

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting bagi manusia. Maju mundurnya sebuah negara juga dipengaruhi oleh pendidikan. Pendidikan yang berkualitas menentukan terciptanya suatu produk atau manusia yang unggul serta dapat berkompetisi pada era Globalisasi. Pendidikan memiliki peran yang sangat signifikan untuk membentuk karakter seseorang yang dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik pada lingkungannya.

Pendidikan juga merupakan sebuah proses Humanime yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya bisa menghormati hak asasi setiap manusia. Untuk itu pendidikan tidak hanya membentuk insan yang berbeda dengan sosok lainnya yang dapat beraktifitas menyantap, meneguk, berpakaian serta memiliki rumah untuk tempat tinggal, ihwal inilah biasa disebut dengan memanusiakan manusia. (Marisyah, A., & Firman, 2019)

Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk membentuk manusia yang cerdas dan mempunyai keterampilan. Potensi yang ada pada peserta didik akan dikembangkan melalui pendidikan sehingga menciptakan sumber daya manusia yang cerdas dan terampil. Ki Hajar Dewantara dalam Yanuarti menjelaskan bahwa “Pendidikan adalah suatu hal penting bagi tumbuh kembang anak, memberikan segala hal pendidikan pada anak agar menjadi warga masyarakat yang dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya”. Artinya dengan mengenyam pendidikan maka anak akan dapat tumbuh menjadi anak yang berkualitas dan membanggakan (Yanuarti E., 2017).

Selain itu pendidikan adalah kekuatan yang dinamis dalam kehidupan setiap individu. Karena sifatnya yang dinamis pendidikan terus meminta adanya perubahan dan perbaikan yang berkelanjutan. Hakikat pendidikan berfungsi untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri setiap individu, membentuk kepribadian individu menjadi manusia yang berkarakter dan berakhlak mulia serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah pasal 2 ayat (1) (dalam Mujahidah) menyatakan bahwa “Pembelajaran dilaksanakan berbasis aktivitas dengan karakteristik menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik berpartisipasi aktif”. Oleh karena itu, seorang pendidik sangat perlu menyusun rencana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi peserta didik. (Mujahidah, 2025).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peran strategis dalam membentuk peserta didik agar memiliki pemahaman sosial, kemampuan berpikir kritis, serta kepekaan terhadap fenomena kehidupan masyarakat. Menurut Sapriya dalam Alyada, IPS tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga bertujuan mengembangkan sikap, nilai, dan keterampilan sosial peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran IPS idealnya dirancang secara aktif, kreatif, dan bermakna. (Alyada Ulya, 2023).

Namun, realitas pembelajaran IPS di sekolah masih menunjukkan berbagai permasalahan. Pembelajaran cenderung didominasi metode ceramah dan penugasan konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa, minimnya kreativitas dalam mengekspresikan ide, serta hasil belajar yang belum optimal (Sanjaya, 2016). Siswa lebih banyak menghafal materi dibandingkan memahami dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan kondisi empiris yang ditemukan di kelas VIII B SMP PGRI 05 Tirtoyudo, pembelajaran IPS menunjukkan beberapa permasalahan, antara lain: (1) siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, (2) kreativitas siswa dalam mengolah dan menyajikan materi IPS masih rendah, dan (3) hasil belajar IPS belum mencapai ketuntasan belajar secara optimal. Siswa cenderung pasif, menunggu penjelasan guru, serta kurang percaya diri dalam mengemukakan gagasan atau hasil pemikirannya sendiri. Kondisi ini menunjukkan perlunya

upaya perbaikan pembelajaran melalui penerapan strategi dan metode yang lebih inovatif.

Salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah pengembangan kreativitas siswa. Kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide, gagasan, atau produk yang orisinal, fleksibel, dan bermakna (Munandar, 2012). Dalam pembelajaran IPS, kreativitas berperan penting dalam membantu siswa memahami konsep sosial secara mendalam dan kontekstual. Kreativitas yang berkembang dengan baik akan mendorong keterlibatan aktif siswa dan berdampak positif terhadap hasil belajar.

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan pembelajaran yang mencerminkan perubahan perilaku siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Bloom, Benjamin S., 1956). Rendahnya hasil belajar IPS sering kali disebabkan oleh kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan kreativitas dan hasil belajar perlu dilakukan secara bersamaan melalui pendekatan pembelajaran yang tepat.

Salah satu pendekatan yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode *Self Directed Learning* (SDL). Knowles menjelaskan bahwa *Self Directed Learning* merupakan proses pembelajaran di mana siswa secara mandiri mengambil inisiatif dalam mendiagnosis kebutuhan belajarnya, merumuskan tujuan, memilih sumber dan strategi belajar, serta mengevaluasi hasil belajarnya. Metode ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri. (Knowles M., 1975)

Secara teoretis, *Self Directed Learning* sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar (Piaget, 1970); (Vygotsky, 1978). Dengan SDL, siswa didorong untuk berpikir mandiri, kritis, dan kreatif dalam memahami materi IPS. Hal ini menjadikan SDL relevan diterapkan dalam pembelajaran IPS yang menuntut pemahaman konsep dan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Selain metode pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran berbasis digital dan visual terbukti mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, serta hasil belajar siswa (Arsyad, 2020). Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi PicsArt. PicsArt merupakan aplikasi pengolah gambar yang memungkinkan siswa menggabungkan teks, gambar, dan ilustrasi secara kreatif.

Penggunaan media PicsArt dalam pembelajaran IPS dapat membantu siswa menyajikan pemahaman materi dalam bentuk visual, seperti poster edukatif, infografis, atau ilustrasi fenomena sosial. Menurut Dale (1969), media visual dapat memperkuat pemahaman konsep karena melibatkan lebih banyak indera dalam proses belajar (Dale, 1969). Dengan demikian, PicsArt berpotensi menjadi media yang efektif untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa terhadap materi IPS.

Integrasi metode *Self Directed Learning* dengan media PicsArt secara teoretis mampu menciptakan pembelajaran IPS yang aktif, kreatif, dan

bermakna. SDL mendorong kemandirian dan tanggung jawab belajar siswa, sedangkan PicsArt memfasilitasi ekspresi kreatif dan literasi digital. Kombinasi keduanya diharapkan mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPS siswa kelas VIII B SMP PGRI 05 Tirtoyudo.

Dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penerapan metode *Self Directed Learning* dengan media PicsArt menjadi upaya sistematis untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran IPS. PTK bertujuan untuk memecahkan permasalahan nyata di kelas melalui tindakan pembelajaran yang terencana, dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan secara berkelanjutan.

Berdasarkan kajian literatur, penelitian terdahulu umumnya membahas tentang pengaruh *Self Directed Learning* terhadap hasil belajar siswa, pemanfaatan media digital atau visual dalam pembelajaran dan pengembangan kreativitas siswa melalui metode pembelajaran inovatif. Namun, masih terdapat celah penelitian karena terbatasnya penelitian yang mengintegrasikan metode *Self Directed Learning* dengan media PicsArt secara bersamaan, minimnya kajian yang meneliti kreativitas dan hasil belajar IPS secara simultan dalam satu penelitian tindakan kelas dan masih kurangnya penelitian yang dilakukan pada konteks pembelajaran IPS tingkat SMP, khususnya pada siswa kelas VIII. Celah inilah yang melandasi perlunya penelitian ini dilakukan.

B. Identifikasi Masalah

Langkah selanjutnya mengidentifikasi masalah yang menjadi bahasan dalam penelitian ini adalah:

1. Kreativitas siswa kelas VIII.B SMP PGRI 05 Tirtoyudo dalam proses pembelajaran tergolong rendah.
2. Hasil belajar siswa kelas VIII.B SMP PGRI 05 Tirtoyudo pada mata pelajaran tertentu tergolong rendah.
3. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran oleh siswa kelas VIII.B SMP PGRI 05 Tirtoyudo belum optimal.

C. Rumusan Masalah dan Pemecahannya

1. Rumusan Masalah
 - a. Bagaimana penerapan metode Metode Self Directed Learning Dengan Media PicsArt dalam meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII B SMP PGRI 05 Tirtoyudo?
 - b. Apakah penerapan metode Self Directed Learning Dengan Media PicsArt dapat meningkatkan kreatifitas pada siswa kelas VIII B SMP PGRI 05 Tirtoyudo?
 - c. Apakah penerapan metode Self Directed Learning Dengan Media PicsArt dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII B SMP PGRI 05 Tirtoyudo?
 - d. Apakah penerapan metode Self Directed Learning Dengan Media PicsArt dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII B SMP PGRI 05 Tirtoyudo?

2. Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah yang digunakan dalam penelitian ini dengan melakukan Tindakan kelas yang dilakukan melalui pelaksanaan siklus. Peneliti menggunakan 3 siklus untuk mengetahui penerapan metode Metode Self Directed Learning Dengan Media PicsArt dalam meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII B SMP PGRI 05 Tirtoyudo.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan metode Metode Self Directed Learning Dengan Media PicsArt dalam meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII B SMP PGRI 05 Tirtoyudo.
2. Untuk mengetahui penerapan metode Self Directed Learning Dengan Media PicsArt dalam meningkatkan kreatifitas pada siswa kelas VIII B SMP PGRI 05 Tirtoyudo.
3. Untuk mengetahui penerapan metode *Self Directed Learning* Dengan Media PicsArt dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII B SMP PGRI 05 Tirtoyudo.
4. Untuk mengetahui penerapan metode *Self Directed Learning* Dengan Media PicsArt dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII B SMP PGRI 05 Tirtoyudo.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Secara teoritis, metode *Self Directed Learning* menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. *Self Directed Learning* mendorong siswa untuk memiliki inisiatif, tanggung jawab, dan kemandirian dalam belajar. Dengan penggunaan media PicsArt, siswa diberi ruang untuk mengekspresikan ide, imajinasi, dan pemahamannya secara visual, sehingga kreativitas dapat berkembang.

Dengan demikian, secara teoritis penelitian ini bermanfaat dalam membentuk siswa yang mandiri, kreatif, dan memiliki pemahaman konseptual yang lebih mendalam terhadap materi IPS.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini secara teoritis dapat memperkaya wawasan guru tentang alternatif metode pembelajaran inovatif, khususnya penerapan *Self Directed Learning* yang dipadukan dengan media digital. Guru memperoleh pemahaman bahwa pemanfaatan media kreatif seperti PicsArt dapat meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, serta hasil belajar siswa, sehingga proses pembelajaran IPS menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan budaya akademik dan inovasi pembelajaran di sekolah. Penerapan metode *Self Directed Learning* dengan media PicsArt dapat dijadikan rujukan konseptual bagi sekolah dalam menyusun kebijakan pembelajaran yang berbasis teknologi

dan berorientasi pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, kemandirian, dan kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, penelitian ini secara teoritis mendukung upaya sekolah dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran IPS.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis berupa referensi dan pijakan ilmiah dalam pengembangan kajian tentang metode *Self Directed Learning*, kreativitas belajar, serta pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini dapat dijadikan bahan perbandingan, penguatan teori, maupun dasar pengembangan penelitian lanjutan dengan variabel, subjek, atau konteks yang berbeda. Dengan demikian, secara teoritis penelitian ini memperkaya khazanah keilmuan di bidang pendidikan, khususnya terkait inovasi pembelajaran berbasis kemandirian dan kreativitas siswa.

E. Definisi Istilah

1. Kreativitas Belajar

Partisipasi siswa secara kreatif dalam proses pembelajaran dalam penggunaan media yang belum pernah dipakai oleh siswa akan menjadikan siswa lebih semangat dan lebih kreatif dalam pembelajaran.

2. Hasil Belajar

Pencapaian siswa yang diukur melalui tes evaluasi yang diharapkan akan menjadikan tambahan yang berpengaruh pada hasil belajar siswa.

3. Self Directed Learning

Metode pembelajaran dimana siswa mengambil tanggung jawab atas proses belajar mereka sendiri/belajar mandiri, dengan adanya metode ini diharapkan siswa akan lebih aktif dan kreatif.

4. Media PicsArt

Platform digital untuk desain grafis, foto, dan Vidio dimana siswa nantinya akan belajar mandiri melalui media tersebut dengan tema materi yang sudah ditentukan oleh guru.