

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu pondasi utama yang menjadi landasan pembangunan sumber daya manusia ialah Pendidikan. Pendidikan pada konteks Sekolah Menengah Pertama (SMP) menuntut adanya pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang memiliki peranan strategi dalam membentuk karakter, pengetahuan dan keterampilan siswa. Berdasarkan Keputusan Kepala BSKAP Kemendikdasmen Nomor 046/H/KR/2025, Kurikulum Ilmu Sosial pada Fase D untuk Kelas 7–9 disusun sebagai upaya memfasilitasi siswa menguasai berbagai konsep seputar kehidupan bermasyarakat serta menerapkan dan mengaplikasikan pemahaman tersebut pada aktivitas sehari-harinya. Agar siswa dapat berperan aktif dalam menangani isu-isu sosial serta menyiapkan pengaruh positif untuk masyarakat, kurikulum Ilmu Sosial ini juga bertujuan untuk mengasah proses berpikir tingkat tinggi, analitis, kreatif, adaptif, hingga menyelesaikan isu konteks tren global. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPS sering kali menghadapi berbagai permasalahan yang dapat menghambat efektivitas proses belajar mengajar.

Permasalahan pembelajaran IPS di SMP dapat muncul akibat faktor yang bervariasi, yakni faktor dari luar dan dalam. Faktor luar yakni metode pengajaran yang digunakan oleh guru, motivasi siswa, serta kurikulum yang diterapkan. Sedangkan faktor eksternal mencakup kondisi lingkungan belajar, dukungan orang tua, dan fasilitas pendidikan yang tersedia. Beberapa penelitian sebelumnya

mengindikasikan bahwa permasalahan dalam pembelajaran IPS bersifat kompleks. Permasalahan yang hingga kini belum mampu diselesaikan keseluruhan di antaranya permasalahan kreativitas belajar siswa, berpikir kritis, capaian belajar siswa, penggunaan model mengajar yang inovatif serta media pembelajaran yang relevan terhadap era digital.

Berbagai permasalahan dalam pembelajaran IPS dapat dilihat dari hasil kajian di beberapa jurnal. Berkenaan dengan kurangnya improvisasi, proses pembelajaran ilmu sosial pada kurikulum sekolah dasar sebelumnya cenderung membuat anak-anak merasa bosan dan hanya berfokus pada informasi utama (Azizah, 2021). Sebagian besar pendidikan ilmu sosial di sekolah berbasis teks. Guru tidak mengharuskan siswa untuk menerapkan materi tersebut dalam situasi kehidupan nyata; sebaliknya, mereka membatasi pengajaran mereka pada buku teks. Untuk melaksanakan pengajaran ilmu sosial yang relevan, guru harus inovatif (Setyowati & Fimansyah, 2018). Beberapa siswa menganggap pelajaran ilmu sosial tidak menarik karena banyak guru masih menggunakan teknik pengajaran tradisional, seperti ceramah. Karena kurangnya keterampilan teknologi (buta teknologi), banyak guru belum memaksimalkan penggunaan bahan pembelajaran digital, terutama dalam pelajaran ilmu sosial (Fitri & Hadi, 2024). Ini bermakna, perlu diterapkan perubahan pada model mengajar ilmu pengetahuan sosial sebagai respon terhadap gejala melemahnya kualitas proses dan hasil pembelajaran IPS dalam upaya mempersiapkan secara dini siswa menjadi warga negara yang baik (Samihah, *et al.*, 2023).

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan di 2 (dua) sekolah secara acak yakni SMP Negeri 7 Singaraja dan SMP Negeri 5 Gerokgak dengan menyebarkan kuisisioner kepada 32 siswa, diperoleh data bahwa terdapat persoalan yang terjadi, di antaranya : (1) sebagian besar siswa (65,6%) hanya pernah beberapa kali atau bahkan tidak pernah belajar dengan model PjBL. Ini menunjukkan masih rendahnya penerapan pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran IPS yang seharusnya mendorong keterlibatan aktif kolaboratif dan pemecahan masalah; (2) penggunaan metode belajar didominasi oleh metode ceramah (28,1%) dan tanya jawab (34,4%), sementara metode proyek atau tugas kreatif hanya diterapkan kepada 15,6% siswa. Selain itu siswa juga merasa kurang bebas (12,5%) atau bahkan tidak bebas sama sekali (12,5%) dalam bereksperimen atau mencoba hal baru dalam pembelajaran; (3) meskipun 71,9% siswa merasa pembelajaran cukup membantu berpikir kritis dan mandiri, hanya 28,1% yang menyatakan pelajaran sangat membantu. Ini menunjukkan masih bisa dilakukan peningkatan dalam mendorong pemikiran kritis secara lebih mendalam; (4) sebanyak 18,8% siswa menyatakan hanya kadang-kadang diberi kesempatan untuk menyampaikan ide atau pendapat, dan 9,4% tidak pernah; (5) hanya 28,1% siswa merasa guru selalu atau sering mendorong berpikir kreatif sedangkan sisanya merasa kadang-kadang dan bahkan tidak pernah; (6) sebagian besar siswa (71,9%) menyatakan bahwa cara belajar yang paling membantu mereka adalah mendengarkan penjelasan guru, sementara metode yang lebih aktif seperti proyek atau bermain sambil belajar masih sangat minim (masing-masing 6,3% dan 12,5%). Selain siswa, kuisisioner juga diberikan kepada guru mata pelajarannya masing-masing sebagai konfirmasi

dari jawaban yang diberikan oleh siswa. Diperoleh hasil bahwa penerapan pembelajaran inovatif masih terbatas, belum terbiasanya siswa untuk berpikir kritis serta kreativitas siswa belum tergalikan secara optimal. Perbandingan hasil observasi awal antara dua sekolah tersebut mengarahkan kalau penelitian lebih relevan dilakukan di SMP Negeri 7 Singaraja. Data hasil survei tersedia pada https://drive.google.com/drive/folders/1TS7px3DN7ApU8_q9oi9LbrgKfUkrmZy1?usp=sharing.

Untuk mendukung siswa dalam menganalisis masalah sosial, merumuskan solusi kreatif, serta mengkorelasikan materi ajar terhadap konteks kehidupan realita, semua hal tersebut sependapat dengan tujuan belajar IPS sangatlah penting bagi siswa dalam membangun kreativitas dan keahlian berpikir kritis mereka. Dalam menyelesaikan persoalan yang rumit dan dinamis di dunia nyata, kreativitas yang mencakup kompetensi dalam menciptakan gagasan baru serta original sangatlah krusial. Menemukan solusi yang tepat hanyalah salah satu aspek dari proses kreatif; aspek lainnya meliputi menyelidiki berbagai opsi, mempertimbangkan sudut pandang lain, dan menghasilkan ide-ide orisinal dan praktis. Kemampuan untuk menilai, mengevaluasi, dan mensintesis pengetahuan merupakan komponen kunci dari berpikir kritis, yang menjadi dasar untuk pemecahan masalah yang bijaksana dan pengambilan keputusan yang sukses.

Guru memiliki tanggung jawab penting sebagai pembentuk uasana belajar yang menstimulasi kreativitas serta mengasak kemampuan pemikiran kritis murid. Pembelajaran yang efektif dapat dicapai terutama melalui desain pembelajaran dengan pemilihan model pembelajaran. Diskusi, proyek kelompok, dan

pemanfaatan teknologi merupakan beberapa teknik pengajaran yang dapat diterapkan. Guru harus membimbing siswa menguasai kompetensi yang relevan dengan kebutuhan dunia yang terus berubah dengan memberikan mereka kesempatan untuk melatih pemikiran kritis dan kreatif. *Project Based Learning* (PjBL) menjadi suatu bentuk pendekatan pembelajaran yang bisa membantu menanggulangi problematika tersebut.

Project Based Learning yaitu model ajar pendidikan yang mengembangkan kemampuan sosial, emosional, dan kreatif siswa selain pemahaman kognitif mereka. Pendekatan ini berfokus pada siswa, di mana siswa diberikan peluang oleh guru agar memperluas pengetahuan dan kemampuan mereka dengan memberikan masalah yang bisa diselesaikan melalui proyek yang relevan dengan materi pelajaran, terkait dengan pengetahuan lokal, dan sesuai dengan kemampuan siswa. Pengerjaan proyek tentunya tidak terlepas dari media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran di era digital seperti sekarang ini yang dapat digunakan adalah Canva. Canva mempunyai berbagai fitur menarik yang bisa memberikan ruang kepada siswa dalam menuangkan kreativitasnya dalam bentuk visual. Materi pembelajaran yang terintegrasi kearifan lokal *Tri Hita Karana* dan *PjBL* diarahkan agar mengasah kompetensi murid dalam berpikir kritis dengan kegiatan mengamati, menganalisis, dan mengolah data mengenai pemanfaatan potensi lokal yang berkelanjutan. Kearifan lokal yang dikaji tidak hanya terbatas pada pengelolaan gula aren, tetapi juga mencakup komoditas cengkeh serta potensi wisata alam Air Terjun Candi Kuning sebagai bagian dari kekayaan sosial dan lingkungan masyarakat setempat.

Perspektif *parahyangan*, proses pengelolaan gula aren dan cengkeh dipahami menjadi bentuk rasa syukurnya terhadap Tuhan atas anugerah sumber daya alam yang melimpah, termasuk keberadaan Air Terjun Candi Kuning yang memiliki nilai spiritual dan ekologis. Dari sisi *pawongan*, kegiatan produksi gula aren dan pengelolaan kebun cengkeh melibatkan kerja sama, gotong royong, serta pewarisan pengetahuan antargenerasi dalam komunitas masyarakat, sekaligus mendorong partisipasi bersama dalam menjaga dan mengelola potensi wisata alam secara bertanggung jawab. Sementara itu, pada aspek *palemahan*, pengelolaan pohon aren dan cengkeh dilakukan secara arif dengan tetap menjaga kelestarian lingkungan, keseimbangan ekosistem, serta keberlanjutan sumber daya alam di sekitar kawasan Air Terjun Candi Kuning. Penggabungan nilai pada *Tri Hita Karana* dan *Project Based Learning* pada materi ajar ini bukan sekedar memperkuat pengetahuan materi murid pada kearifan lokal, namun sekaligus menumbuhkan kesadaran bahwa pemanfaatan potensi lokal seperti gula aren, cengkeh, dan wisata alam memberikan dampak nyata bagi peningkatan kesejahteraan ekonomi masyarakat secara berkelanjutan.

Model Pembelajaran berbasis Proyek memiliki potensi relatif besar dalam menumbuhkan sikap kreatif dan penalaran kritis siswa dalam menggali informasi serta memaknai kearifan lokal yang berkembang di lingkungan sekitar mereka. Melalui pelaksanaan proyek yang bersifat kontekstual, siswa didorong untuk mengamati, menelaah, dan merefleksikan nilai-nilai kearifan lokal, seperti *Tri Hita Karana*, yang menekankan keharmonisan hubungan antara manusia dengan Tuhan, sesama manusia, dan alam dalam kehidupan nyata masyarakat.

Optimalisasi model *Project Based Learning* dengan dukungan media Canva semakin memperkuat kualitas proses pembelajaran, karena memungkinkan guru dan siswa mengintegrasikan unsur gambar, tulisan, serta grafis secara cepat dan menarik. Fitur desain yang informatif pada Canva mampu menggerakkan ikap kreatif murid sekaligus memudahkannya mengekspresikan gagasan, hasil analisis, serta penguasaannya terhadap kearifan lokal dalam bentuk produk proyek yang komunikatif, bermakna, dan kontekstual. Hal ini menyebabkan pembelajaran tidak terbatas dan fokus pada pencapaian capaian akademik, namun dapat berkontribusi dalam mengkokohkan literasi budaya, pengembangan keterampilan abad ke-21, serta peningkatan kesadaran sosial siswa.

Melalui *Project Based Learning* yang mengintegrasikan materi dengan kearifan lokal, siswa diberikan kebebasan untuk berpikir, mendesain serta mengaplikasikan gagasan yang dimilikinya, sehingga tingkat kepercayaan dirinya semakin tinggi dalam menuangkan ide secara berpikir kritis dan menuangkan kreativitasnya dalam sebuah *project visual*. Mengacu pada permasalahan diatas, penelitian berjudul “Efektivitas Model *Project Based Learning* Berbantuan Canva Berbasis Kearifan Lokal Dalam Meningkatkan Kreativitas dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Singaraja” urgen untuk dilaksanakan.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan fenomena isu yang dialami dalam proses pembelajaran IPS, maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Pengimplementasian model ajar inovatif seperti *Project Based Learning* pada pengajaran IPS masih terbatas.
2. Kompetensi murid berpikir kritis dalam pengajaran IPS relatif rendah.
3. Kreativitas siswa belum tergali secara optimal.
4. Metode ceramah dapat menghambat keterlibatan aktif siswa dan mengurangi variasi strategi belajar yang dapat meningkatkan pemahaman siswa.
5. Penggunaan media pembelajaran seperti Canva oleh guru belum optimal.
6. Masih terbatasnya pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran IPS.

1.3 Batasan Masalah

Berlandaskan deskripsi permasalahan tersebut, diperlukan adanya batasan masalah sehingga tujuan dari kajian studi ini bisa terfokuskan dan terarah. Permasalahan pada kajian studi ini dibatasi dengan beberapa hal, yakni studi ini mempergunakan model *Project Based Learning* yang dimodifikasi bersama penggunaan aplikasi Canva menjadi media pendukung untuk proses pembuatan proyek seperti poster, infografis, atau PPT. Penelitian hanya difokuskan pada materi Keragaman Aktivitas Ekonomi Masyarakat untuk diintegrasikan bersama unsur nilai kearifan yang ada di lokasi setempat. Kearifan lokal yang diangkat terkait potensi yang dapat dikembangkan menjadi produk kreatif yang bisa meningkatkan ekonomi masyarakat setempat. Fokus pengukuran hanya mencakup dua keterampilan, yakni kreativitas serta kompetensi bernalar kritis siswa. Penelitian ini dilakukan di kelas delapan pada SMP Negeri 7 Singaraja, yang membandingkan efektivitas antara kelas eksperimen yang menggunakan Model

Project Based Learning berbantuan Canva berbasis kearifan lokal dibandingkan bersama kelas kontrol yang diberikan pembelajaran melalui metode tradisional.

1.4 Rumusan Masalah

Dengan pembatasan masalah yang ada, maka fokus masalah tersebut dikaji melalui rumusan di bawah ini.

1. Bagaimana mengimplementasikan Model Pembelajaran berbasis Proyek berbantuan Canva berbasis kearifan lokal pada peningkatan kreativitas dan kompetensi berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 7 Singaraja?
2. Seberapa efektif Model PjBL yang diaplikasikan berbantuan Canva disertai kearifan lokal dapat membantu peningkatan kreativitas siswa pada pengajaran IPS di SMP Negeri 7 Singaraja?
3. Seberapa efektif model PjBL yang diaplikasikan berbantuan Canva disertai kearifan lokal mampu membantu peningkatan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah yang diformulasikan, terdapat 3 tujuan utama pada studi ini, yakni :

1. Untuk menganalisis pengimplementasian Model *PjBL* berbantuan Canva berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Singaraja.

2. Untuk menganalisis efektivitas Model PjBL berbantuan Canva disertai kearifan lokal dalam mengembangkan peningkatan kreativitas siswa selama pembelajaran IPS di SMP Negeri 7 Singaraja.
3. Untuk menganalisis efektivitas Model PjBL berbantuan Canva disertai kearifan lokal dalam mengembangkan kompetensi bernalar kritis siswa selama pembelajaran IPS di SMP Negeri 7 Singaraja.

1.6 Manfaat Penelitian

Kajian studi ini dilaksanakan agar bisa mengkontribusikan manfaat dengan teoretis maupun praktis. Berikut manfaat yang diperoleh, mencakup :

1. Manfaat Teoritis

Riset ini dilaksanakan agar mampu menyediakan signifikansi positif dan menambah pengetahuan pendidikan terkait efektivitas Model PjBL dibantu aplikasi Canva berbasis nilai-nilai lokal dalam menstimulasi kreativitas dan kompetensi bernalar kritis siswa. Melalui studi ini, diharapkan menyediakan pengalaman terbaru untuk siswanya dan meningkatkan semangat belajarnya serta memberikan rujukan model pembelajaran IPS kepada guru. Di samping itu, kajian riset ini mampu dijadikan landasan agar mengembangkan studi yang lebih luas terkait efektivitas model pembelajaran berbantuan media tertentu sehingga peningkatan kreativitas dan kompetensi penalaran kritis siswa dapat tercapai.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

- a. Meningkatkan kreativitas guru saat memberikan pengajaran yang berkualitas.
- b. Meningkatkan profesionalisme guru.
- c. Memberikan pengalaman baru terkait variasi model mengajar yang bisa diaplikasikan pada kegiatan belajar IPS.

2) Bagi Siswa

- a. Meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS
- b. Meningkatkan kompetensi bernalar kritis siswa pada aktivitas belajar IPS.
- c. Mendapatkan pengajaran IPS yang lebih menarik.

3) Bagi Sekolah

- a. Membantu sekolah dalam mengembangkan inovasi mengajar lebih tepat serta variatif untuk siswa.
- b. Mengembangkan kreativitas dan kompetensi berpikir siswa.
- c. Meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar.

4) Bagi Peneliti

- a. Memperluas pengetahuan peneliti terkait topik dalam mengembangkan model pembelajaran yang efektif berbasis proyek berdasarkan kearifan lokal dengan media digital
- b. Menambah wawasan untuk menyusun strategi pembelajaran yang menstimulasi kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa.

- c. Memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan abad 21.

5) Bagi Lembaga Pendidikan

- a. Riset ini diekspektasikan mampu memberikan rujukan yang tepat bagi Lembaga pada pengembangan model berbasis Proyek berbantuan Canva berlandaskan nilai lokal dalam meningkatkan kompetensi kreatif pada bidang ilmu sosial siswa.
- b. Dapat dijadikan pertimbangan dalam mengadopsi model pembelajaran ini guna mewujudkan mutu belajar IPS yang efektif.

