

BAB I

PENDAHULUAN

Bab 1 pada penelitian ini menjelaskan terkait latar belakang dari topik permasalahan, hingga struktur organisasi skripsi. Adapun berikut ini merupakan topik yang dibahas dalam pendahuluan yakni sebagai berikut:

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting bagi keberlangsungan hidup manusia. Hal tersebut dikarenakan, adanya pendidikan yang diterapkan tidak ada masa habisnya, sehingga harus terus dipelajari sebaik mungkin. Secara general, arti dari pendidikan adalah sebagai salah satu proses dalam kehidupan yang bisa menunjang perkembangan diri setiap individu untuk bisa melangsungkan kehidupannya dengan baik (Alpian et al., 2012). Mutu pendidikan yang baik menjadi salah satu kebutuhan serta syarat guna bisa mencapai tujuan pendidikan. Namun, sangat disayangkan mutu pendidikan yang ada di Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan dengan negara lain, masih banyak isu pendidikan yang menyebabkan melemahnya kualitas pendidikan di Indonesia (Wahyudi et al., 2022).

Implementasi pendidikan di Indonesia bukan hanya berpaku pada *transfer of knowledge* saja, namun harus juga dibarengi dengan berbagai keterampilan dan daya nalar yang kreatif untuk peserta didik. Pendidikan mempunyai peranan yang strategis guna bisa membentuk sumber daya manusia yang memiliki kualitas, kreativitas, serta siap untuk bersaing dengan cakupan internasional. Maka dari itu, adanya pendidikan bukan hanya berfokus terhadap keterampilan dalam segi akademik saja, tetapi juga harus ditekankan dalam pembentukan kreativitas siswa (Muliardi, 2023). Usaha dalam membentuk nalar kreatif peserta didik menjadi suatu hal yang penting guna bisa menciptakan generasi berkualitas dan kompeten dalam mengatasi berbagai tantangan internasional.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 Ayat 1, tujuan pendidikan nasional adalah guna mengembangkan potensi siswa agar menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang baik, sehat,

berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan dipersiapkan untuk dapat menjadi warga negara yang memiliki rasa demokrasi dan tanggung jawab. Dari kedelapan aspek tersebut maka salah satu yang sangat ditekankan adalah kreativitas (Nafisah, 2018).

Ditinjau dari tujuan pendidikan tersebut, maka peserta didik sebagai penerus bangsa dimasa yang akan datang harus diberikan arahan guna bisa mengembangkan berbagai potensi yang ada sebagai salah satu dampak perubahan era globalisasi yang terjadi pada Abad 21 yaitu berdampak pada perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang memberikan tuntutan bagi peserta didik untuk memiliki banyak kecakapan. Adapun beberapa kecakapan yang mesti dimiliki pada abad 21 ini yaitu mencakup keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), pemecahan masalah (*problem solving*), komunikasi (*communicantion*), dan kolaborasi (*collaboration*) (Septikasari, 2018).

Berdasarkan kecakapan abad-21 tersebut, salah satu yang mesti dipersiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan globalisasi yaitu keterampilan berpikir kreatif. Kecakapan ini menjadi suatu kecakapan yang mempunyai kepentingan besar bagi kemajuan peserta didik ketika menghadapi berbagai perubahan di era globalisasi. Menurut Mardhiyana dkk. (2016, hlm. 1) siswa yang mempunyai nalar kreatif yang tinggi akan tertantang untuk menyelesaikan berbagai masalah yang terdapat dalam kegiatan belajar mengajar (Mardhiyana & Sejati, 2016). Keterampilan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran juga adalah suatu proses dalam mengembangkan gagasan secara kreatif dan inovatif dalam membentuk pemikiran yang baru dalam cakupan yang luas. Sehingga dalam pelaksanaannya, proses kreatif ini mesti dilakukan dengan pengetahuan dan pengembangan pemikiran yang baik.

Karakteristik seseorang bisa dikatakan memiliki nalar yang kreatif apabila memenuhi beberapa ciri kreativitas. Menurut Williams (1977) dalam Munandar (1985 hlm. 88) mengemukakan bahwa konsep kreativitas dan ciri kreativitas terbagi menjadi ciri *aptitude* dan *nonaptitude*. Ciri *aptitude* merupakan suatu ciri yang berkaitan dengan kognisi dan cara berpikir misalnya keterampilan berpikir lancar (*fluency*), keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), keterampilan berpikir orisinal (*originality*) dan keterampilan memperinci (*elaboration*). Sedangkan ciri *nonaptitude* merupakan ciri kreativitas yang berhubungan dengan sikap dan

perasaan (Munandar, 1985b). Namun, Menurut data TIMMS (*Trend International Mathematics and Science Study*) dalam Sari (2021, hlm. 2) kreativitas peserta didik di Indonesia masuk dalam golongan rendah yang hal tersebut berdasarkan hanya 2% siswa saja yang bisa mengatasi soal yang membutuhkan kemampuan kreativitas dalam pengerjaannya (I. Y. Sari & Manurung, 2021).

Selain itu, dalam penelitian yang dilakukan oleh Muhrir (2022) menjelaskan bahwa salah satu penyebab rendahnya kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS di SMP yaitu karena siswa kurang aktif dalam mengekspresikan gagasannya baik secara lisan ataupun tulisan karena pembelajaran yang dilakukan masih berfokus kepada guru. Sehingga siswa tidak secara aktif bertanya terkait materi yang mereka pahami dan guru pun tidak memiliki banyak waktu dalam mengembangkan kreativitas siswa sehingga aspek kreativitas ini tidak dijadikan sebagai prioritas dalam pembelajaran IPS (Muhrir, 2022).

Menurut Wulandari (2019, hlm. 11) hal yang bisa mempengaruhi rendahnya kreativitas peserta didik di persekolahan yaitu model pembelajaran yang digunakan masih banyak berfokus pada model yang bersifat konvensional. hal tersebut kemudian dipertegas dengan hasil observasi awal peneliti di SMPN 1 Jatinangor yang kebanyakan model pembelajaran masih bersifat konvensional sehingga hal tersebut kurang mengasah kreativitas siswa. Sehingga berdasarkan penelitian tersebut cara yang bisa digunakan yakni dengan menerapkan model pembelajaran yang bisa menunjang kreativitas siswa dalam berbagai mata pelajaran. Pelajaran yang memerlukan daya nalar kreatif yang tinggi salah satunya yakni Mata Pelajaran IPS (Wulandari et al., 2019).

Mata pelajaran IPS umumnya diajarkan di tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama. Dalam pembelajaran IPS, peserta didik dapat dibimbing untuk menjadi warga negara yang baik sesuai dengan karakter bangsa Indonesia. Pembelajaran yang dilakukan pada mata Pelajaran IPS mesti dibuat semaksimal mungkin sehingga bisa membentuk peserta didik yang berkarakter baik dan terus berkembang dengan optimal (Rahmad, 2016). Mata pelajaran IPS pada hakikatnya mempelajari mengenai proses interaksi yang dilakukan oleh individu dalam suatu lingkup masyarakat. Sehingga, dengan adanya mata pelajaran IPS bertujuan untuk

dapat memberikan bimbingan dan binaan terhadap peserta didiknya agar bisa memiliki rasa peka dan kepedulian terhadap dirinya maupun orang lain.

Adanya Mata Pelajaran IPS bertujuan pula untuk membantu peserta didik dalam menyiapkan dirinya menjadi warga negara Indonesia yang bukan hanya cerdas dalam aspek kognitif dan keterampilan saja, melainkan pula menyiapkan peserta didik untuk mempunyai sikap, nilai dan karakter diri yang baik sehingga mampu bersosialisasi dengan baik. Adapun dalam menerapkan karakter tersebut tentu saja dibutuhkan penyampaian yang baik dalam memberikan materi kepada peserta didik. Salah satu faktor penting dalam mendukung pembelajaran yang efektif adalah dengan mempergunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan para peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, masih banyak sekolah yang menerapkan model pembelajaran hanya berpusat kepada guru saja dalam proses pembelajaran. Hal tersebut berarti pembelajaran yang dilaksanakan hanya berorientasi terhadap apa yang disampaikan oleh guru saja (Nurfitriyanti, 2016).

Model Pembelajaran menjadi salah satu komponen paling penting dalam menunjang pembelajaran. Hal tersebut dikemukakan oleh Abas Ayafah dalam Albina (2022, hlm. 2) bahwa dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dapat membantu dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga bisa mencapai tujuan pendidikan, adanya penggunaan model pembelajaran yang sesuai mampu berguna bagi siswa dalam menerima berbagai informasi, pada proses pembelajaran sangat dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai dan inovatif guna menunjang semangat dan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta dibutuhkannya model pembelajaran juga guna melihat adanya perbedaan kebiasaan belajar, karakteristik dan kepribadian peserta didik (Albina et al., 2022).

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran IPS yakni model pembelajaran *project-based learning* yang merupakan suatu model pembelajaran berbasis produk dari hasil pembelajaran dengan cara memberikan suatu project kepada peserta didik dengan berdasarkan permasalahan yang dibuat dengan tujuan dapat melatih keterampilan peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan. Menurut Awang dalam Fadilah (2023, hlm. 3) pembelajaran berbasis project ini adalah salah satu model pembelajaran yang bisa membantu

peserta didik dalam melatih psikomotoriknya sehingga peserta didik dituntut untuk bisa membuat suatu produk sebagai hasil nyata dari proses belajarnya (N. Fadilah et al., 2023).

Model pembelajaran *Project-Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang pada pelaksanaannya mengikutsertakan peserta didik untuk melewati proses inkuiri yang secara pelaksanaan lebih luas karena siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang kompleks, dan menantang (Israwaty, 2023). Model *project-based learning* dalam pelaksanaannya merupakan suatu model pembelajaran berbasis pada proyek yang mengajak siswa untuk bisa mendesain permasalahannya sendiri dan menyelesaikannya dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang mudah diingat sehingga hal tersebutlah yang menjadikan karakteristik *Project-Based Learning*. Selain itu, karakteristik lainnya yakni siswa bisa membuat suatu produk maupun karya yang nantinya dievaluasi oleh guru.

Peran model *Project-Based Learning* juga bisa membantu siswa untuk berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, manajemen waktu dalam belajar, membantu dalam menyelesaikan masalah, melakukan keterpaduan pembelajaran dan menghasilkan berbagai produk yang bisa mengasah nalar kreatif siswa. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Zaharah Dkk. (2023, hlm. 3) hubungan model pembelajaran *Project-Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa dapat dilihat dari manfaat *Project-Based Learning* yang diantaranya peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan multiarah, pembelajaran berorientasi pada peserta didik, meningkatkan nalar berpikir kritis peserta didik, memberi kesempatan peserta didik untuk melakukan manajemen aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran dan melatih menjadi lebih mandiri, mampu meningkatkan peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang kompleks dalam bentuk produk atau karya (Zaharah & Silitonga, 2023).

Sehingga berdasarkan manfaat dari *Project-Based Learning* tersebut, adanya kesinambungan dengan ciri kreativitas yang dikemukakan oleh Guilford 1967 dalam Rismanita dkk. (2011, hlm. 1) bahwa seseorang yang kreatif mempunyai ciri-ciri diantaranya memiliki kelancaran, fleksibilitas dan *originality* dalam menyelesaikan tugas. Adapun tugas disini mengacu pada bagaimana seseorang

tersebut mampu menyelesaikan permasalahan dalam lingkup sosial masyarakat dengan terus berkembang secara intelektual (Rismanita et al., 2011).

Keterkaitan model pembelajaran *Project-Based Learning* terhadap kreativitas peserta didik juga dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Sastradiharja dkk. (2023 hlm. 4) mengemukakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek ini bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang bisa meningkatkan kreativitas peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun peningkatan utamanya dilihat dari bagaimana peserta didik menungkan ide dan gagasannya dalam membuat suatu karya berupa proyek maupun produk dalam kegiatan pembelajaran. Indikator yang dinilai dalam hal ini yakni munculnya rasa ingin tahu yang tinggi, imajinatif, percaya diri dan memiliki kebebasan dalam berpikir kreatif (Sastradiharja & Febriani, 2023).

Proses pelaksanaan model pembelajaran *Project-Based Learning* mendorong peserta didik untuk bisa menghasilkan suatu karya kontekstual baik secara individu maupun kelompok. Karya atau produk yang dihasilkan dalam *Project-Based Learning* sangatlah beragam yang bisa disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Adapun pada penelitian ini, peneliti menjadikan *podcast* sebagai produk yang dihasilkan oleh peserta didik sebagai hasil belajarnya. Pada era modern saat ini, dunia pendidikan tentu memerlukan suatu perubahan yang sesuai dengan perkembangan zaman, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam menghasilkan *output* yang lebih baik. Salah satu inovasi teknologi yang muncul saat ini yakni adanya *podcast* yang merupakan salah satu media audio berbasis *digital* yang banyak digunakan saat ini. Adapun *podcast* sendiri merupakan suatu hasil rekaman audio yang bisa didengarkan oleh khalayak umum melalui berbagai media internet (D. Lestari, n.d.). *Podcast* mulai *booming* di Indonesia yakni pada tahun 2005 yang pada saat itu media *podcast* bisa menyalurkan perasaan bagi pendengarnya sehingga merasa dibawa ke suasana yang nyata.

Sebagaimana dalam penelitian Muhdar (2022) yang menjelaskan bahwa penyebab rendahnya kreativitas siswa salah satunya karena kurangnya wadah siswa dalam mengekspresikan pengalamannya, maka salah satu cara yang dilakukan dapat dengan pembuatan produk berupa *podcast* yang dibuat oleh peserta didik

yang harapannya dapat dimanfaatkan sebagai wadah dalam mengembangkan kreativitas dan pengembangan keterampilan peserta didik. Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar, peserta didik bisa memperoleh keinginan dan kepuasan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Menurut Khaeruddin (2023 hlm. 90) *podcast* bisa membantu dalam memberikan pengaruh untuk mencapai tujuan hasil belajar siswa yang maksimal. Sehingga dalam hal ini, konten dalam *podcast* bisa memberikan manfaat di antara lain *podcast* audio bisa dijadikan sebagai produk dalam implementasi model pembelajaran *project-based learning* (Khaeruddin, 2023).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Project-Based Learning* Melalui Pembuatan *Podcast* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 1 Jatinangor Kabupaten Sumedang”**.

1.1. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah pada penelitian ini berfokus pada permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan kreativitas siswa sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project-Based Learning* berbasis *podcast* pada kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan kreativitas siswa sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode resitasi pada kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan kreativitas siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Project-Based Learning* berbasis *podcast* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode resitasi?

1.2. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang hendak dicapai yakni sebagai berikut:

1. Menganalisis adakah perbedaan kemampuan kreativitas siswa sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project-Based Learning* berbasis *podcast* pada kelas eksperimen.

2. Menganalisis adakah perbedaan kemampuan kreativitas siswa sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode resitasi pada kelas kontrol.
3. Menganalisis adakah perbedaan kemampuan kreativitas siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Project-Based Learning* berbasis *podcast* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode resitasi.

1.4. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Teoritis
Ditinjau secara teoritis, penelitian yang dilakukan bisa menambah sumbangan pemikiran dalam proses mengembangkan ilmu pengetahuan mengenai Pengaruh Model Pembelajaran *Project-Based Learning* Melalui Pembuatan *Podcast* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 1 Jatinangor. Penelitian ini juga bisa dijadikan sebagai rujukan bagi penelitian berikutnya yang berkaitan dengan pengaruh Pengaruh Model Pembelajaran *Project-Based Learning* Melalui Pembuatan *Podcast* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS.
2. Kebijakan
Penelitian ini dapat membantu dalam memberikan pedoman kebijakan dalam membuat suatu model pembelajaran yang inovatif sebagai salah satu strategi dalam membantu siswa meningkatkan kreativitasnya pada mata pelajaran IPS di SMP/Mts.
3. Praktis
Manfaat penelitian secara praktik yaitu dapat bermanfaat bagi:
 - a. Peserta didik
Penelitian ini dapat menjadi suatu informasi dan pengetahuan baru dalam penggunaan model pembelajaran *project based learning* berbasis *podcast* dan dapat memberikan pengaruh terhadap kreativitas siswa.
 - b. Guru IPS SMPN 1 Jatinangor

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* melalui pembuatan *podcast* sebagai wadah dalam mengasah kreativitas siswa

c. SMPN 1 Jatinangor Kabupaten Sumedang

Adanya penelitian ini diharapkan bisa menambah pengetahuan dan wawasan bagi sekolah mengenai penggunaan Model Pembelajaran *Project-Based Learning* Melalui Pembuatan *Podcast* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 1 Jatinangor. Sehingga harapannya pihak sekolah bisa ikut mengembangkan model pembelajaran secara inovatif dalam kegiatan belajar mengajar.

d. Dinas Pendidikan Kabupaten Sumedang

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam mengambil kebijakan mengenai penerapan kreativitas siswa di persekolahan khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama

e. Prodi Pendidikan IPS Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk prodi Pendidikan IPS mengenai penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *podcast* terhadap kreativitas siswa.

f. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti permasalahan serupa di kemudian hari.

g. Peneliti Sendiri

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti dalam menambah pengalaman dan wawasan peneliti mengenai pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *podcast* terhadap kreativitas siswa.

4. Manfaat dari Segi Isu dan Aksi Sosial

Penelitian ini dapat memberikan informasi untuk banyak pihak mengenai Pengaruh Model Pembelajaran *Project-Based Learning* Melalui Pembuatan *Podcast* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. Selain itu, bisa dijadikan sebagai referensi dan rujukan untuk peneliti selanjutnya yang membahas mengenai permasalahan serupa.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Pada bagian ini dijelaskan terkait urutan dari penelitian setiap bab dalam proposal penelitian. Berikut ini merupakan struktur organisasi skripsi dalam penelitian skripsi ini:

BAB I Pendahuluan

Membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka

yaitu kajian Pustaka yang membahas mengenai konsep-konsep yang berkaitan dengan penelitian, kerangka berpikir dan hasil penelitian terdahulu.

BAB III Metode Penelitian

Pada bab tiga membahas mengenai: *Pertama*, Desain penelitian yang digunakan. *Kedua*, Partisipan. *Ketiga*, Populasi dan Sampel. *Keempat*, Instrumen penelitian. *Kelima*, Prosedur Penelitian. *Keenam*, Analisis data.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab empat diuraikan mengenai hasil dan pembahasan yang diperoleh guna bisa menjawab rumusan masalah yang telah dibuat. Pada bab empat ini juga dijelaskan secara rinci hasil penelitian yang dilakukan

BAB V PENUTUP

Pada bab lima ini berisi simpulan dan saran yang didalamnya membahas mengenai berbagai tafsiran dan pemaknaan yang dibuat oleh peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Selain itu, pada bab ini juga dimuat saran dan rekomendasi setelah kesimpulan penelitian dijelaskan.