuka untuk pengalaman baru, berani memberikan ide-ide atau gagasan, memiliki imajinasi yang menarik, berpartisipasi dalam kegiatan yang meningkatkan kreatifitas, yakin dan percaya terhadap ide yang

digagasnya, mandiri kemudian memiliki inisiatif dalam pengambilan keputusan (Munandar, 2024).

Karakter kreatif merupakan salah satu nilai penting dalam pendidikan karakter. Karakter kreatif dapat diartikan sebagai sikap dan perilaku individu yang mencerminkan kemampuan berpikir dan bertindak secara inovatif, imajinatif, serta mampu menciptakan sesuatu yang baru atau memodifikasi hal yang sudah ada menjadi lebih bernilai. Pendidikan karakter kreatif bertujuan membentuk siswa agar tidak hanya mampu menerima pengetahuan, tetapi juga mengolah, mengembangkan, dan menerapkannya secara kreatif dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakter kreatif merupakan sikap dan perilaku individu yang mencerminkan kemampuan berpikir dan bertindak dengan karakteristik berani memberikan ide-ide atau gagasan, memiliki imajinasi yang menarik, berpartisipasi dalam kegiatan yang meningkatkan kreatifitas, yakin dan percaya terhadap ide yang digagasnya, mandiri kemudian memiliki inisiatif dalam pengambilan keputusan.

b. Ciri-ciri Kreativitas

Kreativitas timbul akibat adanya dorongan yang mempengaruhi diri seseorang. Seorang siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi juga akan menunjukkan perilaku yang dapat dilihat secara jelas. Munandar (2024: 71) menjelaskan ciri-ciri kepribadian kreatif yang diharapkan adalah:

- 1) Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam.
- 2) Sering mengajukan pertanyaan yang baik.
- 3) Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah.
- 4) Bebas dalam menyatakan pendapat.
- 5) Mempunyai rasa keindahan yang dalam.
- 6) Menonjol dalam salah satu bidang seni.
- 7) Mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi/sudut pandang.
- 8) Mempunyai rasa humor yang luas.
- 9) Mempunyai daya imajinasi, dan
- 10) Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah.

Perlu disadari bahwa setiap siswa memiliki perbedaan ciri-ciri kreativitas yang dapat dilihat oleh kasat mata. Hal ini disebabkan karena setiap siswa memiliki perbedaan faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya cir-ciri kreativitas yang dapat dilihat secara kasat mata.

c. Indikator Kreativitas

Tidak dapat dihindari bahwa kreativitas penting untuk dimiliki oleh seseorang, bagi siswa yang memiliki kreativitas mampu memecahkan masalah yang dihadapi saat belajar. Perilaku kreatif siswa menurut Munandar (2024: 192), meliputi indikator sebagai berikut.

- 1) Berpikir lancar, meliputi:
 - a) Menghasilkan banyak gagasan/jawaban yang relevan.
 - b) Arus pemikiran lancar.
- 2) Berpikir luwes (*fleksibel*), meliputi:

- a) Menghasilkan gagasan-gagasan yang seragam.
 - b) Mampu mengubah cara atau pendekatan.
 - c) Arah pemikiran yang berbeda-beda.
- 3) Berpikir orisinal, meliputi:
- Memberikan jawaban yang tidak lazim, yang lain dari yang lain, yang jarang diberikan kebanyakan orang.
- 4) Berpikir terperinci (elaborasi)
- a) Mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan.
 - b) Memperinci detail-detail.
 - c) Memperluas suatu gagasan

Pada penelitian ini indikator karakter kreatif yang digunakan dalam pembelajaran IPS meliputi:

- 1) Kelancaran ide
Ide yang disampaikan orisinal, unik, dan berbeda dari contoh umum.
- 2) Kelancaran mengemukakan gagasan
Ide yang disampaikan lengkap, runtut, dan jelas.
- 3) Pengembangan ide
Ide yang dikembangkan disertai dengan penjelasan, alasan, atau contoh yang kuat.
- 4) Kesesuaian dengan konsep
Ide yang disampaikan sangat sesuai dengan konsep IPS dan materi
- 5) Kreativitas penyajian (visual/tulisan)
Penyajian sangat menarik, rapi, dan inovatif.

3. Hasil Belajar IPS

a. Hasil Belajar

1) Pengertian Belajar

Slameto (dalam Riyanto, 2025: 36) mengemukakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Terhadap masalah belajar, Gagne (dalam Riyanto, 2025: 36) memberikan dua definisi yaitu: 1) Belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku; 2) Belajar ialah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks, sejalan dengan itu menurut Gagne (dalam Riyanto, 2025: 37) belajar merupakan kegiatan yang kompleks dan hasil belajar berupa kapabilitas. Timbulnya kapabilitas disebabkan oleh 1) stimulasi yang berasal dari lingkungan; dan 2) proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar.

Menurut Gestalt (dalam Riyanto, 2025: 37) dalam belajar yang penting adalah adanya penyesuaian pertama yaitu memperoleh respon yang tepat untuk memecahkan problem yang dihadapi. Belajar yang penting bukan mengulangi hal-hal yang harus dipelajari, tetapi mengerti atau memperoleh *insight*.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Riyanto, 2025: 37) belajar adalah modifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behaviour through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan oleh seseorang secara sadar untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, pengalaman, dan perubahan tingkah laku.

2) Pengertian Pembelajaran

Makki dan Aflahah (2019: 6) menjelaskan bahwa pengertian pembelajaran tidak terlepas dari pengertian belajar, belajar dan pembelajaran menjadi satu rangkaian kegiatan yang tidak dapat dipisahkan. Hasil dari belajar menjadi model dalam proses pembelajaran selanjutnya. Pembelajaran berarti kegiatan belajar yang dilakukan oleh pemelajar dan guru. Proses belajar menjadi satu sistem dalam pembelajaran.

Thobroni (dalam Makki dan Aflahah, 2019: 3) menjelaskan bahwa pembelajaran berarti suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang. Pembelajaran

memiliki makna bahwa subjek belajar harus dibelajarkan bukan diajarkan. Siswa sebagai subjek belajar dituntut untuk aktif mencari, menemukan, menganalisis, merumuskan, memecahkan masalah, dan menyimpulkan suatu masalah.

Sagala (dalam Riyanto, 2025: 38) mengemukakan bahwa pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa atau murid. Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru.

Pembelajaran menurut Corey (dalam Riyanto, 2025: 38) adalah suatu proses di mana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Riyanto, 2025: 38) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan baru sebagai hasil dari interaksi individu terhadap informasi dan lingkungan yang telah memfasilitasi belajar.

3) Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Peningkatan hasil belajar secara berkelanjutan menandakan bahwa proses pembelajaran sudah dilaksanakan dengan baik. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut.

Menurut Andhika dan Setiawan (2022), hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang diraih siswa setelah mengalami proses kegiatan pembelajaran dalam waktu tertentu dan sesuai tujuan yang telah ditetapkan. Sejalan dengan hal di atas, Santoso (dalam Andhika dan Setiawan 2022) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Menurut Hamalik (dalam Riyanto, 2025: 39) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan. 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. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan puncak proses belajar. Hamalik (dalam Riyanto, 2025: 40) mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang pengertian hasil belajar yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa 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.

4) Indikator Hasil Belajar

Keberhasilan belajar merupakan prestasi siswa yang dicapai dalam proses belajar mengajar. Untuk mengetahui keberhasilan tersebut terdapat beberapa indikator yang dapat dijadikan petunjuk bahwa proses belajar mengajar tersebut dianggap berhasil atau tidak.

Djamarah dan Zain (dalam Rahman, 2021) mengemukakan bahwa indikator keberhasilan belajar diantaranya yaitu: (1) daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi baik, secara individual maupun kelompok; dan (2) perilaku yang telah digariskan dalam tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

Moore (dalam Ricardo dan Meilani, 2017) menjabarkan bahwa ketiga ranah hasil belajar antara lain: 1) Ranah kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi; 2) Ranah afektif, yaitu penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi, dan penentuan ciri-ciri nilai; 3) Ranah psikomotor, yaitu *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, dan creative movement*.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli yang telah dikemukakan di atas maka dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar terdiri dari tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga ranah tersebut dipergunakan pendidik untuk mengukur ketercapaian kompetensi siswa selama pembelajaran. Hasil belajar siswa tidak hanya dinilai pada aspek kognitif atau pengetahuan saja tetapi juga dalam perkembangan sikap dan perilaku siswa yang menjadi lebih baik, serta perkembangan skill atau ketrampilan yang dimiliki. Meskipun ranah pengetahuan menjadi fokus umum yang diperhatikan oleh pendidik dalam penilaian hasil belajar.

5) Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif atau pengetahuan, afektif atau sikap, dan psikomotor atau ketrampilan setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu. Hasil belajar dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat. Pendidikan dan

pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan.

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik. Berdasarkan hasil belajar tersebut maka manfaat yang dapat kita peroleh adalah:

a) Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan

Hasil belajar membantu siswa memperoleh pengetahuan baru dan mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor, sehingga pengetahuan siswa akan bertambah dan menjadikan siswa memahami sesuatu hal yang sebelumnya belum dipahami.

b) Mengembangkan ketrampilan hidup (*live skill*)

Hasil belajar membantu siswa mengembangkan ketrampilan hidup (*live skill*), seperti berpikir kritis, berkomunikasi efektif, dan bekerjasama.

c) Meningkatkan kesadaran dan kesabaran

Proses belajar mengajarkan siswa untuk menjadi lebih sabar, disiplin, dan bertanggung jawab.

d) Membuka peluang karier

Hasil belajar yang baik dapat membuka peluang karier yang lebih luas dan meningkatkan kesempatan untuk mendapatkan pekerjaan yang lebih baik.

e) Meningkatkan kepercayaan diri

Hasil belajar yang baik dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dan motivasi untuk terus belajar.

b. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1) Pengertian IPS

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP dan MTs merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa SMP dan MTs. Hal ini tertuang dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 37 yang berbunyi bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat ilmu pengetahuan sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pelajaran yang mempunyai peran penting dan kompleks dalam mempelajari fenomena dan masalah sosial yang sedang terjadi saat ini. Dengan adanya mata pelajaran IPS dapat menjadi bekal dalam kehidupan bermasyarakat (Rismayani, 2020).

Mata pelajaran IPS sebagai mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa merupakan mata pelajaran wajib yang disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu sebagaimana yang tertuang dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006. Pembelajaran

IPS yang disusun secara terpadu memiliki tujuan agar siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Oleh karena itu pembelajaran IPS di tingkat SMP dan MTs di Indonesia seharusnya menerapkan pembelajaran IPS terpadu.

Endayani (2017) mengatakan bahwa IPS adalah bidang studi yang memadupadankan sejumlah disiplin ilmu sosial. Materi IPS diadopsi dari berbagai disiplin ilmu sosial yang meliputi geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, psikologi sosial, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, serta ilmu-ilmu sosial lainnya, yang dijadikan bahan baku untuk melengkapi pelaksanaan program pendidikan serta pengajaran di sekolah dasar dan menengah.

Djahiri (dalam Sukartiningsih, 2019:39) mengemukakan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan dijadikan program pengajaran pada tingkat sekolah.

Menurut Trianto (dalam Sukartiningsih, 2019:39) menyatakan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-

cabang ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya).

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa IPS adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, budaya, hukum, dan politik, yang mempelajari, menelaah, serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan.

2) Karakteristik IPS

Karakteristik IPS adalah perilaku sosial, ekonomi, dan budaya manusia di masyarakat dalam konteks ruang dan waktu yang mengalami perubahan. Oleh karena itu, masyarakat menjadi sumber utama IPS. Perlu ditekankan bahwa materi-materi pembelajaran hanya kendaraan menuju capaian pembelajaran. Artinya proses pembelajaran tidak berfokus utama pada penyelesaian materi, tapi lebih kepada ketercapaian kompetensi. Penyelenggara pendidikan mempunyai peluang untuk mengembangkan materi secara mandiri.

Karakteristik dari pembelajaran IPS berupaya untuk mengembangkan kompetensi menjadi warga negara yang baik. Untuk menjadi warga negara yang baik dapat terbangun apabila dalam diri setiap orang mempunyai perasaan yang menghargai terhadap perbedaan, baik perbedaan pendapat, etnis, agama, kelompok, budaya, dan lainnya. Pembelajaran IPS merupakan gabungan dari berbagai

berbagai ilmu sosial yang terintegrasi atau terpadu. Pengertian terpadu adalah bahwa bahan atau materi IPS yang diambil dari ilmu sosial dan dipadupadankan agar tidak terpisah dalam konteks disiplin ilmu.

Maharyani (2017) menjelaskan bahwa karakteristik pembelajaran IPS meliputi:

- a) Pembelajaran IPS harus disesuaikan dengan usia, kematangan, dan kebutuhan siswa.
- b) Pembelajaran yang selalu berhubungan dengan hal-hal nyata dalam kehidupan dan bermasyarakat.
- c) Pembelajaran harus kontekstual yang dapat mewakili pengalaman, budaya, dan kepercayaan yang ada pada norma kehidupan.
- d) Pembelajaran harus dapat meningkatkan pengembangan pengalaman belajar, baik dalam kelompok besar, kelompok kecil, maupun sendiri.
- e) Pembelajaran harus dapat memanfaatkan sumber belajar dari hal-hal yang ada pada masyarakat.
- f) Pembelajaran harus mengangkat contoh dari kasus, isu, dan masalah sosial yang nyata, dalam rangka mendalami materi IPS.
- g) Pembelajaran harus dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta kegiatan inkuiri siswa.

3) Tujuan IPS

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang dipelajari di jenjang SMP pada kurikulum merdeka. Pada jenjang

SMP mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran terpadu, yang artinya bahwa materi yang diajarkan meliputi ekonomi, geografi, sejarah, dan sosiologi.

Tujuan mata pelajaran IPS sebagaimana tertuang dalam capaian pembelajaran mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial fase D (2025) adalah agar murid mampu memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, serta dapat mengaplikasikan dan merefleksikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu mata pelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan ketrampilan berpikir kritis, analitis, kreatif, adaptif, dan solutif di tengah perkembangan global, sehingga murid dapat berperan aktif dalam menyelesaikan permasalahan sosial serta berkontribusi positif bagi masyarakat

Tujuan mata pelajaran IPS dengan menambahkan aspek pengalaman belajar mencakup:

- a) Memahami dan merefleksikan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan manusia dalam ruang dan waktu, meliputi bidang sosial, budaya, dan ekonomi, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Mengembangkan ketrampilan berpikir kritis, berkomunikasi, membangkitkan kreativitas, dan berkolaborasi dalam masyarakat global melalui pengalaman belajar yang berbasis eksplorasi dan pemecahan masalah.

- c) Menumbuhkan komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial, kemanusiaan, dan lingkungan dengan merefleksikan pengalaman serta mengaplikasikannya dalam tindakan nyata untuk menumbuhkan kecintaan terhadap bangsa dan negara.
 - d) Menunjukkan hasil pemahaman konsep pengetahuan serta mengasah ketrampilan melalui karya atau aksi sosial yang bermakna sebagai bentuk penerapan dan refleksi terhadap pembelajaran yang telah diperoleh.
- 4) Ruang Lingkup Materi IPS
- a) Elemen Mata Pelajaran IPS di SMP

Terdapat dua elemen utama dalam mata pelajaran IPS, yaitu pemahaman konsep dan ketrampilan proses. Kedua elemen tersebut merupakan satu kesatuan yang utuh dan tidak diturunkan menjadi tujuan pembelajaran terpisah. Berdasarkan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Tahun 2025, elemen dan deskripsi mata pelajaran IPS di SMP dapat kita lihat pada tabel 2.1 berikut ini.

Tabel 2.1 Elemen dan Deskripsi Mata Pelajaran IPS di SMP

Elemen	Deskripsi
Pemahaman Konsep	Mata pelajaran IPS diawali dengan pemahaman mendalam terhadap materi meliputi definisi dan konsep yang dikaitkan dengan peristiwa dan fenomena manusia pada bidang sosial, ekonomi, budaya, dan lingkungan. Pemahaman konsep mata pelajaran IPS difokuskan pada materi yang

Elemen	Deskripsi
	akan digunakan untuk menjawab pertanyaan kunci sehingga perlu direkomendasikan materi ajar yang relevan. Elemen pemahaman konsep mengarahkan murid untuk dapat mendefinisikan, menafsirkan, dan merumuskan konsep atau teori dengan bahasa mereka sendiri. Pada elemen ini, murid tidak hanya hafal secara verbal, tetapi juga memahami konsep dan konteks dari masalah atau fakta yang ditanyakan.
Ketrampilan Proses	Pendekatan ketrampilan proses adalah pendekatan yang fokus pada proses belajar, aktivitas, dan kreativitas murid dalam memperoleh pengetahuan, nilai, dan sikap, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Ketrampilan proses dalam mata pelajaran IPS meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengorganisasikan, menarik kesimpulan, mengomunikasikan, mengevaluasi, merefleksi, dan merencanakan proyek lanjutan untuk memahami lebih dalam peristiwa dan fenomena yang terjadi pada kehidupan manusia. Hal ini untuk mempersiapkan murid menjadi warga negara yang berpartisipasi secara cerdas dalam masyarakat yang berkebhinekaan global.

b) Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPS Fase D

Capaian pembelajaran IPS pada fase D berdasarkan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Tahun 2025, dapat dilihat pada tabel 2.2 berikut ini.

Tabel 2.2 Capaian Pembelajaran IPS Pada Fase D

Elemen	Fase D
Pemahaman Konsep	<p>Pada akhir fase D, murid menjelaskan keragaman kondisi geografis Indonesia, konektivitas antarruang terhadap upaya pemanfaatan dan pelestarian potensi sumber daya alam., faktor aktivitas manusia terhadap perubahan iklim dan potensi bencana alam, memprediksi dampak perubahan iklim terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya masyarakat, serta merefleksikan pola adaptasi terhadap perubahan iklim dan upaya mitigasi bencana untuk menunjang <i>Sustainable Development Goals</i> (SDGs) dalam konteks lokal, regional, dan global, mengidentifikasi upaya masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya melalui kegiatan ekonomi, harga pasar, lembaga keuangan, perdagangan internasional; menelaah peran masyarakat dan negara dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di era digital, serta potensi Indonesia menjadi negara maju; mengelaborasi proses interaksi sosial, lembaga sosial, dinamika sosial dan perubahan sistem sosial budaya dalam masyarakat yang majemuk untuk mewujudkan integrasi bangsa dengan prinsip kebhinekaan; menjelaskan konsep dasar ilmu sejarah yaitu manusia, ruang, waktu, kronologi, perubahan; menganalisis keterhubungan antara masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang ketika mempelajari sejarah lokal dan toponimi wilayah serta berbagai peristiwa atau kejadian penting dalam lingkup lokal, nasional dan global terkait asal usul nenek moyang bangsa Indonesia dan jalur rempah nusantara.</p>
Ketrampilan Proses	<p>Pada akhir fase D, murid menerapkan pemahaman konsep melalui pendekatan ketrampilan proses dengan cara mengamati fenomena dan peristiwa secara sistematis dengan menggunakan</p>

Elemen	Fase D
	pancaindra serta menemukan persamaan dan perbedaannya; menanya dengan panduan pendidik, mengajukan pertanyaan untuk menggali dan klarifikasi informasi, serta mencari tahu penyebab dan memprediksinya; mengumpulkan informasi serta berkolaborasi, merencanakan dan melakukan penyelidikan, mengumpulkan informasi dengan sumber primer, dan mendokumentasikannya; berkolaborasi, mengolah informasi yang relevan serta memprioritaskan beberapa gagasan tertentu; menguji dan menerapkan konsep melalui eksperimen, simulasi, studi kasus, atau situasi nyata untuk memperkuat pemahaman dan ketrampilan; mengevaluasi dan merefleksi serta melakukan perbaikan untuk menarik simpulan hasil penyelidikan dengan tepat; mengomunikasikan dan menyajikan hasil penyelidikan dengan menggunakan media informasi yang tepat; dan menyusun rencana tindak lanjut dari hasil penyelidikan yang telah dihasilkan secara kolaboratif.

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian pustaka yang telah diuraikan di atas maka dapat disusun suatu kerangka berpikir. Kerangka berpikir bertujuan untuk memperoleh kejelasan mengenai variabel-variabel yang akan diteliti. Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Google Docs*, karakter kreatif, dan hasil belajar.

Kondisi awal pembelajaran mata pelajaran IPS pada siswa kelas 8G SMP Negeri 12 Madiun sebelum penggunaan media pembelajaran *Google Docs*

adalah 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 serta berakibat siswa kurang memahami materi. Selain itu, 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 rendahnya 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.

Untuk meningkatkan karakter kreatif siswa maka pembelajaran IPS harus dikemas secara inovatif dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa 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. 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 dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital yaitu *Google Docs*.

Penggunaan media pembelajaran *Google Docs* untuk meningkatkan karakter kreatif dan hasil belajar IPS siswa merupakan pilihan yang tepat dan efektif karena pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, serta

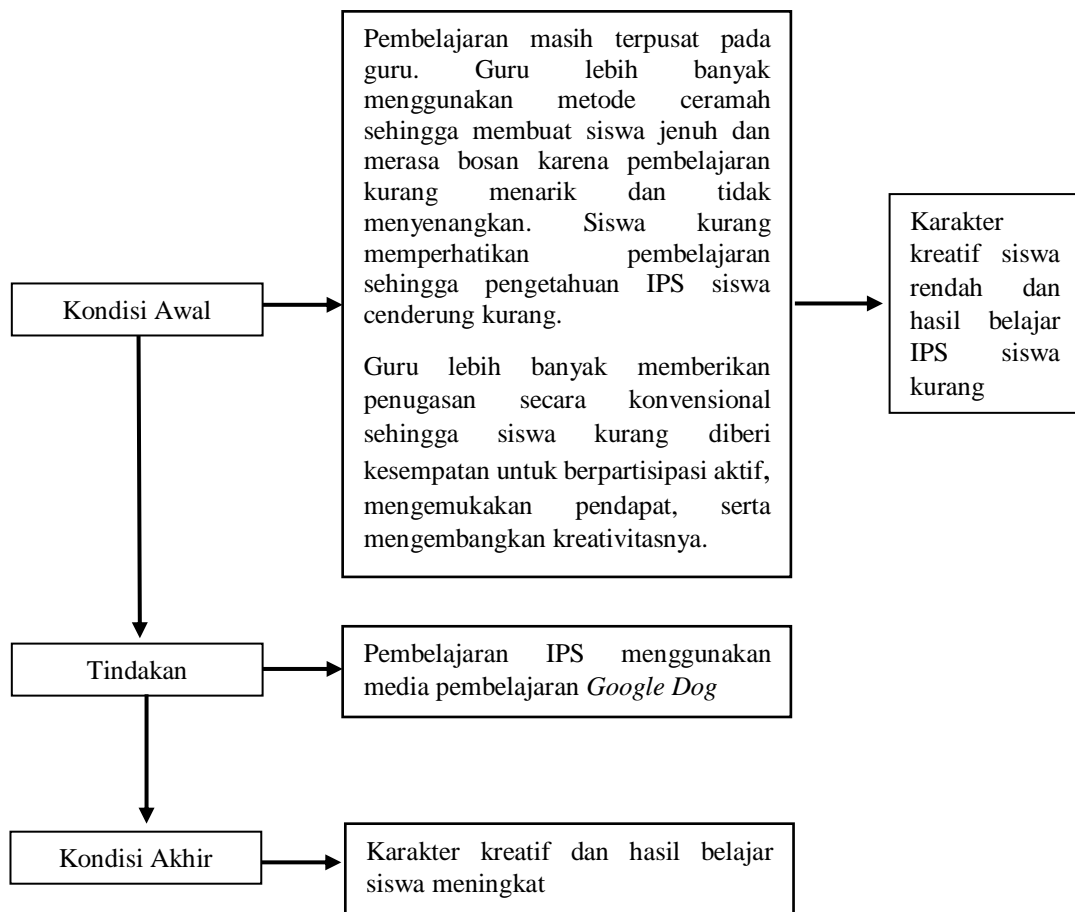
membuat siswa tidak jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran IPS di kelas. Media pembelajaran *Google Docs* adalah salah satu media yang dianggap efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media ini terbukti meningkatkan karakter kreatif siswa dengan cara yang lebih interaktif. *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.

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 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 Yuliarni, Adawiah, dan Purwaningsih (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *Google Documens* pada Chromebooks memiliki dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan bernalar kritis dan kemandirian.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka alur kerangka berpikir pada penelitian ini, dapat digambarkan pada gambar 2.1 berikut ini.



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan dugaan sementara tentang hasil yang akan dicapai jika suatu tindakan perbaikan diterapkan di kelas untuk memecahkan masalah pembelajaran. Hipotesis ini menggambarkan perkiraan perubahan positif yang muncul akibat penerapan strategi, metode, atau model pembelajaran tertentu.

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas maka hipotesis tindakan pada penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Jika media pembelajaran *Google Docs* digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran IPS maka karakter kreatif siswa kelas 8G SMP Negeri 12 Madiun akan meningkat, yang ditandai dengan meningkatnya perhatian, keaktifan, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran.
2. Jika media pembelajaran *Google Docs* digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran IPS maka hasil belajar siswa kelas 8G SMP Negeri 12 Madiun akan meningkat, yang ditandai dengan meningkatnya nilai tes hasil belajar setiap siklus.

D. Kebaruan Penelitian

Penelitian yang bersesuaian dengan penelitian ini adalah penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran *Google Docs* untuk meningkatkan karakter kreatif dan hasil belajar. Penelitian-penelitian tersebut dapat kita lihat pada tabel 2.3 berikut ini.

Tabel 2.3 Penelitian-penelitian yang Relevan

No.	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1	Fidyawati Monoarta, Nur Sakinah Aries, Resta Putri Ismail, Nurainun	2024	Pemanfaatan <i>Google Docs</i> dan Klinik Virtual dalam Pembelajaran Menulis Kreatif Mahasiswa	Pemanfaatan <i>Google Docs</i> dan Klinik virtual dalam pembelajaran menulis kreatif mahasiswa menunjukkan dampak positif dalam pengembangan keterampilan menulis mereka. Integrasi <i>Google Docs</i> memungkinkan mahasiswa untuk bekerja bersama secara online, menciptakan kolaborasi yang dinamis dan memberikan aksesibilitas yang tinggi terhadap berbagai sumber daya menulis.
2	Khusnul Hidayati, Anis Rahmawati, Dinar Susilo Wijayanto	2024	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa SMK	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan <i>google sites</i> sebagai media pembelajaran pada siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.