

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring zaman yang semakin pesat, sistem pendidikan terus menerus berkembang secara pesat menyesuaikan transisi perkembangan teknologi. Menurut Pasal 3 Undang-Undang Dasar No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan adalah untuk menghasilkan generasi yang memiliki potensi berkualitas, dinyatakan seperti 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.”

Namun secara realitas, salah satu dari sikap kreativitas warga negara Indonesia saat ini terbukti menurun. Berdasarkan *Global Creativity Index/GCI* (2015) menyatakan bahwa Indonesia menduduki tingkat kreatif yang rendah dibandingkan dengan negara lain. Dari 139 negara, Indonesia menduduki urutan 115. Menurut data yang dikumpulkan oleh *Martin Prosperity Institute*, tiga elemen mengukur kreativitas suatu negara: toleransi, talenta, dan teknologi. Karena teknologi mengontrol pertumbuhan industri, teknologi dianggap sebagai indikator utama. Perkembangan teknologi dan pertumbuhan ekonomi dapat dipengaruhi oleh bakat atau kapasitas sumber daya manusia. Toleransi juga digunakan untuk menunjukkan kemajuan teknologi dan keuntungan ekonomi. Rendahnya tingkat kreativitas di Indonesia pastinya terdapat hambatan dalam pengembangan keterampilan kreativitasnya. Dalam menanggapi masalah tersebut, Kemendikbudristek (2020) memberlakukan program Kurikulum Merdeka di sekolah. Pada Kurikulum Merdeka para guru

dituntut untuk melatih peserta didik guna memiliki aspek yang terdapat pada Profil Pelajar Pancasila. Dalam Profil Pelajar Pancasila terdapat enam aspek yaitu: (1) Beriman, Bertakwa, kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia; (2) Berkebhinekaan Global; (3) Gotong Royong; (4) Mandiri; (5) Kreatif; (6) Bernalar Kritis. Pada Kurikulum Merdeka, kegiatan belajar mengajar di kelas diintegrasikan pada pembelajaran proyek atau *project-based learning* guna upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Sejalan dengan tuntutan abad 21, bahwa keterampilan yang diperlukan berdasarkan *US-based Partnership for 21st Century Skills/P21* (2015) mengidentifikasi kemampuan yang disebut sebagai “*The 4Cs*” yang terdiri dari *communication, collaboration, critical thinking, dan creativity*. Selain itu, menurut *Assessment and Teaching of 21st Century Skills (ATC21S)* mengatakan bahwa terdapat 4 kategori dalam keterampilan abad ke-21, yaitu *way of thinking* (kreativitas, inovasi, berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan), *way of working* (keterampilan berkomunikasi, kolaborasi, dan kerjasama), *tools for working* (kesadaran sebagai masyarakat global maupun lokal, peningkatan kehidupan dan karir, tanggung jawab sebagai individu maupun sosial), dan *skills for living in the world* (literasi informasi, penggunaan teknologi, informasi, dan komunikasi baru). Keberhasilan pengembangan keterampilan abad ke-21 dalam peserta didik membutuhkan keterampilan berkreasi dan inovasi (Zubaidah, 2016). Menurut Trilling dan Fadel (2009) menyatakan bahwa keterampilan yang dibutuhkan pada abad 21 ialah keterampilan kreativitas dan inovasi. Keterampilan kreativitas dan inovasi diperlukan guna menciptakan produk baru yang bernilai guna bagi kehidupan ekonomi global. Selain itu, memberdayakan keterampilan kreativitas dan inovasi sangat erat kaitannya dengan penggunaan teknologi era modern.

Dalam abad 21 ini tantangan yang akan dihadapi pastinya dalam stransisi inovasi dan teknologi. Tantangan tersebut akan sulit jika tidak dapat mengubah cara mendidik dan belajar mengajar. Selain mengandalkan pengetahuan, abad 21 ini mengandalkan keterampilan sebagai kualitas yang dimiliki setiap masyarakat. Salah satu keterampilan yang harus ditingkatkan yaitu *creativity*

skill. Maraknya pekerjaan yang bergantung pada penggunaan teknologi mengharuskan seseorang untuk bisa mengoperasikan teknologi dan memiliki keterampilan kreatif. Contoh pekerjaan yang membutuhkan keterampilan kreativitas yaitu *design creator*, *vlogger/content creator*, *copywriter*, dan sebagainya.

Menurut Lawrence (dalam Suratno, 2005) bahwa didefinisikan sebagai ide atau pikiran manusia yang inovatif, berguna, dan memahami. Sedangkan menurut Suratno (2005), bahwa kreativitas adalah tindakan kreatif yang menggunakan kecerdasan imajinasi untuk membuat barang atau menyelesaikan masalah (dalam Septikasari & Frasandy, 2018, hlm. 111). Kreativitas muncul dari masalah berasal dari lima macam tindakan kreatif, diantaranya: 1) *Fluency* (kelancaran) mengindikasikan mengungkapkan ide-ide yang sejenis untuk memecahkan masalah; 2) *Flexibility* (keluwesan) ialah kecakapan untuk memperoleh ide guna menemukan solusi masalah; 3) *Originality* (keaslian) mengarah pada kecakapan mengungkapkan respon yang unik atau luar biasa; 4) *Elaboration* (keterperincian) mengindikasikan kecakapan menyatakan pengarahannya ide secara lugas untuk menggarap ide menjadi nyata; 5) *Sensitivity* (kepekaan) mengindikasikan pada kepekaan memandang masalah sebagai tanggapan terhadap suatu fenomena. Untuk menjadi kreatif tidak selalu mengenai menciptakan hal-hal baru, tetapi bisa juga dengan memnerikan inovasi terhadap hal-hal yang tersedia.

Pembelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran di sekolah yang mengajarkan tentang 5 aspek perilaku kreatif. Pelajaran IPS di sekolah dinilai memengaruhi kemampuan kreatif siswa. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan kemampuan yang diperlukan di abad ke-21. Melalui pembelajaran IPS, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan kreativitasnya dengan melibatkan fenomena, dan konsep-konsep baru dalam mencari solusi. Menurut Sapriya (2011, hlm. 48) peserta didik diberi empat dimensi program IPS, yaitu: 1) Dimensi Pengetahuan (*Knowledge*), 2) Dimensi Keterampilan (*Skills*), 3) Dimensi Nilai dan Sikap (*Values and Attitudes*), 4) Dimensi Tindakan (*Action*). Walaupun empat dimensi ini memiliki

karakteristik berbeda, namun dalam proses pembelajaran dimensi-dimensi tersebut saling berkaitan satu sama lain. Guru dapat merancang pengajaran IPS secara sistematis dan dapat merangsang kreativitas pada peserta didik.

Di sekolah, mata pelajaran IPS dinilai memiliki kesan sebagai mata pelajaran yang perlu menghafal menurut peserta didik. Media yang digunakan oleh guru pada umumnya menggunakan *PowerPoint*. Kelemahan menggunakan *PowerPoint* oleh peserta didik cenderung mudah bosan karena dalam *PowerPoint* memuat banyak tulisan sehingga membuatnya menjadi tidak interaktif, serta penyisipan gambar dan audio sangat terbatas jika menggunakan *PowerPoint*. Berdasarkan observasi awal ketika mengajar di kelas VIII G SMP Negeri 7 Bandung dimana terdapat permasalahan digitalis pada peserta didik. Salah satunya dalam kurangnya penggunaan media aplikasi berbasis *video editor* seperti *Capcut*. Sebagaimana yang terdapat di lapangan, para peserta didik cenderung lebih mudah memahami pembelajaran menggunakan *audio-visual* ketika pembelajaran IPS. Berdasarkan observasi tersebut sekitar 75% peserta didik dapat menggunakan aplikasi *Capcut* dan peneliti melihat masih terdapat peserta didik yang belum bisa menggunakan aplikasi *Capcut* di *smartphone* nya masing-masing. Mengubah metode pembelajaran dan menggunakan media pendukung yang aktual untuk mencegah peserta didik bosan adalah salah satu cara untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran IPS. Selain itu, saat ini guru dituntut untuk menerapkan teknologi dalam pembelajaran di sekolah sebagai *21st Century Educator* dan melahirkan generasi-generasi yang memiliki keterampilan abad ke-21. Dengan penerapan *project-based learning* dapat mendorong peserta didik membuat suatu inovasi dan implementasi dalam penerapan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran *project-based learning* terdapat beberapa aspek diantaranya: (1) perencanaan proyek (*project planning*); (2) pelaksanaan proyek (*project launch*); (3) penyelidikan terbimbing dan pembuatan produk (*guided inquiry and product creation*); (4) kesimpulan proyek (*project conclusion*). Aspek tersebut merupakan saling melengkapi satu sama lain dalam *project-based learning* (Anggraeni, Festiyed, & Asrizal, 2019). Penerapan berbasis teknologi dalam pembelajaran dikenal juga dengan istilah TPACK

(*Technological Pedagogical Content Knowledge*) merupakan kesatuan dalam keilmuan dan keterampilan yang komprehensif dalam hal materi dan pedagogi yang disatukan dalam perkembangan teknologi. TPACK dikonsepsikan oleh Shulman (1987, dalam Suyamto, dkk, 2020) kemudian dikembangkan oleh Koehler & Mishra (2008, dalam Suyamto, dkk, 2020). Menurut Hewitt (2008, dalam Suyamto, dkk, 2020) TPACK dianggap sebagai pendekatan baru untuk guru yang menggunakan teknologi untuk menyelesaikan masalah. Semua guru profesional harus memiliki kompetensi TPACK, yang mencakup kecakapan pedagogic, kecakapan sosial, kecakapan profesional, dan kecakapan kepribadian (Suyamto, dkk, 2020). TPACK dapat digunakan dalam pembelajaran IPS untuk menggabungkan konten, teknologi, dan pendekatan pengajaran IPS di sekolah. TPACK mengintegrasikan teknologi yang kompleks dalam pembelajaran dengan memperhatikan tiga komponen pembelajaran utama yaitu pedagogi, konten, dan teknologi itu sendiri. Semua ini diperlukan guru untuk mengembangkan pembelajaran yang efektif (Mutiani et al., 2021).

Solusi untuk masalah keterampilan kreatif peserta didik harus dilakukan berdasarkan masalah ini salah satunya adalah guru yang menggunakan teknologi modern. Teknologi ini dapat berfungsi sebagai media digital dan aplikasi *audio-visual online*. Keterampilan kreativitas peserta didik akan muncul ketika guru memberikan contoh penerapannya di kelas. Peserta didik akan terinspirasi dan terangsang dalam pikirannya untuk menciptakan ide-ide baru. Dengan media pembelajaran yang interaktif biasanya peserta didik akan tertarik dan mudah paham akan materi yang dijelaskan, hal tersebut dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar IPS. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui bagaimana media pembelajaran dapat membantu peserta didik menjadi lebih kreatif.

Alasan peneliti memilih SMP Negeri 7 Bandung sebagai lokasi penelitian yaitu peneliti menilai bahwa SMP Negeri 7 Bandung merupakan sekolah penggerak Kurikulum Merdeka dimana dalam Kurikulum Merdeka memuat enam profil pelajar Pancasila yaitu: (1) Beriman, Bertakwa, kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia; (2) Berkebhinekaan Global; (3) Gotong Royong; (4) Mandiri; (5) Kreatif; (6) Berpikir Kritis. Profil Pancasila tersebut sebagai

kriteria standar kelulusan dalam satuan Pendidikan, oleh karena itu keenam profil tersebut terintegrasi dalam proses pembelajaran termasuk pada mata pelajaran IPS. Jika dilihat dari profil pelajar Pancasila tersebut sangat cocok dengan penelitian yang akan peneliti buat karena dalam profil pelajar Pancasila terdapat aspek kreatif sebagai bentuk upaya dalam meningkatkan keterampilan kreativitas dimana memiliki kecocokan dengan penelitian yang akan peneliti kaji yaitu mengenai kreativitas pada peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tentang “Penggunaan Media Aplikasi *Capcut* dalam Meningkatkan Keterampilan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 7 Bandung”. Peneliti menilai bahwa salah satu media yang dapat dipakai oleh guru ialah aplikasi *Capcut*. Aplikasi *Capcut* yaitu aplikasi *video editor* untuk membuat video pembelajaran yang interaktif. Aplikasi tersebut bisa dibuat menggunakan HP Android dan didalamnya terdapat *tools-tools* yang beragam dan mudah untuk digunakan, sehingga aplikasi ini banyak digunakan oleh semua kalangan termasuk siswa SMP. Aplikasi *Capcut* ini dapat mendukung peserta didik untuk meningkatkan keterampilan kreativitas dan menciptakan karyanya sesuai tuntutan keterampilan di abad ke-21 ini. Maka, peneliti melakukan tindakan dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah umum dalam penelitian ini yaitu bagaimana penggunaan media aplikasi *Capcut* dapat meningkatkan keterampilan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS. Adapun rumusan masalah khusus dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan penggunaan media Aplikasi *Capcut* dalam meningkatkan keterampilan kreativitas siswa VIII-G pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 7 Bandung?
2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media Aplikasi *Capcut* dalam meningkatkan keterampilan kreativitas siswa VIII-G pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 7 Bandung?

3. Bagaimana hasil keterampilan kreativitas siswa setelah menggunakan Aplikasi *Capcut* dalam pembelajaran IPS pada siswa VIII-G di SMP Negeri 7 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media aplikasi *Capcut* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan kreativitas siswa VIII-G pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 7 Bandung.

Adapun yang menjadi tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan bagaimana perencanaan penggunaan media Aplikasi *Capcut* dalam meningkatkan keterampilan kreativitas siswa VIII-G pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 7 Bandung.
2. Mendeskripsikan bagaimana pelaksanaan penggunaan media Aplikasi *Capcut* dalam meningkatkan keterampilan kreativitas siswa VIII-G pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 7 Bandung.
3. Mengetahui hasil keterampilan kreativitas peserta didik setelah menggunakan Aplikasi *Capcut* dalam pembelajaran IPS pada siswa VIII-G di SMP Negeri 7 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Secara Teoritis:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, pengalaman dan wawasan, serta bahan dalam penerapan ilmu metode penelitian, khususnya mengenai penggunaan aplikasi *Capcut* dan keterampilan kreativitas.
2. Teori yang ada di penelitian ini dapat dijadikan bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya.

1.4.2 Secara Praktis:

1. Bagi Peserta Didik:

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media aplikasi *Capcut* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan kreativitas peserta didik pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 7 Bandung.

2. Bagi Guru:

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai praktik kepada guru dalam memanfaatkan teknologi dan menciptakan media pembelajaran yang interaktif dalam pembelajaran IPS di sekolah sebagai inovasi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

3. Bagi Sekolah:

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan dalam meningkatkan mutu sekolah dan kualitas peserta didik sehingga menciptakan peserta didik yang berpotensi.

1.4.3 Secara Kebijakan:

1. Bagi Universitas

Universitas dapat mengkaji bagaimana pelaksanaan pembelajaran melalui penggunaan media dan manfaatnya dalam meningkatkan keterampilan kreativitas.

2. Bagi Pemerintah

Penelitian ini dapat menjadi perhatian terkait penggunaan dan manfaat media dalam pembelajaran khususnya bagi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud).

1.4.4 Secara Etis:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan gambaran nyata terkait manfaat media untuk masyarakat sosial.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini berpedoman berdasarkan Pedoman Karya Tulis Ilmiah UPI tahun 2021. Sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

BAB 1 Pendahuluan

BAB 1 ini berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian, termasuk didalamnya terdapat sistematika penelitian.

BAB 2 Kajian Pustaka

BAB 2 ini berisi tentang konsep, landasan teori, kerangka berpikir, hipotesis tindakan dan penelitian yang relevan sebagai pedoman dalam kajian ini

yang meliputi penggunaan media aplikasi *Capcut*, keterampilan kreativitas, maupun pembelajaran IPS.

BAB 3 Metode Penelitian

BAB 3 ini menjelaskan mengenai pendekatan dan jenis penelitian, subjek penelitian, tempat dan waktu penelitian, desain dan prosedur tindakan, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, teknik analisis data, dan indikator keberhasilan tindakan.

BAB 4 Hasil dan Pembahasan

BAB 4 ini menjelaskan terkait bagaimana hasil dan pembahasan penelitian yang sudah dilaksanakan, mulai dari siklus penelitian pertama hingga siklus lanjutan terkait data yang telah didapat.

BAB 5 Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

BAB 5 ini menjelaskan simpulan, implikasi, dan rekomendasi dari penelitian yang sudah diselesaikan, serta menjadi acuan perbaikan di penelitian kedepannya agar lebih baik lagi.