

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti memaparkan latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari adanya penelitian ini serta struktur organisasi penulisan skripsi ini.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses seseorang dalam mengembangkan potensinya. Hal tersebut yang menjadikan pendidikan selalu berperan penting bagi kehidupan. Seseorang yang menempuh pendidikan tinggi maka individu tersebut akan mampu membekali dirinya dalam menyesuaikan perkembangan zaman. Perkembangan zaman tersebut menjadi tantangan sendiri dalam dunia pendidikan. Bahwasanya pendidikan dituntut untuk dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan. Sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang Dasar No. 20 pasal 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 pasal 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, maka tujuan dari pendidikan nasional yaitu mengembangkan potensi siswa. Salah satu cara untuk mengembangkan potensi siswa yaitu dengan mendorong siswa agar mampu mengembangkan kemampuan berpikirnya. Menurut Taksonomi Bloom ada dua tahap tingkatan dalam berpikir yaitu kemampuan berpikir tingkat rendah dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Saat ini kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan salah satu tuntutan untuk dapat menghadapi tantangan kehidupan di abad 21 ini. Salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Pentingnya kemampuan berpikir kreatif juga merupakan salah satu usaha untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Kemampuan berpikir kreatif sebagaimana yang diungkapkan oleh Costa Berthur dalam Suryadi (2016) bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dianggap sebagai sumber yang amat vital bagi suatu bangsa. Sistem pendidikan (formal, non formal, dan informal) harusnya ditujukan untuk mengembangkan kualitas berpikir siswa sehingga dalam proses perkembangan kognitif dan psikomotorik berjalan dengan seimbang. Hakikatnya setiap manusia adalah kreatif, namun kenyataannya pribadi yang kreatif pada anak ini terbentuk dengan dua sisi yaitu pribadi anak kreatif dan pribadi anak yang kurang kreatif. Pribadi anak kreatif adalah individu yang mampu mengembangkan potensi dengan sendirinya, sedangkan pribadi anak kurang kreatif adalah individu yang membutuhkan bimbingan untuk dapat mengembangkan potensinya. Hal tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Sudarma (2013) dilihat dari sisi kreativitas, manusia dikelompokkan menjadi tiga kelompok yaitu pertama manusia dengan pribadi kreatif unggul, kedua manusia dengan pribadi kreatif menengah, dan ketiga manusia dengan pribadi kreatif minimal.

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti menemukan masalah terkait kemampuan berpikir kreatif siswa. *Pertama*, saat peneliti memberikan pertanyaan kepada siswa, hanya ada beberapa siswa yang mampu menjawab dengan argumen sendiri. Selebihnya siswa pasif dan menjawab dengan cara membacakan kembali yang ada di *google*. *Kedua*, saat pembelajaran berlangsung siswa asyik sendiri tidak memperhatikan guru, sehingga ketika siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi, hanya beberapa siswa saja yang aktif. *Ketiga*, pembelajaran daring membuat siswa bosan karena media yang digunakan terbatas seperti *whatsapp grup*, *google classroom*, atau *zoom* dan guru hanya memberikan tugas tanpa mengembangkan kreativitas siswa dimasa pembelajaran daring ini, sehingga membuat aktivitas siswa dalam proses belajar menjadi tidak responsif.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, jika dilihat dari indikator kemampuan berpikir kreatif menurut William (dalam Munandar, 1987, hlm. 135) yang terdiri dari kelancaran (*fluency*), keaslian (*originality*),

Ardita Ramadhanti Putri, 2022

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 1 CIGOMBONG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

keluwesan (*flexibility*), serta elaborasi (*elaboration*). Kelancaran berkaitan dengan banyaknya karya, gagasan atau ide yang dihasilkan. Keaslian mengindikasikan suatu gagasan atau ide yang berbeda dengan hasil karya orang di sekitarnya. Keluwesan adalah dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda. Elaborasi adalah kemampuan untuk menambahkan atau memerinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga lebih menarik hasil karya.

Kemampuan berpikir kreatif siswa di SMPN 1 Cigombong kelas IX masih kurang dan belum optimal, sehingga guru mencoba untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS di sekolah sangat penting untuk membentuk individu dalam berpikir kreatif. Hal tersebut karena pembelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan dan analisis berpikir siswa terhadap kondisi atau masalah -masalah sosial yang ada di masyarakat. Melalui pembelajaran IPS, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya dengan melibatkan fenomena, rasa ingin tahu, dan ide-ide baru dalam memecahkan suatu masalah. Menurut Sapriya (2011, hlm 48) siswa perlu dibekali dengan empat dimensi program IPS yaitu: (1) Dimensi Pengetahuan, (2) Dimensi Keterampilan, (3) Dimensi Nilai dan Sikap, dan (4) Dimensi Tindakan. Keempat dimensi tersebut merupakan dimensi yang saling berkaitan sehingga guru dapat merancang pembelajaran IPS yang sistematis.

Pembelajaran IPS kenyataannya mempunyai kesan yang membosankan menurut siswa. Hal tersebut karena dalam pembelajaran IPS guru terlalu memfokuskan kepada pencapaian teori (hafalan). Cara mengajar guru yang hanya memanfaatkan media konvensional dan metode ceramah yang cenderung membuat siswa tidak dapat berpikir kreatif dan mandiri. Salah satu cara untuk membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran IPS yaitu dengan mengubah gaya mengajar dan menerapkan media pembelajaran yang kekinian sehingga siswa tidak merasa bosan. Ditambah saat ini kemampuan berpikir kreatif merupakan *life skills*.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu adanya solusi untuk dapat menghadapi permasalahan mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa. Salah satu solusi dari guru yaitu mengembangkan kemampuan berpikir

Ardita Ramadhanti Putri, 2022

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 1 CIGOMBONG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kreatif dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini. Teknologi tersebut yaitu media digital berbasis online. Kemampuan berpikir siswa dapat dikembangkan apabila seorang guru memanfaatkan media pembelajaran sesuai kebutuhan. Saat ini pembelajaran dilaksanakan secara online, dan tak sedikit siswa mengeluhkan pembelajaran online ini. Oleh sebab itu peneliti ingin mengetahui penerapan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk meningkat kemampuan berpikir kreatif.

Salah satu media yang digunakan oleh guru yaitu aplikasi canva. Aplikasi canva merupakan aplikasi berbasis online yang dimana guru dapat membuat media pembelajaran yang menarik seperti menyantumkan gambar atau template dengan transisi yang bermacam-macam serta menuangkan banyak warna untuk menarik siswa. Aplikasi Canva ini pun dapat mendukung siswa dalam mengembangkan ide kreatifnya dalam menghadapi tantangan di abad 21 ini.

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Cigombong.”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, fokus penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS”. Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. bagaimana penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran IPS kelas IX di SMP Negeri 1 Cigombong ?
2. bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS kelas IX di SMP Negeri 1 Cigombong?
3. apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Cigombong?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan diatas, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. untuk menggambarkan respon siswa SMP Negeri 1 Cigombong terhadap penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran IPS
2. untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IX dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Cigomong
3. untuk menganalisis penggunaan aplikasi canva terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IX dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Cigombong

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan yang dapat menunjang pembelajaran IPS terutama dalam menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Peneliti berharap penelitian ini mampu menambah pengetahuan siswa dalam menggunakan teknologi dan memberikan kesan positif untuk siswa dalam menyalurkan idenya melalui aplikasi canva.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan edukatif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meminimalisir siswa bosan dalam pembelajaran. Selain itu penelitian ini diharapkan mampu memotivasi guru dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran dan lebih memperhatikan siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber informasi dalam meningkatkan mutu sekolah dan kualitas siswa sehingga melahirkan siswa-siswa yang mempunyai kreativitas dan dapat bersaing.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam skripsi ini merupakan hal yang wajib agar penelitian berjalan sesuai dengan sistematika penulisan skripsi dan berpedoman berdasarkan karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2020. Diantaranya yaitu :

BAB I PENDAHULUAN. Dalam bab ini berisikan pendahuluan untuk memulai penelitian yaitu latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN TEORI. Dalam bab ini berisi tentang kajian pustaka yang terdiri dari teori-teori yang mendukung permasalahan dalam penelitian ini dan diperkuat dengan hasil dari penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Kemudian dilengkapi juga dengan kerangka berpikir sebagai alur dari penelitian dan hipotesis penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN. Pada bab ini peneliti memaparkan metode penelitian yang akan peneliti gunakan seperti desain penelitian, definisi operasional, lokasi penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian dan teknik analisis data serta prosedur penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN. Dalam bab ini membahas tentang hasil dan temuan penelitian yang didapat dari hasil pengolahan data dan analisis data berdasarkan rumusan masalah serta dipaparkan bahasan temuan untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

BAB V PENUTUP. Pada bab ini memaparkan kesimpulan dari penelitian, implikasi dan rekomendasi.