

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital, kemajuan teknologi telah mempengaruhi pendidikan dan aspek kehidupan lainnya secara mendalam. Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran semakin krusial dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan serta mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21. Untuk berkembang di era digital, setiap orang harus belajar menggunakan teknologi digital dan mengembangkan kemampuan abad 21 meliputi kreativitas, pemecahan masalah, literasi digital, dan kolaborasi (Pare & Sihotang, 2023).

Kreativitas merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki di abad ini. Bessant dan Tidd mendefinisikan kreativitas sebagai "pemanfaatan imajinasi atau gagasan orisinal untuk menciptakan sesuatu," yang dianggap sebagai landasan awal yang cukup baik (Putra dkk., 2023). Kreativitas juga diartikan sebagai kemampuan untuk melihat suatu hal dari sudut pandang yang berbeda serta menghasilkan suatu solusi menarik terhadap permasalahan yang dihadapi (Maarang dkk., 2023). Menurut Hasanah dkk. (2021) kini diakui secara luas bahwa kontribusi inovatif seperti konsep baru, terobosan, dan kemajuan teknologi sangat penting bagi kesejahteraan masyarakat. Dalam konteks dunia kerja, kreativitas menjadi salah satu kunci utama untuk dapat bersaing secara efektif (Susilawati dkk., 2025). Kreativitas tidak hanya mencakup kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, tetapi juga kemampuan untuk memecahkan masalah secara inovatif, adaptif terhadap perubahan, serta menciptakan nilai tambah bagi perusahaan atau organisasi. Membekali peserta didik dengan kreativitas tidak hanya memperluas peluang karier mereka, tetapi juga memperkaya pengalaman sosial dan budaya yang mereka miliki (alam dkk., 2023).

Data dari Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik Indonesia masih tergolong rendah. Indonesia memperoleh skor rata-rata 19 dari 60 poin, jauh di bawah rata-rata OECD yang mencapai 33 poin. Hanya sekitar 5% peserta

didik Indonesia yang mampu berpikir "outside the box", sementara negara-negara seperti Singapura memiliki lebih dari 50% peserta didik dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi. Lebih lanjut, data dari Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa hanya sekitar 30% peserta didik di Indonesia yang dianggap memiliki tingkat kreativitas yang baik dalam pembelajaran (Ratno dkk., 2024). Mengingat hal ini, sangat penting untuk memberikan peserta didik pendidikan yang relevan yang menumbuhkan kreativitas dan menjadikan mereka orang dewasa yang mampu mengatasi rintangan di masa depan.

Pendidikan memegang peranan krusial dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berdaya saing dan unggul di masa depan. Potensi peserta didik harus dikembangkan secara penuh melalui pendidikan agar mereka mampu menyesuaikan diri dengan segala perubahan yang terjadi di dunia saat ini. Guna mewujudkan itu, penerapan strategi pembelajaran yang kreatif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik menjadi sangat penting. Inovasi pendidikan, penggunaan teknologi digital, metode pengajaran yang baru, perubahan kurikulum, serta pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif (Rahmawati & Nurachadija, 2023). Pembelajaran harus mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Keterampilan tersebut bisa diasah melalui metode aktif seperti PjBL yang memungkinkan peserta didik terlibat dalam proyek nyata atau pembelajaran berbasis masalah yang melatih peserta didik untuk memecahkan tantangan dunia nyata. Selain itu, teknologi juga menjadi kunci dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang unggul dan kompetitif. Teknologi yang diintegrasikan dengan pembelajaran akan meningkatkan literasi digital sekaligus membuat peserta didik lebih tertarik pada proses pembelajaran. Mustahil untuk memisahkan pendidikan dari teknologi digital, karena tanpanya, inovasi tidak akan terjadi dalam pendidikan, dan para pendidik tidak akan terpapar pada materi baru atau kemajuan dalam proses belajar mengajar (Ambarwati dkk., 2021).

Berbagai elemen seperti guru, peserta didik, tujuan, materi, alat peraga, metodologi, dan lain-lain saling berinteraksi serta saling mempengaruhi dalam proses belajar mengajar untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran

(Wahyuni & Fitriana, 2021). Peserta didik yang aktif juga akan meningkatkan efektivitas dan signifikansi proses belajar mengajar dengan menawarkan strategi mengajar yang melibatkan mereka secara langsung, sehingga proses pembelajaran juga akan menghasilkan hasil belajar yang positif (Husna dkk., 2019).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Menurut Toni Nasution dan Arafat Lubis (dalam Timur dkk., 2023) tujuan mata pelajaran IPS yakni untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik. Warga negara yang baik diharapkan mampu memahami kondisi sosial di sekitarnya, memiliki keterampilan dalam menyelesaikan masalah pribadi maupun sosial, mengambil keputusan yang tepat, bertindak secara bijak, serta aktif berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara dengan mengandalkan pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan yang relevan. Variasi mengajar guru sangat perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran supaya terciptanya kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan baik untuk guru dan juga peserta didik (Hasanah dkk., 2021). Maka dari itu diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif untuk memfasilitasi pengembangan kreativitas peserta didik.

Berdasarkan pengamatan peneliti yang telah dilakukan di kelas VIII MTs Mu'min Ma'shum, yang berlokasi di Kecamatan Purbaratu, Kota Tasikmalaya, proses pembelajaran telah menggunakan beberapa variasi media, seperti metode ceramah, media audio-visual, dan presentasi. Meskipun pendekatan ini dapat membantu peserta didik memahami materi, pembelajaran sering kali berlangsung secara satu arah. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran masih kurang bervariasi dan belum sepenuhnya berhasil melibatkan peserta didik secara aktif dalam prosesnya.

Selain itu, terdapat permasalahan lain berupa minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Media yang digunakan sering kali hanya berupa video atau bahan presentasi sederhana sehingga kurang mampu memunculkan minat dan kreativitas peserta didik secara maksimal. Padahal, guru memiliki rencana untuk mengembangkan kreativitas peserta didik melalui proyek *pop-up*

book bertema pluralitas, tetapi ide tersebut belum terealisasi sehingga pembelajaran di kelas VIII masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang mengasah kreativitas peserta didik.

Teknologi sudah mulai dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, tetapi penggunaannya terbatas pada mencari sumber video dan keperluan presentasi di kelas. Guru dan peserta didik belum banyak mengeksplorasi platform digital yang dapat mendorong pembelajaran agar lebih menarik dan inovatif. Keterbatasan tersebut menjadi salah satu tantangan utama dalam menciptakan pembelajaran yang tidak hanya efektif secara akademik, tetapi juga mampu mengembangkan kreativitas serta keterlibatan peserta didik secara lebih optimal. Dengan demikian, perlu adanya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif, atraktif, dan dapat merangsang kreativitas peserta didik guna mendukung proses pembelajaran di MTs Mu'min Ma'shum.

Salah satu metode yang semakin mendapat perhatian adalah Project Based Learning (PjBL) yang menggabungkan platform dan aplikasi web ke dalam proses pembelajaran (Alimuddin dkk., 2023). Hal ini selaras dengan pendapat Elfin Noor dkk. (2017) yang mengatakan bahwa dalam pendidikan modern pembelajaran berbasis proyek yang menggunakan aplikasi dan platform web menjadi semakin populer. Dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran yang mampu meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan kualitas proses belajar, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan (Alimuddin dkk., 2023).

Pembelajaran digital menjadi salah satu cara untuk menjadikan proses belajar lebih menarik sekaligus relevan dengan kebutuhan zaman. Dengan memanfaatkan aplikasi dan platform web, peserta didik tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga mendapatkan pengalaman baru yang melibatkan teknologi secara langsung. Menurut Munir (dalam Fitriani, 2021) Pembelajaran digital adalah sistem yang memungkinkan penggunaannya untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas, lebih beragam, dan lebih mendalam. Salah satu contoh penerapan pembelajaran digital yang menarik adalah pemanfaatan platform Scratch, yang tidak hanya mendukung pendekatan Project Based

Learning, tetapi juga menawarkan pengalaman belajar yang kreatif dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran digital dapat menjadi jembatan yang menghubungkan teknologi dengan peningkatan kualitas pendidikan.

Platform Scratch menjadi salah satu media yang dapat mendukung penerapan PjBL. Scratch merupakan sebuah platform pemrograman visual, dengan penggunaan blok kode visual yang dapat diatur dalam berbagai cara, anak-anak dan pemula dapat dengan mudah mengembangkan animasi, permainan, dan aplikasi interaktif lainnya menggunakan Scratch (Budaya dkk., 2023). Scratch merupakan aplikasi untuk membuat produk dengan mudah tanpa harus mempelajari banyak bahasa pemrograman. Namun, meskipun demikian Scratch masih dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Putra Arfiansyah dkk., 2019). Menurut Nabilah dkk. (2024) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, termasuk penggunaan aplikasi atau media Scratch dalam pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran IPS, penggunaan Scratch memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan coding sambil memvisualisasikan dan memodelkan konsep-konsep sosial secara kreatif. Dengan demikian, peserta didik tidak sekadar memahami materi IPS secara teoritis, namun juga mengembangkan keterampilan kreatif dan teknis mereka melalui pembuatan proyek berbasis teknologi.

Mengacu pada latar belakang yang telah dijelaskan, terlihat jelas bahwa kreativitas adalah keterampilan krusial yang harus dikembangkan dalam proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran yang berbasis proyek serta pemanfaatan teknologi seperti Scratch dengan pendekatan coding interaktif memberikan peluang besar bagi peserta didik untuk meningkatkan kreativitas mereka dan memperoleh pemahaman yang lebih bermakna mengenai materi ilmu sosial.

Sejauh ini, konsep coding atau pemrograman belum diperkenalkan kepada peserta didik, meskipun keterampilan ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan literasi digital. Upaya pengembangan kreativitas peserta didik sebagian besar dilakukan melalui kegiatan

seperti bazar makanan kewirausahaan, yang bertujuan melatih keterampilan bisnis dan kerja sama tim. Namun, pada aspek pembelajaran, pengembangan kreativitas belum menjadi fokus utama.

Dengan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan Scratch sebagai media pembelajaran coding yang inovatif, pembelajaran ini diharapkan dapat mendorong kreativitas peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dengan perkembangan zaman. Fokus penelitian ini mengkaji pengaruh PjBL berbasis Scratch dalam pembelajaran IPS terhadap kreativitas peserta didik, dengan harapan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih variatif di Mts Mu'min Ma'shum.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan kreativitas peserta didik sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran PjBL berbasis Scratch pada kelompok eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan kreativitas peserta didik sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran PjBL berbasis PowerPoint pada kelompok kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan tingkat kreativitas antara kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran PjBL berbasis Scratch dan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran PjBL berbasis PowerPoint dalam pembelajaran IPS?
4. Seberapa efektif model pembelajaran PjBL berbasis Scratch dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran IPS?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk mengetahui:

1. Perbedaan kreativitas peserta didik sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran PjBL berbasis Scratch pada kelompok eksperimen

2. Perbedaan kreativitas peserta didik sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran PjBL berbasis PowerPoint pada kelompok kontrol
3. Perbedaan tingkat kreativitas antara kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran PjBL berbasis Scratch dan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran PjBL berbasis PowerPoint dalam pembelajaran IPS
4. Seberapa efektif model pembelajaran PjBL berbasis Scratch dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran IPS

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat yang relevan bagi pihak-pihak terkait. Manfaat tersebut dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Segi teoritis
 - a. Penelitian ini akan mengembangkan pengetahuan tentang pendidikan dalam kaitannya dengan meningkatkan kreativitas.
 - b. Penelitian ini akan menambah pengetahuan sehingga bisa dijadikan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya
- 2) Segi kebijakan
 - a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar bagi sekolah dan dinas pendidikan untuk menyusun kebijakan dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran yang menjadi salah satu upaya strategis untuk mendorong peningkatan kreativitas peserta didik.
 - b. Hasil penelitian dapat mendorong adanya pelatihan intensif bagi guru dalam menggunakan Scratch dan teknologi serupa untuk memfasilitasi pengembangan kreativitas peserta didik.
- 3) Segi Praktis
 - a. Bagi sekolah, sebagai bahan referensi dan upaya peningkatan mutu pendidikan.
 - b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi mengenai efektivitas penerapan model PjBL berbasis Scratch dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPS.

- c. Bagi peserta didik, penerapan model ini diharapkan dapat merangsang perkembangan kreativitas serta mendorong peningkatan mutu dan efektivitas pembelajaran.
 - d. Bagi peneliti, mendapatkan pengalaman di lapangan dalam meningkatkan keterampilan diri untuk menjadi tenaga pendidik profesional, serta menerapkan hal-hal baru dalam pembelajaran IPS dengan model pembelajaran PjBL yang didukung oleh media Scratch.
- 4) Segi Isu serta aksi sosial
- a. Peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi dapat didorong untuk menggunakan keterampilan tersebut dalam memecahkan masalah sosial di lingkungan mereka.
 - b. Melalui penggunaan Scratch dapat membantu pemberdayaan teknologi peserta didik dari berbagai latar belakang sosial untuk memperoleh keterampilan digital dasar.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Bagian ini menyajikan urutan penulisan atau sistematika penulisan skripsi yang terdiri dari 5 bab mengacu pada Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI tahun 2024 sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan. Bab ini berisi tentang latar belakang yang menjelaskan pentingnya pengembangan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran IPS, permasalahan yang muncul akibat minimnya variasi model pembelajaran, serta potensi pemanfaatan model Project Based Learning (PjBL) berbasis Scratch untuk mengatasi permasalahan tersebut. Selain itu, bab ini mencakup rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

Bab II Tinjauan Pustaka. Bab ini berisi landasan teoretis yang mendasari penelitian, *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML), termasuk *Information Processing Learning Theory*. Selain itu, bab ini juga memuat pembahasan meliputi model pembelajaran berbasis proyek, penggunaan Scratch sebagai media pembelajaran, konsep kreativitas, berbagai penelitian relevan, serta kerangka berpikir yang menjelaskan alur logis hubungan antara variabel penelitian.

Bab III Metode Penelitian. Bab ini menguraikan metode penelitian secara rinci, termasuk desain penelitian kuasi eksperimen, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, prosedur pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan uji keabsahan data.

Bab IV Hasil dan Pembahasan. Bab ini memuat hasil penelitian dan analisis data mengenai pengaruh penerapan PjBL berbasis Scratch terhadap kreativitas peserta didik. Hasil penelitian dianalisis berdasarkan teori dan data pendukung lainnya untuk menjawab rumusan masalah.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Bab ini berisi simpulan dari penelitian, implikasi dari hasil penelitian terhadap pengembangan pembelajaran IPS, serta rekomendasi bagi guru, peserta didik, sekolah, dan peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan hasil penelitian.