

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan yang merata dan berkualitas adalah langkah penting dalam meningkatkan kualitas kehidupan bangsa, sebagaimana diamanatkan oleh UUD 1945. Oleh karena itu, Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan suasana belajar di mana peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut pendapat Safitri et al. (2022) mengingat peranan pendidikan yang begitu pentingnya baik bagi individu maupun golongan untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM), karena dapat berpengaruh secara full untuk pertumbuhan bangsa dan negara tidak hanya berpengaruh pada produktifitas melainkan juga berpengaruh pada fasilitas di masyarakat. Sejalan dengan pendapat (Arwildayanto, 2018) pendidikan merupakan salah satu bagian dari kehidupan seluruh manusia untuk kehidupan sosial.

Menurut Bab II Pasal 3 UU Sisdiknas, pendidikan nasional berperan dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang berbudi pekerti dalam rangka meningkatkan kehidupan bangsa. Pendidikan ini bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mereka menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pelaksanaan Pendidikan Nasional tidak hanya menjadi tanggung jawab pemerintah, tetapi juga seluruh komponen masyarakat pendidikan (dunia usaha, warga sekolah, LSM, dan *stakeholder* lainnya) memiliki tanggung jawab yang sama dalam memastikan adanya pendidikan yang merata dan berkualitas.

Meningkatkan mutu sumber daya manusia melalui pendidikan, dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi, dianggap sebagai kunci untuk mengikuti perkembangan Revolusi industri 4.0. Menurut Lase (2019) tantangan dalam

mencapai pendidikan berkualitas mendorong pendidik untuk lebih kreatif, inovatif, dan inspiratif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang bermutu, semuanya ditujukan untuk mempersiapkan generasi emas Indonesia pada tahun 2045. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang bermutu, diperlukan kurikulum yang memfasilitasi proses pendidikan. Nadim Makarim sebagai Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mencetuskan konsep Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), yang bertujuan untuk membebaskan pendidikan melalui kebebasan berpikir dan berinovasi.

Kurikulum Merdeka dirancang sebagai respon terhadap tantangan global dalam sumber daya manusia pada era ke-21. Lukum (dalam Putriani & Hudaidah, 2021) menjelaskan bahwa di era ini, terdapat tiga elemen penting, yaitu kemampuan berpikir, bertindak, dan hidup di dunia. Kemampuan berpikir meliputi berpikir kritis, kreatif, dan solusi masalah. Kemampuan bertindak mencakup komunikasi, kolaborasi, literasi digital, dan teknologi. Sementara kemampuan hidup di dunia mencakup inisiatif, pengaturan diri, pemahaman global, dan tanggung jawab sosial. Kompetensi-kompetensi inilah yang menjadi esensi dari pendidikan abad ke-21, karena pada masa ini memerlukan individu yang memiliki kemampuan inovatif dan kreatif untuk bisa menyesuaikan diri dengan cepat.

Pendidikan yang diberikan disesuaikan dengan perkembangan abad 21 yang ditandai dengan munculnya teknologi informasi yang berkembang sangat cepat (Aslamiah et al., 2021). Keterampilan yang harus dikuasai siswa pada abad 21 mencakup berpikir kritis, memecahkan masalah, komunikasi, kolaborasi, kreatifitas dan inovasi. Pendidikan abad 21 lebih mendorong pada aktivitas untuk melatih keterampilan siswa pada kegiatan pembelajaran (Mardhiyah et al., 2021). Pendidikan abad 21 mengharuskan peserta didik untuk mengelola informasi dengan cara menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Menurut Nabilah & Nana (2020), penguasaan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi sangat penting dalam menghadapi tantangan zaman yang global. Trilling dan Fadel (dalam Aji, 2019) menekankan pentingnya muatan pembelajaran yang mencakup keterampilan abad 21 seperti inovasi, literasi digital, serta kesiapan untuk karier dan kehidupan. Ini mengimplikasikan penguasaan berbagai pengetahuan dan keterampilan termasuk literasi informasi, media, dan

teknologi informasi dan komunikasi (TIK), fleksibilitas, adaptabilitas, inisiatif, interaksi sosial dan budaya, produktivitas, akuntabilitas, kepemimpinan, dan tanggung jawab.

Salah satu kemampuan penting dalam abad 21 yang harus dimiliki oleh siswa adalah kemampuan berpikir kreatif. Berpikir kreatif melibatkan proses membentuk ide-ide melalui intuisi, menggali imajinasi, dan mengeksplorasi gagasan baru. Ini mendorong rasa ingin tahu siswa untuk menyelidiki masalah dan mencari solusi dari berbagai perspektif. Kemampuan berpikir kreatif memungkinkan siswa untuk membuat keputusan inovatif dan menemukan solusi dari sudut pandang yang berbeda. Ananda (2019) menekankan bahwa berpikir kreatif adalah kunci untuk pengembangan diri, dan diharapkan setiap siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif yang baik. Meskipun pendidikan sering kali fokus pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan analitis, penting juga untuk mengintegrasikan keterampilan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran agar siswa dapat menghasilkan ide dan karya yang berarti.

Sejalan dengan penelitian Ibda (2015) yang mengacu pada teori Piaget, perkembangan intelektual manusia dipengaruhi oleh kedewasaan, pengalaman fisik, pengalaman logika, transmisi sosial, dan pengaturan sendiri. Teori Piaget sangat relevan dalam memahami perkembangan kognitif anak, karena teori ini membantu mengidentifikasi tahapan-tahapan spesifik dalam kemampuan berpikir anak pada tingkat perkembangannya. Menurut Susana (dalam Sutrisno et al., 2019), penguasaan suatu konsep oleh siswa tercapai ketika siswa mampu menjalankan serangkaian proses kognitif yang dikenal dengan 6C, termasuk kemampuan berpikir kreatif sebagai bagian dari *creative thinking skills*.

Pada tingkat sekolah dasar, kemampuan berpikir kreatif siswa sedang dalam proses perkembangan. Namun, kemampuan ini tidak terbentuk dengan sendirinya, diperlukan perhatian dan panduan khusus dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Terdapat dua aspek yang esensial dalam upaya ini, yaitu peran guru dan partisipasi aktif siswa, yang memerlukan interaksi untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif.

Seperti yang diungkapkan oleh Muhali (2019), penerapan model pembelajaran inovatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Model pembelajaran inovatif terdiri dari serangkaian aktivitas yang dirancang oleh pendidik untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan sambil mengembangkan keterampilan inovatif yang relevan dengan kebutuhan zaman sekarang. Contoh salah satu model pembelajaran inovatif tersebut adalah RADEC (*Read, Answer, Discuss, Explain, Create*), yang memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka.

Model pembelajaran RADEC berperan sebagai sarana untuk mengembangkan berbagai kompetensi penting, termasuk keterampilan berpikir kreatif. Proses dimulai dengan tahap *read*, di mana siswa mencari informasi dari berbagai sumber seperti buku dan internet. Kemudian, pada tahap *answer*, siswa menjawab pertanyaan prapembelajaran secara individu. Pertanyaan tersebut kemudian didiskusikan dalam kelompok kecil pada tahap *discuss*. Setelah itu, siswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok besar pada tahap *explain* untuk saling menjelaskan hasil diskusi. Terakhir, pada tahap *create*, siswa bekerja bersama dalam kelompok kecil untuk menentukan jenis karya yang akan mereka buat.

Sejalan dengan proses tersebut, pengalaman pembelajaran siswa mendorong pembentukan pengetahuan, karakter, dan keterampilan. Fokus pada keterampilan ini terletak pada serangkaian langkah dalam menciptakan produk kreatif dan inovatif, yang didasarkan pada hasil kegiatan dengan tujuan yang terarah. Di kelas, pembelajaran dipandu oleh arah dan tujuan yang jelas, yang dicatat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Pengembangan model RADEC bukanlah kebetulan, melainkan disengaja untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Menurut Pratama et al. (2019), model RADEC didasarkan pada teori belajar konstruktivisme yang mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh interaksi sosial. Teori ini memberikan kebebasan kepada individu untuk menemukan konsep pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya. Menurut teori Vygotsky, hal ini dapat memfasilitasi individu untuk belajar dan berkembang dengan bantuan orang lain dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). Teori ini menekankan pentingnya bantuan eksternal dalam proses belajar dan relevansi antara hasil belajar dan kurikulum. Model RADEC, yang berpusat

pada siswa, memanfaatkan prinsip-prinsip ini untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kreativitas siswa melalui bantuan terstruktur di tahap awal pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Nurnaningsih et al. (2023) terkait model RADEC menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan pembelajaran RADEC.

Menurut Wulandari (2023), untuk meningkatkan kualitas model pembelajaran tersebut, diperlukan kontribusi dari media pembelajaran. Hal ini karena perkembangan teknologi yang menuntut efisiensi dan efektivitas terutama dalam pendidikan. Selain itu, salah satu manfaat dari teknologi informasi adalah mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (Yustanti & Novita, 2019). Meskipun masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran, terutama yang berbasis IT seperti *google sites*. Sebenarnya media e-digital atau pembelajaran yang berbasis elektronik bukanlah menjadi hal yang baru di dengar di telinga, namun yang terjadi dilapangan, pemanfaatan media e-digital belum efektif, masih banyak guru yang menggunakan kelas konvensional (Jayawardana, 2017). Meskipun teknologi dalam pendidikan hanya membantu guru dalam transfer pengetahuan, bukan dalam membentuk karakter peserta didik. Seperti yang disampaikan Yustiqvar et al. (2019), teknologi tidak bisa menggantikan peran guru. Meskipun ada robot yang mengajar, itu hanya melakukan transfer pengetahuan, bukan pendidikan. Seperti yang ditegaskan oleh Adlin (2019), revolusi industri 4.0 tidak akan mampu menggantikan peran guru sebagai pendidik. Namun, penggunaan teknologi dalam pembelajaran semakin penting di era digital, dan pendekatan pengembangan media pembelajaran berbasis TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) dapat diterapkan.

Sayangnya, masih sedikit guru yang memiliki kemampuan untuk merancang dan menggunakan media pembelajaran, sehingga sering kali mereka menggunakan media sederhana yang kurang menarik perhatian siswa. *Google sites* dianggap sebagai alat pembelajaran yang menarik dan efektif, dengan berbagai fitur yang dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memanfaatkan *google sites* dan media pembelajaran lainnya bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menarik

minat siswa terhadap pembelajaran, meningkatkan pencapaian akademik, serta mengenalkan teknologi modern sesuai dengan kebutuhan zaman sekarang.

Proses pembelajaran melibatkan serangkaian interaksi antara guru dan siswa yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi ini tidak hanya sebatas penyampaian materi pelajaran, tetapi juga mencakup penerapan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari siswa, terutama dalam konteks pembelajaran IPS. Fokus penelitian ini adalah pada pembelajaran IPS, khususnya pada topik tentang keragaman budaya. Menurut Supardi et al. (2021), pembelajaran IPS menekankan pengembangan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah, baik yang sederhana maupun yang kompleks. Sejalan dengan pandangan Makkiah et al. (2020); Purnamayanti et al. (2021) tujuan utama pembelajaran IPS adalah agar siswa memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. Keragaman budaya merupakan fenomena sehari-hari di Indonesia, di mana setiap suku dan budaya memiliki ciri khasnya sendiri. Melalui pembelajaran IPS, diharapkan siswa dapat memahami dan menghargai keberagaman ini, serta mengembangkan sikap yang mendukung antarsuku dan antarbudaya. Materi tentang keragaman budaya mencakup perbedaan-perbedaan dalam aspek sosial dan budaya di suatu daerah, dengan tujuan untuk membentuk pemahaman yang memperkuat persatuan dan kesatuan dalam negara atau daerah.

Keragaman budaya di Indonesia sering kali menjadi penyebab terjadinya disintegrasi, seperti yang terlihat dalam konflik antara kelompok etnis dan agama. Salah satu contohnya adalah konflik antara etnis Dayak dan Madura di Kalimantan Barat pada tahun 1996, yang dipicu oleh perbedaan budaya, etnis, dan agama. Ketidapahaman, stereotip, dan kurangnya kepercayaan antar kelompok turut serta memperburuk konflik ini, yang mengakibatkan kekerasan, kerusakan properti, dan korban jiwa. Meskipun begitu, pemerintah dan berbagai pihak di Indonesia telah berupaya untuk mempromosikan persatuan dalam keragaman ini. Program pendidikan multikultural dan upaya meningkatkan interaksi positif antar etnis menjadi bagian dari strategi untuk mencegah konflik semacam ini dan memperkuat persatuan di tengah keragaman.

Untuk mengimplementasikan pembelajaran tersebut dengan efektif, perlu memperhatikan beberapa aspek penting. Belajar merupakan proses yang terjadi

pada individu melalui proses interaksi dengan lingkungannya sehingga terjadi pengalaman dalam belajar (Lufri et al., 2020). Pembelajaran merupakan kegiatan mentransfer ilmu pengetahuan, kepandaian dan tabiat, serta membentuk sikap dan rasa percaya diri pada peserta didik (Suardi, 2018). Dalam prosesnya, pembelajaran melibatkan berbagai komponen yang saling terkait. Komponen-komponen pembelajaran ini berperan sebagai satu kesatuan yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sesuai dengan Hutauruk et al. (2022), ada tujuh komponen utama dalam pembelajaran, seperti pendidik, peserta didik, tujuan pembelajaran, materi, model pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan, peran guru merupakan salah satu yang paling menentukan. Guru tidak hanya perlu mengatur kelas dengan baik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menarik dan memahami dengan baik karakteristik serta kebutuhan siswa, seperti yang dinyatakan oleh Suprihatiningrum (dalam Oktavia, 2023). Pendidikan abad 21 menurut Elitasari (2022) mengharuskan pendidik untuk berkolaborasi dengan siswa untuk mencari temuan baru dalam kegiatan pembelajaran. Keterampilan abad 21 harus menjadi dasar semangat guru dalam menjadikan dirinya sebagai role model bagi siswa dalam menghadapi arus perubahan digital pada abad 21. Guru berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran dengan memilih model pembelajaran yang dapat menginspirasi peserta didik dan memudahkan pemahaman mereka. Namun kenyataannya, implementasi model-model pembelajaran ini masih menjadi tantangan bagi guru di lapangan. Dari hasil pengamatan di SD menunjukkan bahwa meskipun menggunakan model inovatif, guru masih harus menjelaskan dengan cara yang lebih tradisional atau dengan ceramah. Guru lebih terpusat pada meningkatkan pemahaman konsep, namun kurang memberikan perhatian pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa yang jarang dilatih. Materi pembelajaran juga kurang mengaitkan konsep-konsep tersebut dengan situasi kehidupan nyata siswa, sehingga kurang mendorong mereka untuk berpikir, bertindak, dan berperilaku kreatif.

Keterbaruan dalam konteks model RADEC berbantuan *google sites* ini yaitu agar siswa dilibatkan dalam proses pembelajaran yang interaktif dan membantu

siswa untuk dapat aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat membantu guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, peneliti dalam melaksanakan pembelajarannya juga mengembangkan media berupa *google site* sebagai alternatif pembelajaran, yang dapat membantu meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan analisis masalah yang telah diuraikan dan tinjauan teori serta penelitian terdahulu yang relevan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang membandingkan penerapan model pembelajaran RADEC dengan model *inquiry*. Penelitian ini tidak hanya fokus pada perbandingan kedua model tersebut, tetapi juga mengidentifikasi kriteria peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model tersebut, dengan bantuan platform *google sites*. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mengambil judul “ **Pengaruh Model RADEC Berbantuan *Google Sites* Pada Pembelajaran IPS Materi Keragaman Budaya Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar**”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Untuk menjelaskan tujuan penelitian ini dengan jelas, maka pernyataan masalahnya dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran RADEC berbantuan *google sites* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya ?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran RADEC dan model pembelajaran *inquiry* berbantuan *google sites* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran RADEC berbantuan *google sites* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya.

2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran RADEC dan model pembelajaran *inquiry* berbantuan *google sites* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat dari Segi Teoritis

Diharapkan bahwa temuan dari penelitian ini akan memberikan nilai tambah pada pengetahuan ilmiah tentang penerapan model pembelajaran RADEC dan *inquiry* dalam pembelajaran kelas.

b. Manfaat dari Segi Praktis

- a) Bagi peserta didik, Menghadirkan pengalaman belajar yang langsung dirasakan oleh siswa, mempermudah pemahaman materi pelajaran dan pencapaian kompetensi serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, motivasi serta minat siswa terhadap mata pelajaran IPS.
- b) Bagi Guru dan sekolah, menciptakan komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan siswa dan menyediakan alternatif model pembelajaran yang dapat membantu pengembangan pengajar serta Memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran sebagai bagian dari upaya memajukan mutu pendidikan di Sekolah.
- c) Bagi peneliti, meningkatkan pengalaman serta wawasan peneliti dalam judul penelitian yang diangkat. Dan diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan panduan untuk pengembangan pembelajaran di kelas.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi disusun dengan lima bagian atau bab, yang masing-masing menyajikan penjelasan mendalam yang mencerminkan keseluruhan penelitian. Berikut ini adalah komponen-komponen dalam struktur organisasi skripsi:

BAB I: Pendahuluan

Bab awal merupakan pendahuluan yang mencakup permasalahan yang peneliti temui, termasuk latar belakang masalah yang menjelaskan mengapa permasalahan tersebut menjadi fokus penelitian. Selanjutnya, dalam bab ini ditemukan solusi atau

tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan model RADEC dalam pembelajaran IPS. Kemudian, rumusan masalah penelitian yang terkait dengan permasalahan lapangan dibahas, diikuti dengan tujuan penelitian yang menggambarkan apa yang ingin dicapai dan manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

BAB II : Kajian Pustaka

Bab kedua membahas tentang tinjauan teori dan konsep yang terkait dengan variabel yang akan diteliti. Pada BAB II ini akan dipaparkan mengenai pembelajaran Inovatif, karakteristik peserta didik di kelas tinggi, model pembelajaran RADEC dan *inquiry*, kemampuan berpikir kreatif, pembelajaran IPS, media *google sites*, materi keragaman budaya, penelitian relevan, dan kerangka berpikir.

BAB III : Metode Penelitian

Bab ketiga menjelaskan komponen-komponen dari metode penelitian, termasuk jenis penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, alat ukur yang digunakan, prosedur penelitian, serta teknik analisis data.

BAB IV : Pembahasan

Bab keempat menguraikan temuan dan hasil penelitian yang telah dilakukan. Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dicapai meliputi pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya serta membahasnya dalam konteks rumusan masalah penelitian.

BAB V : Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab kelima ini berisikan ringkasan singkat dan jelas tentang hasil keseluruhan penelitian, serta membahas implikasi dan rekomendasi yang dapat bermanfaat bagi pembaca.