

Skripsi

**PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL PADA MATA
PELAJARAN IPS DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA
INOVATIF DAN KREATIF DI MTs ALMAARIF 02 SINGOSARI KAB.
MALANG**

OLEH

FARADWIPA ADITIYA SAPUTRA

NIM. 210102110025



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2025

Skripsi

**PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL PADA MATA
PELAJARAN IPS DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA
INOVATIF DAN KREATIF Di MTs ALMAARIF 02 SINGOSARI**

Diajukan untuk menyusun Skripsi pada Program Studi Pendidikan Ilmu
Pengetahuan Sosial

Oleh

Faradwipa Aditiya Saputra

NIM. 210102110025



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL PADA MATA
PELAJARAN IPS DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA
INOVATIF DAN KREATIF DI MTs ALMAARIF 02 SINGOSARI KAB.
MALANG**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Oleh

Faradwina Aditiva Sanutra

NIM. 210102110025

Telah Disetujui Oleh,
Dosen Pembimbing



Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

NIP. 197610022003121003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Saiful Amin, M.Pd

NIP. 198709222015031005

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Penerapan Pembelajaran Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran IPS Dalam Pembentukan Karakter Siswa Inovatif dan Kreatif di MTs Almaarif 02 Singosari” oleh Faradwipa Aditiya Saputra ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 24 Oktober 2025

Dewan Penguji

Ketua Penguji

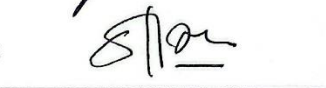
Dr. H. Ali Nasith, M.Si., M.Pd.
NIP. 196407051986031003

Tanda Tangan

: 

Penguji

Dr. Aniek Rahmaniah, S.Sos., M.Si.
NIP. 197203202009012004

: 

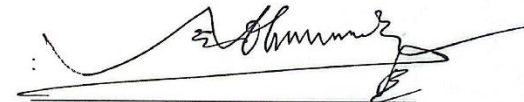
Sekretaris Sidang

Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si.
NIP. 197610022003121003

: 

Pembimbing

Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si.
NIP. 197610022003121003

: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Muhammad Walid, M.A
19730823200003100

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si.

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Skripsi Faradwipa Aditiya Saputra

Malang, 9 Oktober 2025

Lamp: 4 (Empat) Ekemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

Assalamualaikum, Wr,Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca proposal skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Faradwipa Aditiya Saputra

NIM : 210102110025

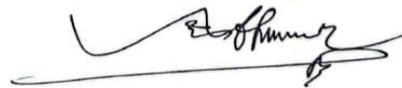
Progam Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Penerapan Pembelajaran Berbasis Digital Pada Pelajaran IPS
Dalam Pembentukan Karakter Siswa Inovatif Dan Kreatif Di MTs
Almaarif 02 Singosari

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan. Demikian mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing,



Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si.

NIP. 197610022003121003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faradwipa Aditiya Saputra

NIM : 210102110025

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Penerapan Pembelajaran Berbasis Digital Pada Pelajaran IPS
Dalam Pembentukan Karakter Siswa Inovatif Dan Kreatif Di MTs
Almaarif 02 Singosari

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Malang, 9 Oktober 2025

Hormat saya,



Faradwipa Aditiya Saputra
NIM. 210102110025

MOTTO

“Maka bersabarlah kamu. Sungguh, janji Allah itu benar”

(QS. Ar-Rum: 60)

“Bila kau tak tahan lelahnya belajar, maka kamu harus menanggung perihnya kebodohan”

- Imam Syafi'i -

“Bayangkan jika kita tidak menyerah, membangun semua hal yang selalu kita lamunkan”

- Hindia -

“Mustahil berlabuh, bila dayung tak terkayuh”

- Iwan Fals -

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan ketulusan hati, peneliti memanjatkan puji serta terima kasih kepada Allah SWT atas segala rahmat, petunjuk, dan kekuatan yang telah diberikan hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sebagai ungkapan rasa cinta dan penghargaan yang mendalam, karya ini peneliti persembahkan kepada:

1. Orang Tuaku Tercinta Papa Endang dan Mama Titin

Kepada sosok yang menjadi sumber kekuatan dan inspirasi di setiap langkah hidupku, yang dengan kasih sayang, doa, serta pengorbanan tanpa batas selalu hadir memberikan dukungan hingga akhirnya aku mampu menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih yang mendalam untuk papa dan mama atas cinta yang tulus, nasihat penuh keteduhan, serta kesabaran yang tiada habisnya dalam membimbing dan mendampingi perjalanan ini. Ucapan terima kasih juga kusampaikan atas perhatian, dukungan, dan kasih sayang yang tak pernah surut, bahkan di saat aku hampir menyerah. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi tanda kecil dari rasa cinta, hormat, dan bakti seorang anak kepada kedua orang tuanya yang luar biasa.

2. Kakakku Tercinta Faradilla Oktaviani Safitri

Seseorang yang selalu memberi dukungan dan motivasi dalam setiap langkah hidupku. Terima kasih atas semangat, perhatian, serta dorongan positif yang tak henti-hentinya diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Kamu bukan hanya sekedar keluarga, tetapi juga seseorang yang selalu siap memberi arahan, nasihat, dan bantuan saat dibutuhkan. Setiap kata penyemangat dan kehadiran kalian memberikan arti besar dalam perjalanan akademisku. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi ungkapan tulus rasa terima kasih dan penghargaan atas segala kasih, doa, serta dukungan yang telah diberikan dengan penuh keikhlasan.

3. Diriku Sendiri Faradwipa Aditiya Saputra

Terima kasih telah mampu bertahan hingga titik ini. Telah melewati berbagai tantangan, kelelahan, dan keraguan, namun tetap memilih untuk maju tanpa menyerah. Terima kasih atas kesabaran dalam setiap perjuangan, atas usaha yang terus dilakukan meski sering merasa tidak sanggup, dan atas keyakinan bahwa setiap proses memiliki arti tersendiri. Karya ini menjadi bukti kecil bahwa kerja keras, doa, serta kepercayaan pada pertolongan Allah tidak pernah berujung sia-sia. Semoga pencapaian ini menjadi awal dari perjalanan baru yang lebih kokoh, bermakna, dan penuh keberkahan di masa yang akan datang.

4. Teman-teman Seperjuangan

Kepada teman-teman seperjuangan Mas Tubagus, Avi, Muis, dan lain lain. Terima kasih atas kebersamaan, semangat, dan tawa yang selalu menjadi penyemangat di setiap fase perjalanan ini. Kita telah melewati banyak tantangan bersama dari begadang menyelesaikan tugas, bermain game, saling memberi dorongan di saat lelah, hingga berbagi kisah di tengah padatnya aktivitas perkuliahan. Segala perjuangan yang telah kita jalani bersama menjadi kenangan yang sangat berarti dan tidak akan pernah terlupakan. Terima kasih karena telah menjadi bagian penting dalam proses ini, saling menopang dan berkembang hingga akhirnya kita dapat mencapai titik ini bersama.

5. Seluruh Kerabat dan Keluarga Besar

Terima kasih atas segala bentuk kasih sayang, doa, serta dukungan baik secara moral maupun materi yang senantiasa hadir, meskipun terkadang tanpa banyak kata. Setiap sapaan singkat, pelukan penuh hangat, dan senyum tulus dari kalian menjadi sumber kekuatan yang tiada duanya. Kalian telah menjadi bagian penting dalam perjalanan hidup peneliti — tempat kembali yang selalu dipenuhi dengan cinta, ketulusan, dan kenyamanan yang tak tergantikan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas limpahan rahmat, taufik, serta karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Model Pembelajaran Berbasis Digital pada Pelajaran IPS dalam Pembentukan Karakter Siswa yang Inovatif dan Kreatif di MTs Almaarif 02 Singosari.” Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad Saw., yang telah membimbing umat manusia dari masa kebodohan menuju era penuh cahaya dengan ajaran islam yang membawa iman dan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademik untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial pada Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Peneliti menyadari bahwa penyusunan karya ilmiah ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa adanya arahan, bantuan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Muhammad Walid, M.A., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Saiful Amin, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang serta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
4. Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si. selaku dosen pembimbing yang senantiasa sabar, membimbing, mengarahkan serta memotivasi peneliti sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

5. Segenap keluarga besar Pendidikan IPS Angkatan 2021 yang telah sama-sama berjuang untuk bisa sampai pada titik ini.

Malang, 9 Oktober 2025

Faradwipa Aditiya Saputra

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Orisinalitas Penelitian	6
F. Definisi Istilah	12
G. Sistematika Penulisan	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	14
A. Kajian Teori	14
B. Perspektif Teori Dalam Islam	34
C. Kerangka Berfikir	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	38
B. Lokasi Penelitian	38
C. Kehadiran Peneliti	39
D. Subjek Penelitian	39

E.	Data dan Sumber Data	40
F.	Instrumen Penelitian	41
G.	Teknik Pengumpulan Data.....	47
H.	Pengecekan Keabsahan Data	48
I.	Analisis Data	49
J.	Prosedur Penelitian	51
BAB IV		54
PAPARAN DATA DAN HASIL.....		54
A.	Deskripsi Lokasi Penelitian	54
B.	Deskripsi Penelitian	58
BAB V		71
PEMBAHASAN		71
A.	Perencanaan pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran IPS di MTs Almaarif 02 Singosari	71
B.	Penerapan model pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran IPS di MTs Almaarif 02 Singosari	76
C.	Evaluasi pembelajaran berbasis digital dapat membentuk karakter siswa yang inovatif dan kreatif di MTs Almaarif 02 Singosari	82
BAB VI.....		87
PENUTUP.....		87
A.	Kesimpulan	87
B.	SARAN	88
DAFTAR PUSTAKA.....		89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir	51
Gambar 3. 1 Bagan Analisis Data (Mattew B. Miles & A. Michael Hubarman).....	51
Gambar 3. 2 Prosedur Penelitian	51
Gambar 4. 1 Wawancara dengan guru IPS.....	61
Gambar 4. 2 Wawancara dengan Waka Kurikulum	62
Gambar 4. 3 Wawancara dengan Kepala Madrasah	63
Gambar 4. 4 Pembelajaran Media PowerPoint	65
Gambar 4. 5 Siswa Mengamati Video Pembelajaran.....	66
Gambar 4. 6 Siswa Mengerjakan Ulangan Harian Melalui Media digital Quiz	69

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian.....	10
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Wawancara Pembelajaran Berbasis Digital.....	41
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara Guru.....	42
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Wawancara Siswa	45
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Dokumentasi	46

ABSTRACT

Saputra, F.A. 2025. Penerapan Pembelajaran Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran IPS Dalam Pembentukan Karakter Siswa Inovatif dan Kreatif di MTs Almaarif 02 Singosari. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si.

Kemajuan teknologi digital telah memberikan dampak besar terhadap dunia pendidikan, termasuk dalam pelaksanaan proses pembelajaran di madrasah. Proses belajar kini tidak lagi terbatas pada ruang kelas tradisional, melainkan berkembang melalui penggunaan berbagai media digital yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif. Dalam konteks ini, pembelajaran berbasis digital memiliki peran penting dalam menumbuhkan karakter inovatif serta kreatif pada peserta didik, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menekankan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan sosial. MTs Almaarif 02 Singosari merupakan salah satu madrasah yang mulai mengadopsi pembelajaran digital secara bertahap, sehingga relevan dijadikan sebagai lokasi penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis proses perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran IPS, sekaligus menelaah kontribusinya terhadap pembentukan karakter inovatif dan kreatif siswa di MTs Almaarif 02 Singosari. Fokus utama penelitian diarahkan pada bagaimana guru merancang pembelajaran digital, strategi yang diterapkan di kelas, serta sistem penilaian yang digunakan untuk menumbuhkan karakter tersebut. Selain itu, penelitian ini juga berupaya mengungkap berbagai hambatan yang dihadapi guru maupun siswa dalam penerapan pembelajaran digital, serta solusi yang diterapkan pihak madrasah untuk mengatasinya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Subjek penelitian meliputi kepala madrasah, guru IPS, dan siswa kelas VIII. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan model Miles dan Huberman yang mencakup tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Validitas data diperkuat melalui teknik triangulasi baik sumber maupun metode.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis digital telah diterapkan secara terstruktur meskipun masih dihadapkan pada keterbatasan fasilitas pendukung. Guru telah menyusun RPP dan modul ajar digital dengan memanfaatkan berbagai media seperti PowerPoint interaktif, video pembelajaran, Google Form, serta WhatsApp Group sebagai sarana komunikasi dan evaluasi. Dalam pelaksanaannya, siswa menunjukkan peningkatan partisipasi, kreativitas, serta rasa percaya diri melalui proyek digital seperti pembuatan infografis dan video tematik. Evaluasi dilakukan secara digital dengan menilai aspek pengetahuan, sikap, serta kemampuan berpikir kreatif dan inovatif. Secara keseluruhan, penerapan pembelajaran berbasis digital terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS dan berkontribusi positif terhadap pembentukan karakter siswa yang adaptif terhadap perkembangan teknologi abad ke-21.

Kata Kunci: Pembelajaran, Berbasis Digital, Pelajaran IPS, Pembentukan Karakter

ABSTRACT

Saputra, F.A. 2025. *Implementation of Digital-Based Learning in Social Studies for the Formation of Innovative and Creative Student Character at MTs Almaarif 02 Singosari*. Department of Social Studies Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Advisor: Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si.

The rapid advancement of digital technology has brought a significant transformation to the field of education, including the learning process in Islamic junior high schools (madrasahs). Learning is no longer confined to traditional classrooms but has evolved through the integration of digital media, which fosters an interactive and collaborative learning atmosphere. In this context, digital-based learning plays a crucial role in developing students' innovative and creative character—particularly in Social Studies (IPS), a subject that emphasizes critical, analytical, and social thinking skills. MTs Almaarif 02 Singosari is one of the madrasahs that has gradually implemented digital learning, making it a relevant site for this study.

This research aims to describe and analyze how digital-based learning is planned, implemented, and evaluated in Social Studies (IPS), as well as how it contributes to shaping students' innovative and creative character at MTs Almaarif 02 Singosari. The study focuses on teachers' efforts in designing digital learning plans, classroom implementation strategies, and assessment systems used to foster innovation and creativity. In addition, it seeks to identify the challenges faced by both teachers and students in applying digital learning and to explore the solutions adopted by the madrasah to overcome these issues.

This study employs a qualitative approach using a case study design. The research subjects include the principal, Social Studies teacher, and eighth-grade students. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation, then analyzed using the interactive model by Miles and Huberman, which consists of data condensation, data display, and conclusion drawing. The validity of the data was ensured through triangulation of both sources and methods.

The findings reveal that digital-based learning has been systematically implemented despite several infrastructural limitations. The Social Studies teacher prepared lesson plans (RPP) and digital teaching modules by incorporating media such as interactive PowerPoint slides, educational videos, Google Forms, and WhatsApp Groups for communication and assessment. During implementation, students showed higher levels of participation, creativity, and confidence through digital projects such as creating infographics and thematic videos. Assessment was conducted digitally, evaluating not only cognitive aspects but also attitudes and creative thinking skills. Overall, digital-based learning has proven to enhance the quality of Social Studies instruction and contribute positively to the development of students' innovative and creative character, aligning with the demands of 21st-century education.

Keywords: Learning, Digital-Based, Social Studies, Character Formation

المخلص

فرايدوا أديتيا سابوترا. 2025. **تطبيق التعلم القائم على التكنولوجيا الرقمية في مادة الدراسات الاجتماعية لتنمية شخصية الطلاب المبدعين والمبتكرين في المدرسة المتوسطة الإسلامية الثانية المعارف سنغوساري**. قسم تعليم الدراسات الاجتماعية، كلية التربية وإعداد المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانغ. المشرف العلمي: الأستاذ الدكتور الحاج عبد الباسط، الماجستير في العلوم

لقد أحدث التطور السريع في التكنولوجيا الرقمية تحولاً كبيراً في مجال التعليم، بما في ذلك عملية التعلم في المدارس الإسلامية المتوسطة (المدارس الدينية). فلم يعد التعلم مقتصرًا على الفصول الدراسية التقليدية، بل تطور من خلال دمج الوسائط الرقمية التي تُسهّم في خلق بيئة تعليمية تفاعلية وتعاونية. وفي هذا السياق، يُعدّ التعليم القائم على الوسائط الرقمية وسيلة فعّالة لتنمية شخصية الطلاب المبدعة والمبتكرة، وخاصة في مادة الدراسات الاجتماعية التي تركز على تنمية مهارات التفكير النقدي من المدارس التي بدأت بتطبيق التعليم الرقمي بشكل MTs Almaarif 02 Singosari والتحليلي والاجتماعي. وتُعدّ مدرسة تدريجي، مما يجعلها موقعًا مناسبًا لهذه الدراسة

يهدف هذا البحث إلى وصف وتحليل كيفية تخطيط وتنفيذ وتقييم التعليم القائم على الوسائط الرقمية في مادة الدراسات كما يركّز MTs Almaarif 02 Singosari الاجتماعية، ودوره في تكوين شخصية الطلاب المبدعة والمبتكرة في مدرسة البحث على جهود المعلم في تصميم خطط التعليم الرقمي، واستراتيجيات التطبيق داخل الصف، ونظام التقييم المستخدم لتعزيز الإبداع والابتكار. إضافة إلى ذلك، يسعى البحث إلى تحديد التحديات التي يواجهها كلّ من المعلمين والطلاب في تطبيق التعليم الرقمي، وكذلك الحلول التي تعتمد عليها المدرسة لتجاوز هذه التحديات

أُتبعت في هذا البحث المنهجية النوعية (الكيفية) باستخدام أسلوب دراسة الحالة، وشملت عيّنة البحث مدير المدرسة ومعلم الدراسات الاجتماعية، وطلاب الصف الثامن. تمّ جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات المتعمقة والوثائق، ثم تحليلها باستخدام نموذج "مايلز وهوبيرمان" الذي يتكوّن من اختزال البيانات، عرض البيانات، واستخلاص النتائج. وتمّ التأكد من صحة البيانات من خلال التثليث في المصادر والأساليب

وأظهرت النتائج أن التعليم القائم على الوسائط الرقمية في المدرسة قد نُفّذ بطريقة منظّمة رغم بعض القيود في البنية ووحدات تعليمية رقمية باستخدام وسائط مثل العروض التفاعلية (RPP) التحتية. فقد أعدّ معلم الدراسات الاجتماعية خطة الدرس. كوسائل للتواصل والتقييم WhatsApp ومجموعات Google Forms والفيديوهات التعليمية، ونماذج (PowerPoint) وخلال التطبيق، أظهر الطلاب مستوى أعلى من المشاركة والإبداع والثقة بالنفس من خلال مشاريع رقمية مثل تصميم الإنفوغرافيك والفيديوهات الموضوعية. كما أُجري التقييم باستخدام الوسائط الرقمية لتقييم الجوانب المعرفية والمهارية، والسلوكية. وبصورة عامة، أثبت التعليم القائم على الوسائط الرقمية فعاليته في تحسين جودة تعلم مادة الدراسات الاجتماعية وساهم بشكل إيجابي في تنمية شخصية الطلاب المبدعة والمبتكرة، بما يتوافق مع متطلبات التعليم في القرن الحادي والعشرين

الكلمات المفتاحية: التعلم القائم على التكنولوجيا الرقمية، الدراسات الاجتماعية، تنمية الشخصية، الإبداع، الابتكار

PEDOMAN TRANSLATERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama menteri agama RI dan menteri pendidikan dan kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = ā

Vokal (i) panjang = ī

Vokal (u) panjang = ū

C. Vokal Diftong

أَو = aw

أَي = ay

أُو = ū

إِي = ī

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital di era Revolusi Industri 4.0 hingga menuju Society 5.0 telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Sistem pendidikan saat ini tidak lagi hanya berfokus pada penguasaan aspek pengetahuan semata, melainkan juga menuntut kemampuan berpikir kritis, berkreasi, bekerja sama, dan berkomunikasi secara efektif. Perubahan besar ini semakin nyata setelah pandemi COVID-19, yang mempercepat transformasi dari model pembelajaran tradisional menuju pendekatan berbasis digital. Hal ini dijelaskan oleh Munir yang menyatakan bahwa digitalisasi pendidikan tidak dapat dipandang hanya sebagai alat bantu pembelajaran, melainkan sebagai elemen utama dalam proses pedagogis yang berfungsi untuk menumbuhkan inovasi serta mendorong kemandirian belajar siswa.¹ Oleh karena itu, penerapan pembelajaran berbasis digital saat ini bukan sekadar alternatif, melainkan telah menjadi suatu keharusan yang perlu diintegrasikan secara menyeluruh dalam sistem pendidikan nasional.

Model pendidikan modern harus diarahkan agar peserta didik tidak hanya menjadi pengguna teknologi, melainkan juga mampu menjadi pencipta ide dan karya yang bernilai inovatif. Dalam konteks tersebut, pembelajaran berbasis digital berfungsi sebagai pendekatan strategis yang dapat menghubungkan kebutuhan belajar siswa dengan dinamika perkembangan era digital. Menurut Tranggono berpendapat bahwa model pembelajaran berbasis digital tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga

¹ Munir Yusuf, "Inovasi Pendidikan Abad-21: Perspektif, Tantangan, Dan Praktik Terkini"

memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.² Implementasi model pembelajaran berbasis digital menawarkan peluang bagi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik.³ Selain itu, pembelajaran digital juga dapat mendorong kolaborasi antar siswa melalui proyek-proyek kelompok yang bersifat kreatif dan inovatif. Sifat inovatif dan inovatif menjadi dua karakter penting yang diharapkan berkembang melalui pendekatan pembelajaran ini, mengingat kedua aspek tersebut sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan di era digital saat ini.

Di Indonesia, transformasi pendidikan menuju digitalisasi telah menjadi prioritas pemerintah, terutama melalui penerapan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered learning*) serta fleksibilitas dalam penggunaan teknologi. Peran guru pun mengalami perubahan bukan lagi sekadar sebagai pemberi informasi, tetapi sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik untuk bereksplorasi, berkolaborasi, dan berinovasi melalui berbagai media digital. Pembelajaran berbasis teknologi ini memungkinkan proses belajar yang lebih menarik, efisien, serta mampu menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik individu peserta didik.

Meskipun demikian, keberhasilan implementasinya tetap bergantung pada kesiapan sumber daya manusia, ketersediaan infrastruktur yang memadai, serta kompetensi pedagogik guru dalam mengelola dan memanfaatkan teknologi secara efektif. Pemerintah telah menegaskan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan melalui kebijakan yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan

² Tranggono et al., “Pengaruh Perkembangan Teknologi Di Era Globalisasi Dan Peran Pendidikan Terhadap Degradasi Moral Pada Remaja.”

³ Indah Khairany et al., “Peran Strategi Pembelajaran Dan Implementasinya Pada Era Digital.”

Menengah.⁴ Selain itu, program Merdeka Belajar yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi juga menekankan pentingnya pembelajaran yang fleksibel dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi digital.

MTs Almaarif 02 Singosari merupakan salah satu lembaga pendidikan berbasis Islam yang tetap terbuka terhadap inovasi dalam pendekatan pembelajaran dan pemanfaatan teknologi digital dalam mata pelajaran, salah satunya pada mata pelajaran IPS. Penerapan metode ini memiliki potensi besar dalam membentuk karakter siswa, khususnya dalam mengembangkan sikap inovatif dan kreatif mereka. Fasilitas pendukung seperti komputer, koneksi internet, proyektor LCD, serta ruang kelas yang disesuaikan untuk pembelajaran interaktif telah tersedia. Dalam konteks ini, pendekatan digital dipandang sebagai strategi yang efektif untuk mendorong pengembangan karakter inovatif dan kreatif. Melalui pemanfaatan media interaktif, penugasan proyek digital, serta aktivitas eksploratif, siswa didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan mengekspresikan ide-ide mereka secara kreatif.

Meski memiliki potensi besar, implementasi pembelajaran digital ini juga dihadapkan pada beberapa hambatan, seperti perbedaan tingkat literasi digital antar siswa, keterbatasan waktu dalam proses belajar, kesiapan tenaga pendidik dalam mengelola pembelajaran digital dan kendala teknis lainnya. Selain itu, ada kekhawatiran bahwa penggunaan teknologi secara berlebihan tanpa pengawasan yang baik dapat mengurangi fokus belajar siswa serta menghambat pembentukan karakter yang positif.⁵ Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis bagaimana perencanaan dan penerapan model

⁴ Republik Indonesia, “Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah.”

⁵ Ahmad Fendi Ghozali, “Manajemen Pengembangan Sumber Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Nganjuk.”

pembelajaran berbasis digital dalam mata pelajaran IPS serta sejauh mana efektivitasnya dalam membentuk karakter inovatif dan kreatif siswa diMts Almaarif 02 Singosari.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran IPS di MTs Almaarif 02 Singosari?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran IPS di MTs Almaarif 02 Singosari?
3. Bagaimana evaluasi pembelajaran berbasis digital dapat membentuk karakter siswa yang inovatif dan kreatif di MTs Almaarif 02 Singosari?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui bagaimana perencanaan pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran IPS di MTs Almaarif 02 Singosari.
2. Mengetahui bagaimana guru menerapkan model pembelajaran berbasis digital dalam proses belajar mengajar IPS.
3. Mengetahui bagaimana evaluasi pembelajaran berbasis digital dapat membentuk karakter inovatif dan kreatif pada siswa.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian tersebut adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teori, hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi referensi atau rujukan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti model pembelajaran berbasis digital dalam membentuk karakter siswa yang inovatif dan kreatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini memberikan manfaat yang signifikan bagi Lembaga pendidikan, termasuk siswa dan pembuat kebijakan pendidikan. Siswa dapat merasakan manfaat langsung dari pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan masa depan mereka. Pembuat kebijakan pendidikan dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai dasar untuk merumuskan kebijakan yang mendukung penggunaan teknologi digital dalam kurikulum sekolah.

b. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam kepada para pembaca, terutama para pendidik dan akademisi tentang bagaimana model pembelajaran berbasis digital diterapkan dalam pembelajaran IPS. Pembaca akan memperoleh informasi mengenai pengaruh metode pembelajaran berbasis digital pada pelajaran IPS dalam membentuk karakter siswa yang inovatif dan kreatif. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi penting bagi para peneliti lain yang tertarik untuk mengkaji topik serupa, sehingga mereka dapat memahami dinamika yang mungkin dihadapi dalam implementasi teknologi digital di kelas.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan untuk mengembangkan dan memperdalam pemahaman tentang metode kualitatif. Peneliti akan memperoleh pengalaman langsung dalam menganalisis data dan menggali lebih dalam mengenai penerapan teknologi dalam Pendidikan melalui observasi, dokumentasi dan wawancara. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi penelitian lebih lanjut terkait pembelajaran berbasis digital dan pengembangan karakter siswa, memperkaya keahlian peneliti dalam bidang ini.

E. Orisinalitas Penelitian

Dalam orisinalitas penelitian ini menguraikan persamaan dan perbedaan dalam kajian penelitian sebelumnya untuk meningkatkan keabsahan penelitian ini. Berdasarkan hasil penelusuran yang telah dilakukan oleh peneliti, masih belum menemukan penelitian yang secara khusus membahas tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Digital pada Pelajaran IPS dalam Pembentukan Karakter Siswa yang Inovatif dan Kreatif di MTs Al-Maarif 02 Singosari”. Namun, peneliti menjumpai beberapa penelitian yang secara umum membahas hal yang berhubungan dengan penelitian ini. Tujuan dari hal ini adalah untuk menghindari terjadinya pengulangan kajian yang serupa. Oleh karena itu, persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya dapat diperhatikan melalui ulasan berikut ini:

1. Penelitian skripsi yang berjudul “*Manajemen Pengembangan Sumber Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Nganjuk*” oleh Ahmad Fendi Ghozali, tahun 2022.⁶

Penelitian terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Persamaan penelitian terletak pada focus utama pengembangan media pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan kualitas belajar. Peneliti berupaya mengungkapkan pengalaman belajar terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Perbedaan penelitian terletak pada metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologis untuk menggali pengalaman subjektif guru dan siswa. Analisis data lebih menekankan pada pengalaman guru dan siswa secara deskriptif. Data yang dihasilkan dari penelitian tidak mengukur pengaruh, akan tetapi lebih memfokuskan pada pemahaman yang mendalam tentang bagaimana media tersebut dapat dikelola dan digunakan dalam pembelajaran.

2. Penelitian skripsi yang berjudul “*Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Digital dalam Membentuk Karakter Peduli Sosial (Studi Kasus)*” oleh Robitotul Islamiah, tahun 2021⁷.

Penelitian sebelumnya memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan di teliti. Persamaan penelitian terletak pada pada metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk menggali pengalaman subjektif guru dan siswa. Focus utama pada media pembelajaran berbasis digital

⁶ Ahmad Fendi Ghozali.

⁷ Robitotul Islamiah, “Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Digital Dalam Membentuk Karakter Peduli Sosial (Studi Kasus Siswa Kelas VIII MTs Unggulan Al-Qodiri I Jember)”.

dalam membentuk karakter. Peneliti berupaya mengungkap dampak penggunaan model pembelajaran berbasis digital terhadap pembentukan karakter siswa. Perbedaan penelitian terletak pada focus utama penelitian terhadap pembentukan karakter social melalui pembelajaran berbasis digital.

3. Jurnal yang berjudul *“Implementasi Media Pembelajaran Digital sebagai Strategi Pembelajaran IPS”* oleh Dianita Zahra Zafira dkk, tahun 2024⁸.

Penelitian sebelumnya memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan di teliti. Kesamaan penelitian ini terletak pada penggunaan metode kualitatif, yang sama-sama bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan media pembelajaran digital dalam mata pelajaran IPS. Keduanya juga meneliti peran media digital sebagai strategi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan di jenjang sekolah menengah. Perbedaannya terdapat pada fokus utama penelitian. Terletak pada implementasi strategi pembelajaran digital dalam mata pelajaran IPS secara umum.

4. Jurnal yang berjudul *“Pemanfaatan Media Digital dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu di Sekolah Dasar Kak Seto”* oleh Andyoga Siregar dan Pulung Sumantri, tahun 2024⁹.

Penelitian sebelumnya memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan di teliti. Kesamaan terletak pada pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPS, di mana keduanya sama-sama meneliti bagaimana teknologi digital digunakan dengan tujuan efektivitas proses belajar. Selain itu,

⁸ Dianita Zahra Zafira et al., “Implementasi Media Pembelajaran Digital Sebagai Strategi Pembelajaran IPS”.

⁹ Andyoda Siregar dan Pulung Sumantri, “Pemanfaatan Media Digital Dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu Di Sekolah Dasar Kak Seto”.

metode penelitian yang digunakan dalam kedua studi ini adalah pendekatan kualitatif dengan studi kasus. Sementara itu, perbedaannya dapat ditemukan pada cakupan fokus penelitian dan jenjang pendidikan yang dikaji. Penelitian lebih menitikberatkan pada pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar.

5. Jurnal yang berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Digital Berbasis Pendidikan Karakter di SMP Negeri 4 Bajeng*” oleh Irwansyah Suwahyu dkk, tahun 2023¹⁰.

Penelitian sebelumnya memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti. Kesamaan terletak pada penerapan model pembelajaran digital dalam pendidikan karakter. Keduanya sama-sama mengkaji bagaimana teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS untuk membentuk karakter siswa. Selain itu, metode yang digunakan dalam kedua penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan studi kasus, yang bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman guru dan siswa dalam mengaplikasikan pembelajaran berbasis digital. Sementara itu, perbedaannya terletak pada fokus utama dalam pembentukan karakter. Penelitian lebih berorientasi pada penerapan model pembelajaran digital dalam pendidikan karakter secara umum tanpa mengkhususkan pada jenis karakter tertentu.

¹⁰ Irwansyah Suwahyu et al., “Penerapan Model Pembelajaran Digital Berbasis Pendidikan Karakter Di SMP Negeri 4 Bajeng”.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama peneliti, judul peneliti dan tahun peneliti	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Ahmad Fendi Ghozali, “Manajemen Pengembangan Sumber Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Nganjuk”, Skripsi, 2022.	1. Fokus utama pada penggunaan teknologi digital dalam pendidikan. 2. Membahas dampak teknologi terhadap siswa. 3. Menggunakan metode penelitian kualitatif.	1. Menggunakan pendekatan metode penelitian fenomenologis. 2. Menekankan pada pengelolaan dan pengembangan media pembelajaran.	Orisinalitas penelitian ini terletak pada pendekatan yang digunakan, yakni metode kualitatif dengan jenis studi kasus. Penelitian juga diarahkan untuk mengkaji bagaimana penerapan media pembelajaran digital berpengaruh terhadap proses pembentukan karakter siswa yang inovatif dan kreatif.
2.	Robitotul Islami, Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Digital Dalam Membentuk Karakter Peduli Sosial (Studi Kasus), 2021	1. Penelitian membahas pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. 2. Metode yang digunakan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus.	1. Fokus utama penelitian pada menanamkan karakter peduli social. 2. Memiliki tujuan untuk meningkatkan kesadaran social melalui pembelajaran digital dalam IPS.	Orisinalitas penelitian ini tidak hanya memperkaya landasan teoritis mengenai pembelajaran berbasis digital, tetapi juga memberikan temuan empiris yang menunjukkan pengaruhnya terhadap pengembangan karakter siswa yang kreatif dan inovatif.
3.	Dianita Zahra Zafira dkk, Implementasi Media	1. Penelitian membahas pemanfaatan media	1. Penelitian menggunakan metode penelitian	Orisinalitas penelitian terletak pada focus utama pada pemanfaatan

	Pembelajaran Digital Sebagai Strategi Pembelajaran IPS, 2024.	pembelajaran berbasis digital. 2. Fokus utama penelitian pada media pembelajaran berbasis digital dan pelajaran IPS.	<i>Literature Review.</i> 2. Lebih menekankan pada pembelajaran berbasis digital sebagai strategi pelajaran IPS.	pembelajaran berbasis digital. Penelitian ini juga menghadirkan perspektif baru dengan mengkaji secara mendalam hubungan antara penerapan teknologi pendidikan dan penguatan nilai-nilai karakter di lingkungan madrasah.
4.	Andyoga Siregar dan Pulung Sumantri, Pemanfaatan Media Digital Dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu di Sekolah Dasar Kak Seto, 2025.	1. Penelitian membahas tentang pemanfaatan media digital dalam pelajaran IPS. 2. Metode penelitian yang digunakan kualitatif.	1. Penelitian lebih menitikberatkan pada jenjang sekolah dasar. 2. Penelitian memfokuskan pada penggunaan media digital dalam sebuah lembaga pendidikan tanpa dampak terhadap siswa.	Orisinalitas Penelitian ini terletak pada titik focus menumbuhkan karakter peserta didik yang inovatif dan kreatif. Penelitian ini menghadirkan perspektif baru dengan mengupas penggunaan teknologi di lingkungan madrasah.
5.	Irwansyah Suwahyu dkk, Penerapan Model Pembelajaran Digital Berbasis Pendidikan Karakter di SMP Negeri 4 Bajeng, 2023.	1. Fokus utama pada pembelajaran berbasis digital. 2. Penelitian menggunakan metode kualitatif. 3. Menitikberatkan dampak model pembelajaran digital terhadap pembentukan karakter.	1. Penelitian lebih menekankan pada Pendidikan karakter dalam pembelajaran digital 2. Memfokuskan pada Pendidikan karakter dalam pembelajaran digital.	Orisinalitas Penelitian ini menawarkan sudut pandang baru mengenai bagaimana teknologi pendidikan dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk menumbuhkan karakter siswa.

F. Definisi Istilah

Untuk memperjelas dan menekankan judul ini, serta menghilangkan kesalahpahaman tentang maknanya yang diciptakan oleh peneliti, maka dibuat definisi istilah untuk memastikan pemahaman yang sama antara peneliti dan pembaca. Hal ini ditunjukkan di bawah ini.

1. Analisis

Proses terstruktur untuk memecah dan mengevaluasi komponen-komponen suatu objek atau fenomena agar dapat memahami struktur, fungsi, dan hubungan di antara elemen-elemen tersebut.

2. Model Pembelajaran Berbasis Digital

Pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana untuk menyampaikan materi, berinteraksi, dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

3. Pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Bidang studi yang mempelajari interaksi manusia dengan lingkungan sosial, ekonomi, budaya, dan politik.

4. Pembentukan Karakter Siswa

Proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan sikap, nilai, dan perilaku positif pada siswa.

5. Karakter Inovatif

Kemampuan untuk menciptakan atau menerapkan ide-ide baru, pendekatan, atau produk yang memberikan nilai tambah.

6. Kreatif

Kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru yang orisinal dan beragam.

G. Sistematika Penulisan

Adapun skema atau urutan dengan sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, Bagian Ini Mencakup: Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tinjauan Penelitian, Manfaat Penelitian, Orisinalitas Penelitian, Definisi Operasional dan Sistematika Penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka, Bagian Ini Mencakup: Kajian Teori Dan Kerangka Berfikir

BAB III Metode Penelitian, Bagian Ini Mencakup: Pendekatan Dan Jenis Penelitian, Lokasi Penelitian, Kehadiran Peneliti, Subjek Peneliti, Data Dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Pengecekan Keabsahan Data, Analisis Data, Dan Prosedur Penelitian.

BAB IV Paparan Data Dan Hasil Penelitian, Bagian Ini Mencakup: Uraian hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan secara rinci dan terstruktur. Data yang dikumpulkan dijelaskan secara detail, meliputi deskripsi hasil, analisis, serta temuan utama yang mencerminkan kondisi sebenarnya untuk mempermudah pemahaman.

BAB V Pembahasan Hasil Penelitian, Bagian Ini Mencakup: Analisis dan pembahasan mendalam berdasarkan hasil yang diperoleh pada BAB IV. Bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian dampak model pembelajaran berbasis digital terhadap pembentukan karakter inovatif dan kreatif siswa dalam pelajaran IPS.

BAB VI Penutup, Bagian Ini Mencakup: Kesimpulan dan Saran berdasarkan penelitian ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Berbasis Digital

a. Pengetian Pembelajaran Berbasis Digital

Menurut Helmiati, mendefinisikan bahwa model pembelajaran adalah serangkaian kerangka yang memberikan gambaran proses pembelajaran dari mulai hingga akhir yang dilakukan dengan cara tertentu oleh pengajar atau guru. Sehingga, model pembelajaran dapat diartikan sebagai wadah atau bentuk penerapan dari pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang digunakan.¹¹ Model pembelajaran berfungsi sebagai sarana penerapan dari berbagai pendekatan, metode, dan teknik yang digunakan guna mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, model pembelajaran tidak sekadar menjadi panduan operasional, melainkan juga menggambarkan landasan filosofis serta strategi guru dalam merancang proses pembelajaran yang bermakna, interaktif, dan efektif bagi peserta didik.

Dalam pembelajaran berbasis digital telah dijelaskan dalam teori Norbert Wiener, seorang peneliti dari Massachusetts Institute of Technology, yang dikenal sebagai teori “*sibernetik*”. Teori ini menekankan pada pemrosesan informasi, yang mencakup bagaimana sistem informasi berperan dalam menentukan hasil proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis sibernetik memanfaatkan berbagai media, seperti komputer, internet, media sosial, radio, koran, dan sumber informasi lainnya.¹² Teori ini menegaskan bahwa pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan interaksi

¹¹ Helmiati, "Model Pembelajaran."

¹² Razali Yunus, "Teori Belajar Sibernetik dan Implementasinya Dalam Pelaksanaan Diklat."

timbang balik antara pendidik, peserta didik, serta media pembelajaran. Dalam proses tersebut, informasi berfungsi sebagai komponen inti yang mengarahkan kegiatan belajar, sementara teknologi berperan sebagai alat yang mempercepat, mempermudah, serta memperluas ruang lingkup interaksi dalam kegiatan pendidikan.

Menurut Holzberger menyantakan bahwa pelajaran digital dikomunikasikan melalui perantara internet (seperti teks dan gambar) dengan menggunakan media digital. Isi pembelajaran dan metode yang dibentuk bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran, meningkatkan efektivitas pengajaran dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa.¹³ Tujuan utama dari pendekatan ini adalah meningkatkan capaian belajar peserta didik, efisiensi proses pengajaran, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan abad ke-21. Melalui sistem ini, interaksi antara guru dan peserta didik tidak lagi bersifat searah, melainkan terjadi secara dinamis dan fleksibel melalui pertukaran informasi dua arah.

Menurut Cahya, Simarmat menyatakan bahwa pembelajaran berbasis digital adalah pembelajaran yang melibatkan aspek perangkat keras (infrastruktur) untuk saling berkoneksi satu sama lain serta memiliki kemampuan mengirimkan data berupa teks, grafik, video dan audio. Fitur ini memungkinkan pembelajaran digital dapat diartikan sebagai jaringan computer yang saling terhubung dengan jaringan computer lainnya di seluruh dunia.¹⁴ Model ini memungkinkan terjadinya pertukaran data dalam bentuk teks, grafik, video, serta audio secara bersamaan. Karakteristik tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, di mana peserta didik dapat

¹³ Anisah, Syahid Suhandi Aziz, and Ferdian Ari Bowo, "Pengaruh Pembelajaran Investigasi Terhadap Hasil Belajar Siswa."

¹⁴ Uci Dwi Cahya et al., "Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21."

berkolaborasi secara daring, melakukan diskusi, serta berbagi hasil karya melalui berbagai platform digital seperti Google Classroom, WhatsApp Group, atau media pembelajaran berbasis teknologi lainnya.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan definisi dari Pembelajaran Berbasis Digital adalah system yang memungkinkan siswa dapat belajar lebih komprehensif dan bervariasi. Materi pembelajaran yang dipertimbangkan tidak hanya dalam bentuk verbal saja, tetapi juga lebih beragam dapat meliputi visual, audio serta video. Pembelajaran berbasis digital memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara guru dan siswa melalui berbagai platform daring (online platform) seperti Google Classroom, Zoom, atau Learning Management System (LMS). Interaksi ini tidak hanya bersifat sinkron (langsung), tetapi juga asinkron (tidak langsung), sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Model ini mendorong terwujudnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student-centered learning), di mana siswa didorong untuk aktif mencari, mengolah, dan mengonstruksi pengetahuannya sendiri melalui eksplorasi sumber digital yang beragam.

b. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Digital

Menurut Arifin mengemukakan bahwa karakteristik pembelajaran digital yaitu :

- 1) Kemudahan akses waktu dan lokasi, dimana pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.
- 2) Mendukung belajar secara mandiri untuk memungkinkan siswa mengatur sendiri waktu dan metode belajar sesuai kebutuhannya.

- 3) Beragam sumber belajar seperti materi pembelajaran, seperti video, e-book, dan modul pembelajaran.¹⁵

Selanjutnya Husamah terdapat 4 karakteristik pada pembelajaran berbasis digital dalam model (blended learning), yakni :

- 1) Pelajaran yang memadukan berbagai metode penyampaian, model pembelajaran, metode pengajaran, dan media yang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.
- 2) Kombinasi dari pembelajaran konvensional dan pembelajaran online (e-learning) sebagai variasi pembelajaran tatap muka (face to face) dan belajar mandiri.
- 3) Proses pembelajaran didukung oleh penggabungan pembelajaran efektif antara metode penyampaian, model pembelajaran, dan teknik pengajaran.
- 4) Peran pendidik dan orang tua siswa sama pentingnya, di mana pendidik berfungsi sebagai fasilitator, sementara orang tua mendukung proses pembelajaran anak.¹⁶

Sedangkan menurut Ullina & Ginting menyatakan terdapat 3 pedoman dan karakteristik dalam media pembelajaran berbasis digital :

- 1) Ciri fisatif memiliki kemampuan media dalam menyimpan, merekam dan mereproduksi suatu objek atau peristiwa sehingga dapat dilihat kembali sesuai kebutuhan.

¹⁵ Fira Azka Arifin, "Pembelajaran E-Learning Sebagai Pelaksanaan Merdeka Belajar Siswa Sekolah Dasar Abad 21."

¹⁶ Husamah, "Blended Project Based Learning: Metacognitive Awareness of Biology Education New Students."

- 2) Ciri manipulative dimana media dapat mengubah atau memodifikasi suatu objek, proses atau peristiwa agar mengatasi permasalahan keterbatasan ruang dan waktu. Sebagai contoh, sebuah proses dapat dipercepat dengan menggunakan *time-lapse recording* atau di tunda untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas terhadap runtutan suatu peristiwa.
- 3) Ciri distributive yaitu mampu menyebarkan suatu objek atau peristiwa melalui ruang dan menyajikannya pada siswa. Hal ini memungkinkan siswa yang ditempat berbeda untuk merasakan pengalaman yang sama hampir sama dengan peristiwa tersebut.¹⁷

Berdasarkan beberapa komponen yang telah disebutkan diatas, menunjukan bahwa Pembelajaran Berbasis Digital menawarkan fleksibilitas pembelajaran, dimana siswa dapat mencari pemahaman yang lebih luas dan mendalam serta dapat belajar di mana saja dan kapan saja. Hal ini membuktikan bahwa apa bila Pembelajaran berbasis digital dapat diterapkan dengan metode yang tepat dan efektif maka akan menciptakan proses pembelajaran yang lebih dinamis, fleksibel dan interaktif.

c. Media Dalam Pembelajaran Berbasis Digital

Menurut Hendra, adapun media pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru disekolah adalah:

1) Multimedia interaktif

Media ini adalah gabungan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video yang dikombinasikan secara digital

¹⁷ Asrin Nasution, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar."

menggunakan perangkat elektronik seperti komputer. Kemajuan teknologi, terutama dalam bidang video digital dan animasi, telah mengubah pola belajar peserta didik dengan mengurangi ketergantungan pada buku teks serta memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih inovatif, seperti Video-Based Learning.

2) Pembelajaran berbasis video

Pembelajaran ini lebih menarik karena otak manusia lebih responsif terhadap pergerakan dibandingkan teks statis. Metode ini mampu menyampaikan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana, sehingga meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa.

3) Perpustakaan digital (*Digital Library*)

Berisi koleksi buku, gambar, dan suara dalam format elektronik yang dapat diakses melalui jaringan komputer. Sistem ini mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) untuk menyediakan layanan perpustakaan dalam bentuk digital, menggantikan model perpustakaan tradisional berbasis cetak.¹⁸

Disisi lain selanjutnya menurut Cahyani, terdapat beberapa media pembelajaran yaitu:

1. *E-learning*

Sesuai dengan istilahnya *electronic learning* merupakan metode pembelajaran yang digunakan untuk memungkinkan siswa dapat belajar tanpa harus hadir disekolah. Hal ini mengintegrasikan elemen multimedia

¹⁸ Hendra et al., "Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)."

berupa teks, gambar, suara, animasi dan video agar membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan dengan hanya menggunakan teks. Disisi lain guru dapat memantau perkembangan siswa secara terstruktur melalui tugas yang diberikan tanpa harus berinteraksi secara langsung.¹⁹

2. Podcast

Sesuai dengan kepanjangannya *Play on Demand and Broadcast* merupakan media yang berbentuk rekaman audio untuk dapat diakses dan diputar kapan saja selama tersedia koneksi internet. Hal ini memungkinkan siswa dapat mendengarkan dan memahami materi secara jelas dengan memutar ulang materi kapan saja untuk memperjelas pemahamannya.

3. Augmentasi Reality (AR)

Istilah Augmentasi Reality atau AR adalahh teknologi yang mengintegrasikan antara objek virtual dua atau tiga dimensi kedalam dunia nyata. Objek virtual yang dimaksud mencakup informasi yang akan disampaikan oleh creator melalui visualisasi dalam bentuk 2d atau 3d. Untuk merealisasikan media tersebut diperlukan beberapa perangkat pendukung seperti kamera atau webcam dan kacamata khusus AR.

4. Virtual Reality (VR)

Virtual Reality atau VR adalahh salah satu teknologi yang digunakan untuk memungkinkan seseorang untuk merakasan visualisasi yang lebih nyata dalam bentuk 3 dimensi. Hal ini berbeda dengan AR yang hanya menunjukan sesuatu dalam bentuk 2d atau 3d secara visual, sedangkan VR

¹⁹ Arifin, "Pembelajaran E-Learning Sebagai Pelaksanaan Merdeka Belajar Siswa Sekolah Dasar Abad 21."

mampu membuat pemakainya merasakan atau terlibat secara langsung kedalam suasana visual dengan bantuan perangkat pendukung.

5. Open Source

Media yang mungkin sudah sering atau umum digunakan selama pembelajaran selama pandemic COVID-19 sebagai alternative pembelajaran secara daring yaitu *open source*. Istilah ini digunakan karena memiliki fleksibilitas dalam penggunaannya dan memudahkan dalam mengakses dan digunakan oleh banyak orang sebagai platform belajar online.²⁰

Berdasarkan penjelasan diatas, era digital telah membawa berbagai inovasi yang menawarkan fleksibilitas dalam dunia pendidikan melalui beragam model dan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran. Memungkinkan siswa dapat mempelajari materi pembelajaran teoritis secara mandiri, sekaligus mempraktikannya disekolah dengan proporsi yang telah ditetapkan sesuai kebutuhan siswa.

2. Pengetian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Definisi Pelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki berbagai definisi dan sudut pandang, salah satunya menurut Soemantrri yang mendefinisikan ilmu pengetahuan social sebagai penyederhanaan berbagai disiplin ilmu social, psikologi, ideologi negara, filsafat serta

²⁰ Cahya et al., "Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21."

agama dengan mengorganisir apa yang disampaikan secara ilmiah dan disesuaikan berdasarkan aspek psikologis dalam keperluan dunia Pendidikan.

Hal ini juga tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi, pembelajaran IPS memiliki tujuan dalam membimbing peserta didik untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, memiliki rasa tanggung jawab serta mencintai perdamaian baik dalam negeri maupun global.²¹

Sedangkan menurut Rachmat yang dikutip dalam bukunya, menjelaskan ruang lingkup pembelajaran IPS sebagai program Pendidikan. Program ini tidak hanya mempelajari pengetahuan sosial, tetapi juga bertujuan membentuk peserta didik menjadi warga negara dan anggota masyarakat yang bertanggung jawab terhadap kesejahteraan bersama. Dengan demikian, cakupan IPS tidak hanya mencakup aspek pengetahuan, tetapi juga nilai-nilai yang harus dimiliki peserta didik sebagai warga negara dan anggota masyarakat yang berkomitmen terhadap bangsa dan negaranya.²²

Selanjutnya, menurut EB. Wesley bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan hasil penyederhanaan dari berbagai cabang ilmu sosial yang telah melalui proses seleksi dan adaptasi agar dapat diterapkan dalam lingkungan pendidikan formal di sekolah. Untuk mencapai pemahaman yang seragam, IPS dapat didefinisikan sebagai integrasi berbagai disiplin ilmu sosial—seperti sejarah, ekonomi, geografi, politik, hukum, dan budaya—yang dirancang secara interdisipliner dan telah disesuaikan dengan kebutuhan pendidikan dan pembelajaran di sekolah.²³

²¹ Rahmad, "Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar."

²² Rachmat Panca Putera, "Buku Pembelajaran IPS."

²³ Abdul Karim, "Ilmu Pengetahuan Sosial."

Berdasarkan penjelasan diatas didasari oleh beragam permasalahan sosial yang terjadi, baik di perkotaan maupun pedesaan, menjadi pembelajaran penting bagi masyarakat, terutama di kalangan akademisi. Penyimpangan sikap dan perilaku sosial sering kali terkait dengan tanggung jawab untuk membentuk karakter melalui pendidikan dan pembelajaran. Walaupun pendidikan bukan satu-satunya faktor penyebab penyimpangan sosial, hal ini tetap menjadi topik kajian penting untuk menganalisis berbagai kecenderungan, sehingga langkah-langkah perbaikan dapat dirancang sesuai kebutuhan.

2. Tujuan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Mengacu pada pembelajaran IPS di Amerika Serikat, yang berkembang di bawah koordinasi National Council for Social Studies (NCSS), lembaga nasional yang aktif dalam memajukan bidang studi ini, tujuan utama IPS adalah meningkatkan martabat manusia sebagai makhluk sosial melalui proses sosialisasi yang logis. Untuk mencapai tujuan ini, sekolah diharapkan memberikan empat kemampuan pokok kepada siswa, yaitu:

- 1) Pemahaman tentang nilai manusia sebagai makhluk sosial, yang diperoleh dari konsep-konsep dasar ilmu-ilmu sosial serta disiplin ilmu lain yang mendukung.
- 2) Kemampuan menerapkan pengetahuan tersebut dalam pengambilan keputusan secara rasional ketika menghadapi masalah. Kemampuan ini melibatkan keterampilan intelektual seperti mencari, mengumpulkan, dan menganalisis informasi yang nantinya digunakan sebagai landasan untuk membuat keputusan yang tepat.

- 3) Nilai dan sikap yang baik, di mana klarifikasi nilai tentang apa yang benar dan salah menjadi dasar dalam menentukan sikap terhadap suatu persoalan. Dengan pendekatan ini, setiap keputusan yang diambil didasarkan pada pertimbangan logis dan moral yang matang.
- 4) Partisipasi aktif dalam kegiatan sosial, di mana ketiga kemampuan tersebut diwujudkan melalui tindakan nyata. Dalam hal ini, keterampilan bersosialisasi menjadi elemen penting untuk mendukung peran serta dalam aktivitas sosial.²⁴

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006, tujuan institusional pendidikan di tingkat sekolah dasar adalah:

- a. Mendidik siswa menjadi manusia Indonesia seutuhnya berdasarkan nilai-nilai Pancasila, yang mampu membangun dirinya sendiri serta turut bertanggung jawab dalam pembangunan bangsa.
- b. Membekali siswa dengan kemampuan yang dibutuhkan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.
- c. Memberikan dasar kemampuan untuk hidup bermasyarakat serta mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya.²⁵

Sehingga tujuan dari pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kepekaan terhadap masalah pribadi maupun sosial yang terjadi di masyarakat. Selain itu, pembelajaran ini bertujuan membentuk sikap mental positif

²⁴ Karim,

²⁵ Karim,

dalam memperbaiki berbagai ketimpangan, serta melatih keterampilan siswa dalam mengatasi berbagai permasalahan sehari-hari, baik yang terjadi di lingkungan keluarga maupun dalam kehidupan bermasyarakat secara luas.

3. Karakteristik Pembelajaran IPS

Menurut Riska berpendapat ilmu-ilmu sosial menjadi landasan utama bagi pelajaran IPS. Namun, tidak semua ilmu sosial secara otomatis dapat digunakan sebagai materi dalam IPS. Faktor seperti usia siswa, tingkat pendidikan, dan perkembangan kemampuan kognitif mereka sangat memengaruhi pemilihan materi yang sesuai untuk dijadikan topik pembelajaran.²⁶

Dengan begitu pelajaran IPS memiliki karakteristik yang menjadi ciri khas sebagai disiplin ilmu, yaitu²⁷:

- a. Mata pelajaran IPS merupakan hasil pengintegrasian berbagai unsur, seperti geografi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan bidang humaniora, pendidikan, dan agama.
- b. Kompetensi Dasar dalam IPS bersumber dari struktur ilmu geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang disusun menjadi materi, topik, atau tema tertentu.
- c. Kompetensi Dasar IPS juga mencakup berbagai persoalan sosial yang dirumuskan melalui pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- d. Kompetensi Dasar IPS membahas peristiwa dan perubahan dalam kehidupan masyarakat, termasuk prinsip sebab-akibat, kewilayahan,

²⁶ Riska Aulia and Rora Rizki Wandini, "Karakteristik Mata Pelajaran IPS."

²⁷ M Abid Saputra, Helmalia Putri, and Dicky Darmawan, "Karakteristik Pembelajaran IPS SD."

adaptasi, pengelolaan lingkungan, struktur sosial, proses sosial, hingga tantangan dalam mempertahankan keberlangsungan hidup, seperti pemenuhan kebutuhan, distribusi kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.

- e. Dalam mempelajari dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara menyeluruh, Kompetensi Dasar IPS menerapkan tiga dimensi kajian.

Selanjutnya menurut Saputra karakteristik pembelajaran IPS dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Gabungan beberapa disiplin ilmu

Pembelajaran IPS memadukan berbagai bidang ilmu, seperti geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, ilmu politik, hukum, dan kewarganegaraan. Selain itu, IPS juga mengintegrasikan elemen pendidikan humaniora, agama, dan seni untuk menciptakan pemahaman menyeluruh tentang kehidupan sosial.

2. Berorientasi pada Pendidikan Karakter

Ilmu Pengetahuan Sosial berkontribusi dalam menanamkan nilai-nilai karakter melalui kegiatan yang melatih kerja sama, penghargaan terhadap keberagaman, dan empati terhadap kondisi sosial. Aktivitas seperti diskusi kelompok dan refleksi membantu siswa membangun sikap bertanggung jawab, disiplin, kritis, serta menghormati orang lain.

3. Pendekatan Kontekstual

Materi IPS, seperti topik tentang ketampakan alam di Indonesia, disajikan secara kontekstual dengan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini meningkatkan motivasi siswa untuk belajar sekaligus mempermudah mereka memahami materi secara mendalam.

4. Pengembangan Keterampilan Sosial dan Multikultural

Dalam pembelajaran IPS, siswa dilatih untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, inovatif, toleran, dan empati terhadap berbagai budaya. Dengan demikian, mereka diharapkan mampu menghargai keragaman budaya dan memanfaatkan kearifan lokal secara positif.

5. Penanaman Nilai-Nilai Kebangsaan

IPS bertujuan membentuk generasi muda yang memiliki rasa cinta tanah air dengan mengajarkan nilai-nilai dasar Pancasila. Pembelajaran ini menanamkan kesadaran akan norma, hukum, dan tanggung jawab sosial agar siswa dapat berperan aktif dalam masyarakat dan bangsa.

6. Integrasi Pengetahuan dan Keterampilan

IPS tidak hanya memberikan teori, tetapi juga mengembangkan keterampilan siswa secara menyeluruh. Dengan pendekatan integratif dan interdisipliner, siswa dibekali kemampuan untuk menyelesaikan masalah sosial secara sistematis dan komprehensif.

7. Penilaian Berbasis Karakter

Penguatan nilai karakter dalam IPS dilakukan melalui observasi perilaku siswa, baik di dalam maupun luar kelas. Guru menganalisis hasil

pengamatan ini untuk mengevaluasi dan memperbaiki sikap siswa, kemudian melaporkan hasilnya sebagai bagian dari penilaian.²⁸

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai wadah strategis untuk membentuk karakter siswa. Sebagai mata pelajaran yang mencakup berbagai disiplin ilmu, IPS tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap aspek-aspek sosial, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, toleransi, empati, serta penghargaan terhadap keberagaman budaya.

3. Pembentukan Karakter Inovatif dan Kreatif

1. Pengetian Karakter

Menurut Prasetyo berpendapat bahwa, karakter merupakan sifat atau tabiat mendasar yang menjadi ciri khas individu dan memengaruhi cara berpikir, merasa, serta bertindak seseorang, sehingga membedakannya dari orang lain. Sifat ini bisa digambarkan sebagai aspek batin yang menjadi landasan bagi setiap keputusan, tindakan, dan interaksi sosial.²⁹

Berdasarkan menurut Lev Vygotsky dalam teori *Konstruktivisme* menegaskan bahwa perkembangan individu, termasuk pembentukan karakter, sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya. Vygotsky berpendapat bahwa seseorang tidak berkembang secara terpisah, tetapi melalui interaksi dengan orang lain. Dalam hal pembentukan karakter, nilai-nilai moral dan sosial tidak hanya dipelajari dari pengalaman pribadi, tetapi juga melalui bimbingan serta arahan dari lingkungan, seperti keluarga, guru, dan teman sebaya.³⁰

²⁸ Syafruddin et al.

²⁹ Nana Prasetyo, "Membangun Karakter Anak Usia Dini."

³⁰ Vygotsky Lev, "Mind In Society."

Selanjutnya menurut Musrifah berpendapat, membangun karakter atau akhlak yang baik membutuhkan proses yang terencana, di mana salah satu jalur utamanya adalah melalui pendidikan. Pendidikan memiliki peran fundamental dalam menanamkan nilai-nilai positif pada setiap individu. Proses ini dapat berlangsung tidak hanya di lembaga formal seperti sekolah atau madrasah, tetapi juga melalui interaksi di lingkungan keluarga dan masyarakat.³¹

Sedangkan menurut Sahlan mengemukakan pendapat bahwa, pendidikan karakter menitikberatkan pada penggabungan antara kepercayaan, ucapan, dan tindakan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pendidikan ini adalah membentuk individu yang memiliki kesadaran, akhlak mulia, dan kemampuan untuk memperbaiki kehidupannya berdasarkan pengetahuan serta nilai-nilai karakter yang dihayatinya.³²

2. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Pembentukan Karakter

Menurut Gunawan menyebutkan faktor-faktor tersebut terbagi dalam beberapa elemen utama sebagai berikut:

- Naluri atau Insting

Naluri adalah sifat dasar yang memungkinkan seseorang melakukan tindakan yang diarahkan pada tujuan tertentu tanpa harus melalui proses latihan sebelumnya. Jika diarahkan pada hal-hal yang baik, naluri dapat mengangkat martabat seseorang. Sebaliknya, jika tidak terkendali, naluri dapat menjerumuskan seseorang pada perilaku yang tidak terpuji.

³¹ Musrifah, "Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam."

³² Asmaun Sahlah, "Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam (Kajian Penerapan Pendidikan Karakter Di Lembaga Pendidikan Islam)."

- Kebiasaan (*Habit*)

Kebiasaan merupakan salah satu elemen penting dalam membentuk perilaku manusia. Kebiasaan dapat dikatakan sebagai tindakan yang dilakukan berulang kali sehingga menjadi mudah dilakukan dan menjadi bagian dari karakter seseorang.

- Kemauan atau Kehendak

Kemauan adalah dorongan kuat untuk melaksanakan ide atau tujuan, meskipun menghadapi berbagai rintangan dan tantangan. Kehendak yang kuat menjadi kekuatan utama di balik perilaku seseorang.

- Suara Hati atau Batin

Dalam diri setiap individu terdapat kekuatan internal yang sering memberikan peringatan ketika seseorang mendekati perilaku buruk. Kemampuan ini dikenal sebagai suara hati atau suara batin (dalamir). Suara hati bertugas memperingatkan bahaya dari perilaku yang salah sekaligus mendorong tindakan yang benar. Jika terus dilatih dan diarahkan, suara batin dapat menjadi pemandu utama menuju perilaku yang bermoral dan terpuji.

- Faktor Keturunan

Faktor keturunan juga memengaruhi karakter seseorang. Sifat atau perilaku tertentu dapat diwarisi dari orang tua atau nenek moyang. Hal ini terlihat

pada anak-anak yang sering menunjukkan kesamaan perilaku dengan keluarga mereka, meskipun jaraknya sudah generasi yang jauh.³³

Sedangkan menurut Saputri,³⁴ menyatakan bahwa pembentukan karakter dapat dipengaruhi oleh factor eksternal karena hal ini akan memberikan dampak positif tidak hanya bagi keluarga, tetapi juga bagi sekolah, masyarakat, bangsa, dan negara di masa depan, diantaranya:

1) Lingkungan Keluarga

Pola didikan orang tua, nilai-nilai yang diterapkan di rumah, serta interaksi antaranggota keluarga memiliki pengaruh besar terhadap pembentukan karakter anak.

2) Lingkungan Sekolah

Sistem pembelajaran, kurikulum, dan budaya yang diterapkan di sekolah berkontribusi dalam membentuk sikap serta perilaku siswa.

3) Lingkungan Masyarakat

Melalui lingkungan, anak dapat mengembangkan bakat dan kemampuan mereka, yang pada gilirannya akan meningkatkan rasa percaya diri dan memberikan kontribusi positif kepada masyarakat.

3. Hubungan Pembelajaran Berbasis Digital dengan Pembentukan Karakter Inovatif dan Kreatif

Kemampuan berpikir inovatif dan kreatif menjadi aspek krusial dalam dunia pendidikan untuk membekali siswa dengan keterampilan dalam menyelesaikan

³³ Heri Gunawan, "Pendidikan Karakter Konsep Dan Implementasi."

³⁴ Gunawan,

masalah serta menghasilkan gagasan baru. Menurut Riawan dkk,³⁵ Pembelajaran berbasis digital berperan signifikan dalam menstimulasi karakter melalui metode yang interaktif dan memanfaatkan teknologi secara optimal. Hal ini dapat terlihat dari beberapa indikator – indikator yang dapat mempengaruhi pembentukan karakter, sebagai berikut:

1) Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran

Kemudahan dalam mengakses berbagai sumber daya digital memungkinkan untuk menggali topik-topik dengan lebih mendalam dan luas. Hal ini dapat melatih kemampuan berpikir kreatif mereka untuk menemukan solusi baru yang inovatif, yang akan mengembangkan karakter mereka dalam menyelesaikan masalah.

2) Interaktivitas dalam Media Pembelajaran

Melalui interaksi yang terjadi, siswa didorong untuk berpikir kritis, mengajukan pertanyaan, dan mengembangkan ide-ide segar yang bisa dipresentasikan dalam diskusi. Proses ini memperkuat kreativitas mereka karena mereka dihadapkan pada situasi yang mengharuskan mereka memberikan pandangan dan solusi yang berbeda.

3) Kesiapan secara Individu

Siswa yang memiliki kesiapan dalam hal teknis, psikologis, dan manajerial akan lebih percaya diri dalam menjalani pembelajaran berbasis digital. Mereka lebih mampu berinovasi dan mengeksplorasi ide-ide baru tanpa terhambat oleh masalah teknis atau beban psikologis. Kesiapan

³⁵ Riawan, Ranti Kurnasih, and Nanang Cendriono, “Pengaruh Pembelajaran Digital Terhadap Kemampuan Inovasi Dimediasi Oleh Kesiapan Individu Dalam Situasi Pandemi COVID-19.”

tersebut memungkinkan mereka lebih aktif dalam mencari solusi kreatif untuk tugas atau proyek yang diberikan.

4) Fleksibilitas dalam Pembelajaran

Mereka dapat mengeksplorasi ide-ide mereka dalam suasana yang lebih bebas dan nyaman, yang mendorong perkembangan kreativitas dan inovasi. Selain itu, memberi kesempatan untuk berpikir lebih terbuka tanpa tertekan oleh batasan waktu yang ketat.

5) Kualitas Materi Pembelajaran

Konten yang menarik tidak hanya mempermudah siswa dalam memahami materi, tetapi juga dapat merangsang imajinasi mereka. Dengan berinteraksi dengan materi yang inovatif, siswa terdorong untuk menghasilkan ide-ide baru, berpikir secara kreatif, dan mengasah keterampilan berpikir kritis mereka.

Menurut Tri Deviana dkk,³⁶ terdapat hal-hal yang dapat mempengaruhi pembentukan karakter inovatif dan kreatif pada siswa, yaitu:

1) Eksplorasi Digital

Dalam pembelajaran memberikan kesempatan bagi siswa untuk mencari, mengakses, dan mengolah informasi dari berbagai sumber digital. Dengan bantuan teknologi dan internet, siswa tidak hanya terbatas pada materi dari buku atau guru, tetapi juga dapat memanfaatkan berbagai platform edukasi.

2) Kolaborasi Virtual

³⁶ Tri Deviana Akhwani and Wulansari, "Pendekatan Pendidikan Karakter Berbasis Digital."

Memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam lingkungan digital menggunakan teknologi komunikasi diskusi daring melalui platform seperti Edmodo, Google Meet dan google classrom untuk membahas berbagai topik secara lebih mendalam.

3) Proyek Berbasis Teknologi

Mengarahkan siswa untuk menciptakan berbagai produk digital, seperti presentasi dinamis, konten video pembelajaran, serta simulasi interaktif yang dapat meningkatkan kreativitas mereka. Kolaborasi virtual dapat diwujudkan melalui simulasi interaktif atau studi kasus mengenai isu-isu sosial.

B. Perspektif Teori Dalam Islam

Dalam pandangan Islam, pendidikan memiliki tujuan yang lebih luas daripada sekadar penguasaan ilmu pengetahuan. Proses belajar juga diarahkan untuk membentuk akhlak mulia yang berlandaskan nilai-nilai ketuhanan.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا

يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya : “Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”

Ayat tersebut memberikan dasar spiritual yang kuat bahwa ilmu pengetahuan menempati posisi yang sangat mulia dalam Islam. Allah SWT meninggikan derajat orang-orang yang beriman serta mereka yang berilmu, karena ilmu merupakan sarana untuk mencapai kemuliaan, kebijaksanaan, dan memberi manfaat bagi kehidupan manusia. Dalam konteks pendidikan masa kini, pesan ayat ini mengandung makna bahwa pencarian ilmu harus terus berkembang dan beradaptasi dengan kemajuan zaman, termasuk melalui pemanfaatan teknologi digital sebagai media dalam proses pembelajaran.

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan tidak hanya merupakan bentuk modernisasi, tetapi juga implementasi nyata dari perintah Allah SWT untuk terus meningkatkan derajat manusia melalui ilmu. Dengan demikian, guru dan siswa yang menggunakan teknologi secara positif sejatinya telah mengamalkan nilai-nilai Islam melalui ijtihad ilmiah, yaitu upaya sungguh-sungguh dalam mencari dan mengembangkan pengetahuan dengan cara yang efektif, efisien, serta relevan terhadap tuntutan era digital.

Disisi lain, dalam pelajaran IPS mengajarkan bahwa memahami dinamika kehidupan bermasyarakat. Sebagaimana firman Allah SWT yang memerintahkan manusia untuk saling mengenal, bekerja sama dalam kebaikan, dan menjauhi kemungkaran dalam QS. Al-Hujurat 49 ayat 13:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاهُ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ۝

Artinya: "Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Teliti" (QS. Al-Hujurat 49:13)³⁷.

³⁷ Kemenag, "Al-Qur'an Dan Terjemahannya"

Ayat ini menegaskan bahwa keberagaman manusia, baik dalam suku, bangsa, maupun budaya, merupakan anugerah Allah yang bertujuan agar manusia saling mengenal dan menghormati. Dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), nilai ini sejalan dengan pemahaman tentang pentingnya menghargai perbedaan sosial, budaya, dan sejarah dalam membangun kehidupan bermasyarakat yang harmonis.³⁸

Dalam pembelajaran yang berbasis digital, siswa dihadapkan pada berbagai tantangan baru yang memerlukan keterampilan adaptif. Proses ini memainkan peran penting dalam membentuk karakter siswa agar menjadi pribadi yang tangguh, kreatif, dan inovatif. Hal ini telah tergambar dalam potongan ayat QS. *Ar-Rad* 13 ayat 11:

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

“Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka.” (QS. *Ar-Rad* 13:11)³⁹

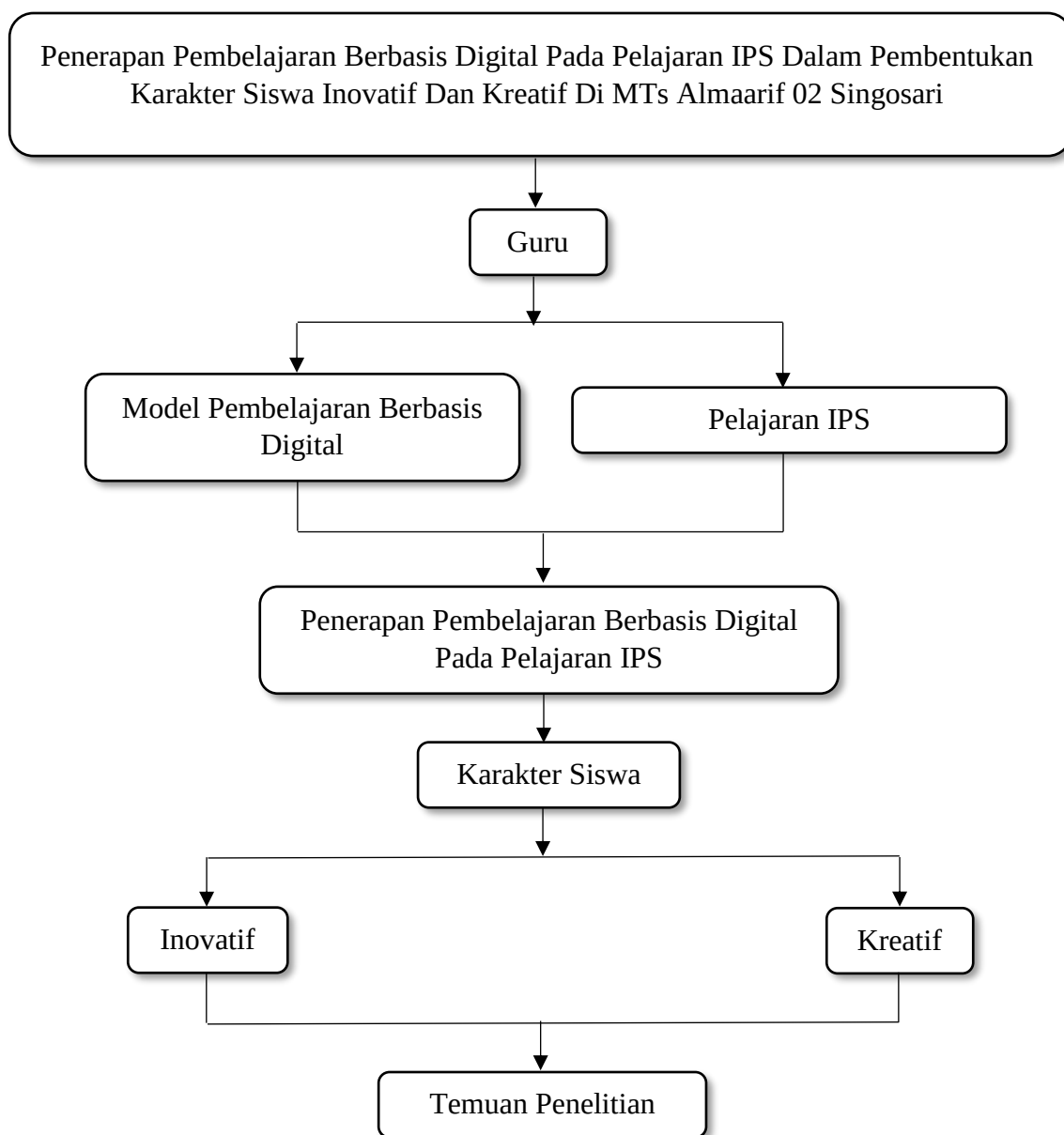
Ayat ini menegaskan konsep fundamental tentang perubahan dalam Islam, yaitu bahwa kemajuan suatu masyarakat atau bangsa hanya dapat terwujud apabila dimulai dari perubahan dalam diri individu. Allah SWT menekankan bahwa manusia memiliki peran sentral dalam menentukan arah hidupnya. Dengan kata lain, transformasi sejati tidak akan datang dari luar, melainkan harus diawali dengan kesadaran, tekad, dan usaha internal untuk memperbaiki diri. Dalam konteks ini, peran guru bergeser menjadi fasilitator, yang bertugas membangkitkan kesadaran siswa bahwa keberhasilan belajar tidak hanya bergantung pada seberapa banyak materi yang disampaikan, melainkan pada kemauan diri untuk berubah, beradaptasi, dan terus belajar mengikuti perkembangan zaman.

³⁸ Zainal Azman, “Rumpun Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Perspektif Islam Dan Barat.”

³⁹ Kemenag, “Al-Qur’an Dan Terjemahannya.”

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir pada penelitian ini dirancang berfungsi untuk menunjukkan alur berpikir peneliti secara sistematis dalam menelusuri bagaimana penerapan model pembelajaran berbasis digital dapat berkontribusi terhadap pembentukan karakter siswa yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif sebagai suatu metode yang dirancang untuk memahami dan mengeksplorasi secara mendalam pada suatu kasus tertentu. Menurut Yudin berpendapat bahwa metode kualitatif adalah metode yang berperan untuk memahami situasi atau peristiwa yang sedang berlangsung dengan cara ilmiah, melalui penyajian data secara deskriptif dalam bentuk uraian kalimat yang terperinci dan sistematis.⁴⁰ Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti melakukan pengamatan secara mendalam dengan mengunjungi lokasi penelitian, mencatat data yang diperoleh, serta mengidentifikasi informasi yang relevan secara langsung di lapangan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus sebagai metode untuk menganalisis sebuah permasalahan. Menurut Zuchri, studi kasus meliputi serangkaian proses investigasi yang dilakukan secara rinci dan mendalam terhadap suatu fenomena atau persoalan yang menjadi fokus penelitian.⁴¹ Biasanya, jenis penelitian ini dipilih ketika peneliti ingin memperoleh data yang menggambarkan pemahaman komprehensif tentang peristiwa atau situasi yang terjadi dalam kehidupan nyata.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Almaarif 02 Singosari, yang beralamat di Jl. Sidomulyo, No.98, Pagetan, Kec. Singosari, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena telah mengimplementasikan model pembelajaran digital dalam proses pembelajaran IPS. Selain itu, ketersediaan fasilitas teknologi yang

⁴⁰ Yudin Citriadin, *Metode Penelitian Kualitatif*, 2020.

⁴¹ Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*.

cukup memadai serta dukungan penuh dari pihak sekolah menjadi faktor penting dalam penentuan lokasi ini.

C. Kehadiran Peneliti

Peneliti tentunya telah menetapkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu mendeskripsikan proses penerapa serta mengidentifikasi model pembelajaran berbasis digital di MTs Almaarif 02 Singosari. Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti perlu terlibat langsung dan membangun interaksi yang baik dengan pihak-pihak terkait, seperti Kepala Madrasah, Wakil Kepala Bidang Kurikulum, tenaga pendidik, dan peserta didik. Selain itu, peneliti harus mampu memberikan kontribusi nyata dalam membantu pengembangan model pembelajaran berbasis digital yang telah dijalankan, demi kemajuan seluruh warga sekolah. Sebagai bagian dari pendekatan ini, peneliti bertindak sebagai perancang, pelaksana, pengumpul data, penganalisis, serta penyusun laporan akhir yang memuat hasil dari seluruh rangkaian kegiatan penelitian.

D. Subjek Penelitian

Penelitian dengan metode kualitatif ini melibatkan sejumlah pihak yang berperan penting dalam proses pembelajaran digital di MTs Almaarif 02 Singosari. Subjek utama dalam kajian ini adalah siswa kelas VIII, yang menjadi bagian langsung dari proses pembelajaran IPS berbasis teknologi digital. Fokus utama penelitian ini adalah pengalaman belajar mereka, respon terhadap metode pembelajaran tersebut, serta dampaknya dalam membentuk karakter yang kreatif dan inovatif.

Selain siswa, guru IPS juga menjadi komponen kunci dalam penelitian ini. Sebagai pengelola utama proses pembelajaran, guru memiliki tanggung jawab dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran digital. Pandangan mereka akan memberikan gambaran penting mengenai efektivitas penerapan model ini di kelas. Lalu

sebagai subjek pendukung Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Bidang Kurikulum yang diharapkan mampu memberikan wawasan yang komprehensif terkait faktor-faktor manajerial yang memengaruhi keberhasilan penerapan pembelajaran berbasis digital.

E. Data dan Sumber Data

Menurut Suharsimi, menjelaskan bahwa data merupakan segala sesuatu yang nyata dan dapat dijadikan dasar dalam menyusun sebuah informasi. Sementara itu, informasi merupakan hasil pengolahan data yang dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan tertentu.⁴² Untuk memastikan keakuratan hasil penelitian, peneliti menetapkan data dan sumber data. Peneliti mengambil data berdasarkan:

1. Data perencanaan

Data mengenai perencanaan pelaksanaan didapat setelah melakukan wawancara dan dokumentasi dengan guru mata pelajaran di kelas VIII.

2. Data penerapan model pembelajaran berbasis digital

Proses pengumpulan data mengenai penerapan dan tantangan model pembelajaran digital dilakukan melalui wawancara, dokumentasi, serta observasi yang melibatkan guru dan siswa kelas VIII dalam kegiatan pembelajaran IPS.

3. Data dampak pembentukan karakter inovatif dan kreatif siswa

Untuk mendapatkan data terkait pengembangan karakter inovatif dan kreatif siswa, peneliti mengandalkan observasi secara langsung berdasarkan keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran digital di kelas dan hasil wawancara dengan guru IPS serta dokumentasi hasil nilai dan sikap siswa.

Dalam penelitian ini menggunakan jenis sumber data yang meliputi data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini diperoleh secara langsung dari sumber

⁴² Zuchri Abdussamad, "*Metode Penelitian Kualitatif*."

penelitian melalui guru mata pelajaran IPS kelas VIII menjadi sumber utama yang memberikan informasi mengenai perencanaan, pelaksanaan, tantangan yang dihadapi, serta evaluasi dalam pembelajaran berbasis digital. Selain itu, siswa kelas VIII sebagai subjek penelitian memberikan perspektif mereka mengenai pengalaman dalam mengikuti pembelajaran digital, tingkat keterlibatan dalam proses belajar, serta dampak metode ini terhadap pengembangan karakter inovatif dan kreatif mereka.

Data sekunder diperoleh dari berbagai dokumen yang relevan, termasuk profil sekolah yang mencakup visi, misi, serta kebijakan terkait digitalisasi pembelajaran. Selain itu, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis digital digunakan sebagai referensi yang dipakai guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran digital pada mata pelajaran IPS dan nilai akademik siswa.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan perangkat yang digunakan untuk mengukur berbagai fenomena, baik yang bersifat alam maupun sosial, yang menjadi fokus pengamatan peneliti. Fenomena tersebut dikenal sebagai variabel penelitian. Dalam studi ini, instrumen yang dimanfaatkan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, serta dokumen pendukung.

1. Instrumen Observasi

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Observasi Pembelajaran Berbasis Digital

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Instrumen	
			Ya	Tidak
1.	Perencanaan Pembelajaran Digital	Guru menyiapkan perangkat, materi digital, dan media pembelajaran interaktif		
2.	Penerapan Pembelajaran Digital	Siswa menggunakan perangkat digital secara aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS		

3.	Interaksi Guru dan Siswa	Guru membimbing siswa dalam memahami materi melalui media digital		
4.	Keaktifan Siswa	Siswa aktif bertanya, berdiskusi, dan berkolaborasi dalam pembelajaran digital		
5.	Evaluasi Pembelajaran	Guru melakukan evaluasi melalui kuis digital atau proyek berbasis teknologi		
6.	Pembentukan Karakter	Siswa menunjukkan sikap inovatif dan kreatif selama proses pembelajaran		

2. Instrumen Wawancara

a. Wawancara guru

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara Guru

No	Aspek Penelitian	Indikator	Pertanyaan Wawancara
1.	Pemahaman Guru tentang Model Pembelajaran Digital	Pengetahuan guru terkait konsep dan manfaat pembelajaran digital	Bagaimana pemahaman Anda mengenai pembelajaran berbasis digital? Apa tujuan utama penerapan model ini menurut Anda?
2.	Perencanaan Pembelajaran Digital	Pemanfaatan teknologi	Bagaimana strategi Anda dalam mengintegrasikan teknologi agar siswa lebih mudah memahami dan mendalami materi? Apa saja komponen yang Anda siapkan?

		Eksplorasi digital	Apakah siswa diberikan kesempatan untuk mengakses dan menggali informasi dari berbagai sumber digital?
		Kualitas materi digital	Bagaimana Bapak/Ibu memastikan bahwa materi pembelajaran digital yang digunakan bersifat menarik serta mampu mendorong perkembangan kreativitas siswa?
3.	Pelaksanaan Pembelajaran Digital	Interaktivitas Media (Riawan dkk.)	Bagaimana Anda menerapkan pembelajaran digital di kelas? Langkah-langkah apa yang biasanya Anda lakukan dalam satu sesi pembelajaran?
		Kolaborasi Virtual (Tri Deviana dkk.)	Pernahkah Bapak/Ibu melibatkan peserta didik dalam kegiatan diskusi atau kolaborasi kelompok melalui platform daring? Seperti apa hasil atau dampak yang terlihat dari kegiatan tersebut?
		Proyek Berbasis Teknologi (Tri Deviana dkk.)	Tugas berbasis teknologi apa saja yang pernah Bapak/Ibu berikan dalam proses pembelajaran? Bagaimana tanggapan serta keterlibatan siswa dalam

			menyelesaikan tugas tersebut?
		Kesiapan Individu (Riawan dkk.)	Apakah menurut Bapak/Ibu seluruh siswa telah memiliki kesiapan dari segi kemampuan teknis untuk mengikuti pembelajaran digital? Jika belum upaya apa yang dilakukan untuk mengatasi hal tersebut?
4.	Kendala dalam Penerapan Pembelajaran Digital	Hambatan yang dihadapi dalam proses pembelajaran digital	Apakah Anda mengalami kesulitan dalam menerapkan pembelajaran digital? Kendala apa yang sering muncul dan bagaimana cara Anda mengatasinya?
6.	Evaluasi Pembelajaran Digital	Metode penilaian hasil belajar siswa setelah menggunakan pembelajaran digital	Bagaimana Anda mengevaluasi hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran digital? Apakah model ini efektif dalam membentuk karakter siswa yang inovatif dan kreatif?
		Fleksibilitas dalam Pembelajaran (Riawan dkk.)	Apakah kebebasan dalam menentukan waktu dan lokasi belajar melalui sistem digital turut berperan dalam mendorong siswa untuk menyelesaikan tugas dengan pemikiran

			yang lebih inovatif dan kreatif?
7.	Hasil Penerapan Model Digital pada Siswa	Pengaruh penerapan model pembelajaran digital terhadap pengembangan karakter siswa	Menurut Anda, apakah pembelajaran digital mampu meningkatkan karakter inovatif dan kreatif siswa? Apa saja indikator keberhasilannya?

b. Wawancara siswa

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Wawancara Siswa

No	Aspek Penelitian	Indikator	Pertanyaan Wawancara
1.	Pengalaman Belajar dengan Pembelajaran Digital	Siswa memahami pengalaman belajar digital	Bagaimana perasaanmu saat belajar IPS menggunakan teknologi digital? Apa yang membuatmu merasa nyaman atau tidak nyaman?
		Siswa dapat menjelaskan proses pembelajaran digital	Apa saja langkah-langkah yang kamu lakukan saat mengikuti pembelajaran digital di kelas?
2.	Kolaborasi dalam Pembelajaran Digital	Siswa memahami pentingnya kerja sama dalam lingkungan digital	Bagaimana pengalamanmu saat bekerja sama dengan teman-teman dalam diskusi atau tugas digital? Apa tantangan yang kamu hadapi?
		Siswa mengenali manfaat kolaborasi digital	Apa yang menurutmu paling bermanfaat dari belajar bersama secara digital? Bagaimana teman-teman

			membantumu dalam memahami materi?
3.	Pengaruh Pembelajaran Digital terhadap Kreativitas	Siswa menunjukkan kreativitas dalam menyelesaikan tugas digital	Apakah menurutmu pembelajaran digital membuatmu lebih kreatif dalam mengerjakan tugas-tugas IPS? Bisa ceritakan contohnya?
4.	Pengaruh Pembelajaran Digital terhadap Inovasi	Siswa memiliki motivasi untuk mencoba metode baru dalam belajar	Apakah kamu merasa terdorong untuk mencoba ide-ide baru atau menggunakan aplikasi berbeda selama pembelajaran digital? Apa yang membuatmu tertarik mencoba hal baru itu?

3. Instrumen Dokumentasi

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Dokumentasi

No	Jenis Dokumen	Keterangan	
		Ada	Tidak Ada
1.	Profil sekolah		
2.	Data guru dan staf sekolah		
3.	Data siswa kelas VIII		
4.	Visi, misi, dan tujuan pendidikan sekolah		
5.	Dokumentasi proses wawancara dan observasi		
6.	Rekapitulasi nilai harian siswa		
7.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) IPS berbasis digital		

G. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini tentu membutuhkan data yang akurat peneliti harus menerapkan teknik pengumpulan data yang sesuai. Dalam proses ini, peneliti menggunakan tiga metode utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Setiap teknik ini memiliki peran penting dalam memastikan data yang terkumpul relevan dan mendukung tujuan penelitian. Berikut penjelasan singkat mengenai masing-masing metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati langsung situasi, aktivitas, serta kondisi yang berkaitan dengan objek penelitian. Melalui pengamatan ini, peneliti mencatat berbagai aspek penting seperti waktu, tempat, dan kejadian yang berlangsung, sehingga dapat memperoleh data faktual dan akurat.⁴³ Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan teknik observasi non-partisipan, yang memungkinkan pengamatan proses pembelajaran berlangsung secara objektif tanpa keterlibatan langsung. Pendekatan ini membantu peneliti untuk lebih fokus dalam mencatat kesiapan guru dalam menerapkan metode pembelajaran, serta partisipasi dan hasil belajar siswa secara alami tanpa memengaruhi jalannya kegiatan.

2. Wawancara

Wawancara merupakan proses komunikasi antara dua pihak dengan tujuan tertentu, di mana pewawancara mengajukan pertanyaan dan informan memberikan jawaban.⁴⁴ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode wawancara semi-terstruktur. Wawancara dilaksanakan guna mengungkap berbagai aspek terkait

⁴³ Yudin Citriadin, "Metode Penelitian Kualitatif."

⁴⁴ Citriadin, hlm 175.

penerapan dan tantangan serta model pembelajaran berbasis digital di MTs Almaarif 02 Singosari. Metode ini bertujuan untuk memperoleh informasi mendalam mengenai dampak pembentukan karakter siswa yang inovatif dan kreatif melalui implementasi program tersebut.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang bertujuan menelusuri catatan historis. Prosedur ini meliputi pengumpulan dokumen terkait individu, kelompok, peristiwa, atau fenomena sosial yang memiliki nilai penting dalam penelitian kualitatif.⁴⁵ Metode ini dimanfaatkan untuk menghimpun informasi mengenai aspek atau faktor tertentu yang disajikan dalam bentuk tulisan. Dibandingkan dengan teknik pengumpulan data lainnya, metode ini lebih sederhana karena jika terjadi kekeliruan, data yang telah diperoleh tetap utuh dan konsisten. Dalam praktiknya, peneliti menggunakan daftar periksa (checklist) untuk mencatat faktor-faktor yang telah ditentukan sebelumnya. Ketika faktor yang dicari ditemukan, peneliti cukup memberikan tanda centang pada kolom yang sesuai.⁴⁶ Dokumentasi berupa visual yang menunjukkan pelaksanaan model pembelajaran digital di MTs Almaarif 02 Singosari. Selain itu, terdapat pula dokumentasi sarana pendukung yang dimanfaatkan untuk memperlancar penerapan model pembelajaran digital di madrasah tersebut.

H. Pengecekan Keabsahan Data

Triangulasi bertujuan untuk menjamin keakuratan informasi dalam penelitian kualitatif menjadi hal yang sangat penting agar hasil penelitian memiliki kredibilitas dan terbebas dari bias. Untuk memastikan validitas data, peneliti menggunakan teknik triangulasi, yaitu

⁴⁵ Citriadin, hlm 176.

⁴⁶ Abdussamad, "Metode Penelitian Kualitatif"

memverifikasi data melalui berbagai sumber, waktu, dan metode yang berbeda. Dengan pendekatan ini, informasi yang diperoleh menjadi lebih kuat dan terpercaya, sekaligus memberikan pemahaman yang lebih dalam dan menyeluruh. Penerapan triangulasi dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan hasil dari berbagai teknik pengumpulan data demi memastikan keabsahan temuan.⁴⁷ Agar dapat mendapatkan keabsahan data, maka peneliti menggunakan dua teknik triangulasi. Triangulasi sumber bertujuan untuk menguji keandalan data dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber menggunakan metode pengumpulan data yang sama.⁴⁸ Triangulasi Teknik mengacu pada penggunaan beragam metode untuk memastikan keakuratan data yang diperoleh dari satu sumber.⁴⁹ Misalnya, hasil wawancara dapat divalidasi dengan melakukan observasi dan analisis dokumentasi.

I. Analisis Data

Dalam studi kualitatif, proses analisis data berlangsung selama dan setelah pengumpulan data. Peneliti mulai menelaah respons-respons yang diberikan saat wawancara sedang berlangsung. Apabila hasil analisis awal menunjukkan bahwa jawaban yang diperoleh masih kurang lengkap, peneliti akan mengajukan pertanyaan lanjutan hingga mendapatkan data yang dianggap valid dan terpercaya.⁵⁰ Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan model analisis data interaktif yang dikembangkan oleh Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, dan Jonny Saldana. Proses ini mencakup tiga tahap utama, yaitu: pertama, proses kondensasi data; kedua, penyajian data secara sistematis; dan ketiga, penarikan kesimpulan serta verifikasi.⁵¹ Berdasarkan penjelasan diatas 3 tahapan utama sebagai berikut:

⁴⁷ Abdussamad, hlm 188.

⁴⁸ Abdussamad, hlm 190.

⁴⁹ Citriadin, Metode Penelitian Kualitatif.

⁵⁰ Iryana, "Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif" 4, no. 1 (2019).

⁵¹ Matthew B Miles, A Michael Huberman, and Johnny Saldaña, *Qualitative Data Analysis*, 2014.

1. Kondensasi Data (*Data Condensation*)

Proses kondensasi data melibatkan penyederhanaan, pemfokusan, pemilihan, peringkasan, dan transformasi data yang diperoleh dari catatan lapangan, wawancara, dokumen, serta sumber otentik lainnya. Langkah ini bertujuan meningkatkan keakuratan dan ketepatan data. Peneliti hanya mengambil inti atau ringkasan dari fakta yang relevan dengan tujuan penelitian.⁵² Selanjutnya, peneliti menyusun rangkuman tersebut dan mengevaluasi apakah sudah cukup menggambarkan pokok bahasan penelitian.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah proses kondensasi data selesai, tahap selanjutnya adalah penyajian data. Mengingat penelitian ini bersifat kualitatif, data disajikan dalam bentuk deskripsi singkat atau narasi.⁵³ Informasi yang telah terkumpul kemudian difokuskan dan diorganisir secara sistematis. Langkah ini memudahkan proses analisis untuk menghasilkan kesimpulan yang jelas, sehingga makna inti dari data tersebut dapat tersampaikan dengan tepat.

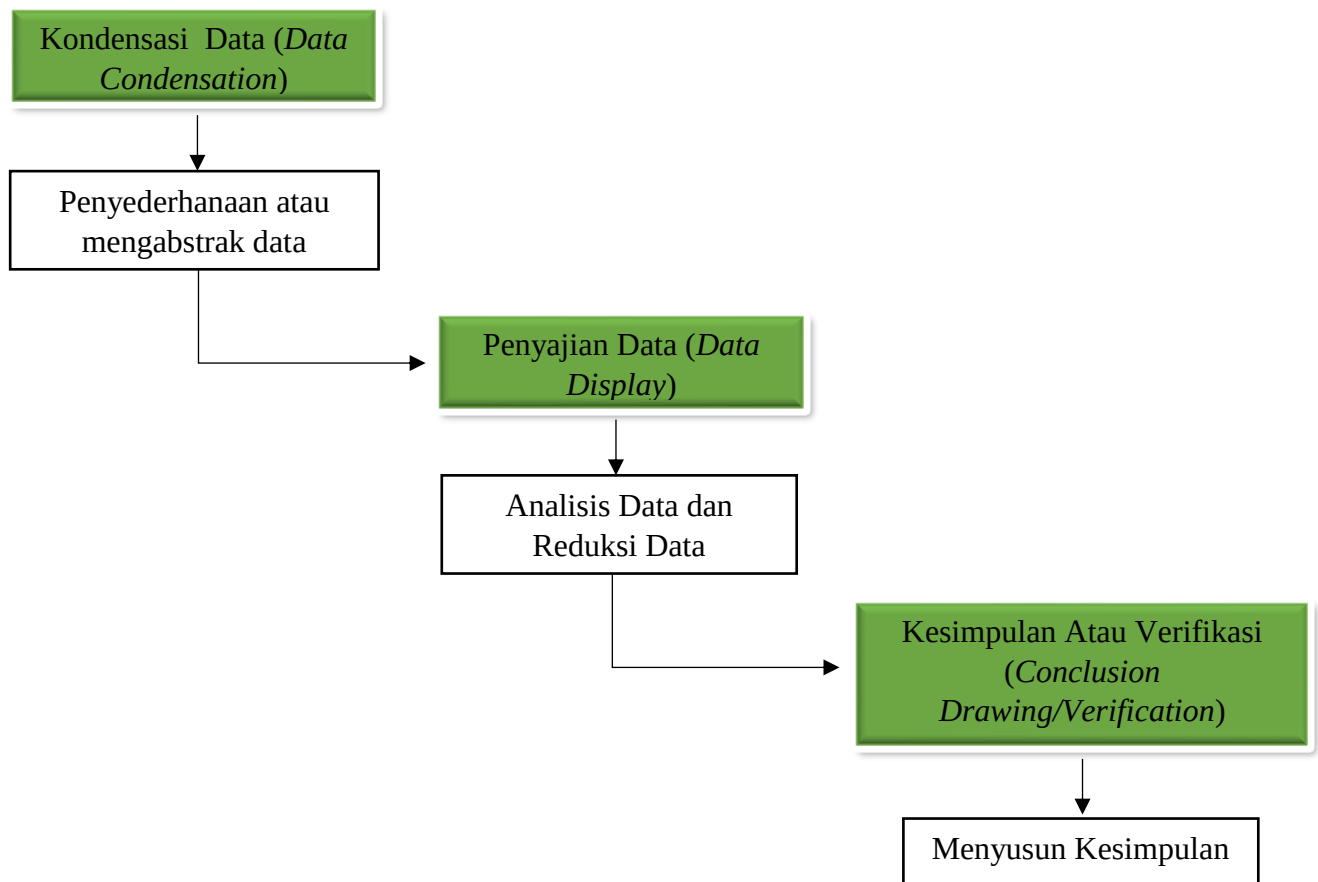
3. Kesimpulan atau Memverifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*)

Setelah data tersaji, langkah berikutnya adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Namun, jika kesimpulan tersebut telah diperkuat dengan bukti yang meyakinkan, maka dianggap valid tanpa memerlukan pengujian lebih lanjut.⁵⁴ Fokus utama kesimpulan mencakup tiga aspek utama: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi model pembelajaran berbasis digital. Untuk memastikan kebenaran fakta, kesimpulan sementara masih dapat diuji ulang melalui refleksi, diskusi dengan rekan sejawat, atau penerapan teknik triangulasi.

⁵² Miles, Huberman, and Saldaña, Hlm 8.

⁵³ Miles, Huberman, and Saldaña, hlm 8.

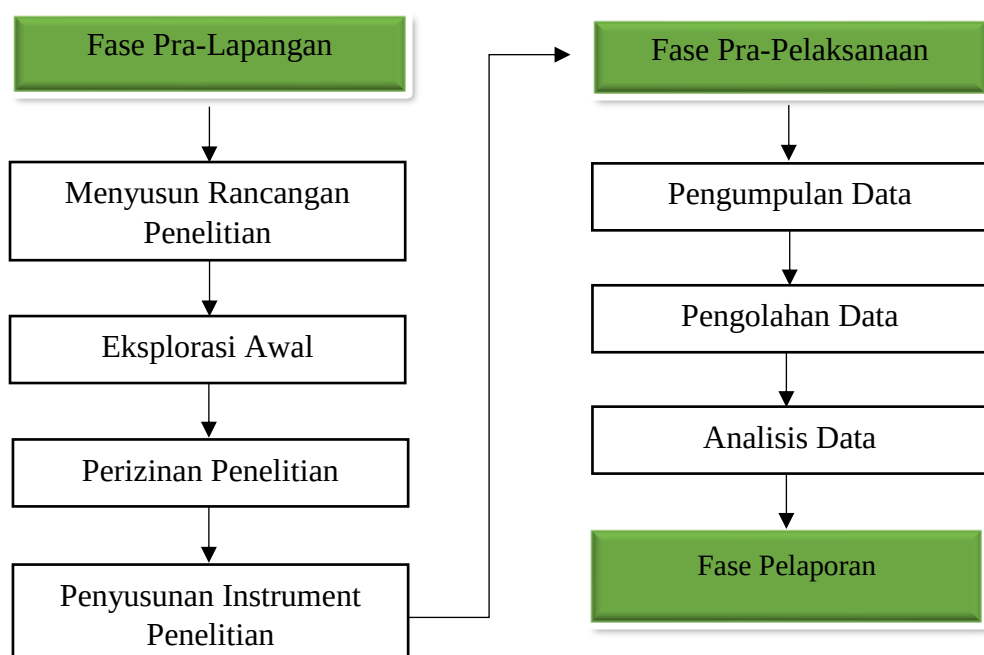
⁵⁴ Miles, Huberman, and Saldaña, hlm 9.



Gambar 3. 1 Bagan Analisis Data (Matthew B. Miles & A. Michael Hubarman)

J. Prosedur Penelitian

Agar memudahkan prosedur penelitian yang dibuat, maka perlu penjelasan mengenai fase-fase penelitian sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Prosedur Penelitian

1. Fase Pra-Lapangan.

Fase pra-lapangan adalah tahapan awal yang dilakukan sebelum peneliti terjun langsung ke lokasi penelitian. Proses ini meliputi beberapa langkah berikut:

a. Menyusun Rancangan Penelitian

Pada tahap ini, peneliti merancang penelitian dengan mengajukan judul, menyusun matriks, membuat proposal, serta melakukan seminar untuk membahas proposal tersebut.

b. Eksplorasi Awal

Untuk memperoleh gambaran mengenai lingkungan sosial, fisik, dan alam di sekitar lokasi penelitian, peneliti melakukan kunjungan pendahuluan ke MTs Almaarif 02 Singosari.

c. Perizinan Penelitian

Pelaksanaan penelitian memerlukan izin resmi, yang diperoleh dengan mengajukan surat pengantar dari UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai permohonan izin kepada kepala MTs Almaarif 02 Singosari.

d. Penyusunan Instrumen Penelitian

Penelitian Tahap ini mencakup pembuatan draft pertanyaan wawancara, lembar observasi, serta persiapan untuk proses dokumentasi yang akan mendukung pengumpulan data di lapangan.

2. Fase Pelaksanaan

Fase ini merupakan tahap di mana peneliti melaksanakan penelitian langsung di lapangan. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam proses ini meliputi:

a. Pengumpulan Data

Data dihimpun melalui teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dirancang untuk mendapatkan informasi yang relevan.

b. Pengolahan Data

Setelah data terkumpul, tahap berikutnya adalah pengolahan, yang bertujuan untuk menyederhanakan serta memudahkan proses analisis lebih lanjut.

c. Analisis Data

Peneliti menerapkan metode analisis kualitatif, di mana data yang telah terorganisir dianalisis secara mendalam. Hasil dari proses ini kemudian disusun menjadi temuan penelitian yang disajikan dalam bentuk narasi yang terstruktur.

1. Fase Pelaporan

Tahap ini mencakup penyusunan hasil penelitian ke dalam bentuk tesis, yang disusun sesuai dengan format yang telah ditetapkan dalam panduan penulisan karya ilmiah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah MTs Almaarif 02 Singosari

Latar belakang berdirinya MTs Almaarif 02 Singosari tidak lepas dari kekhawatiran para pendidik di SDI Almaarif 01 Singosari mengenai kurangnya kelanjutan pendidikan keagamaan yang memadai bagi lulusan mereka. SDI Almaarif 01 dikenal sebagai lembaga pendidikan dasar yang menggabungkan kurikulum umum dan madrasah, dengan penguatan pada mata pelajaran agama seperti Aqidah Akhlak, Fikih, Hadis, SKI, Bahasa Arab, serta Al-Qur'an dan Tajwid. Kendati telah dibekali pendidikan agama yang kuat, sebagian besar siswa melanjutkan studi ke SMP umum yang minim dalam pengajaran keislaman. Hal tersebut menimbulkan keprihatinan karena dikhawatirkan nilai-nilai keislaman yang telah ditanamkan akan memudar.

Dari kondisi ini muncullah inisiatif untuk membentuk lembaga lanjutan berbasis Islam yang dapat menjaga dan melanjutkan pembinaan karakter keagamaan peserta didik. Dukungan penuh datang dari kepala sekolah dan guru-guru SDI Almaarif 01 yang turut menggagas pendirian madrasah tersebut. Mereka menggandeng masyarakat sekitar yang menunjukkan semangat tinggi dalam mendukung secara moril maupun materil. Proses pembangunan madrasah pun dilakukan secara kolektif melalui kerja bakti masyarakat setempat. Beberapa tokoh penting seperti K.H. Musta'in Syamsuri, Prof. Dr. K.H. M. Tholhah Hasan, dan H. Mas'ud Mansur juga turut memberikan dukungan dan restu.

Setelah melalui tahapan diskusi dan musyawarah, pada April 1996 dibentuk kepanitiaan serta tim penerimaan siswa baru. Tahun ajaran 1996/1997 menjadi awal

resmi berdirinya MTs Almaarif 02 Singosari, dengan 74 siswa sebagai angkatan pertama. Pada masa awal operasional, para pengajar direkrut dari guru-guru SDI Almaarif 01 serta alumni yang telah menyelesaikan pendidikan tinggi. Mereka memiliki dedikasi tinggi dan latar belakang keagamaan yang kuat, sehingga mampu mendukung proses pembelajaran sesuai dengan visi dan misi madrasah. Dalam perjalanannya, pendirian MTs ini menghadapi tantangan, salah satunya penolakan dari Dinas Pendidikan Kecamatan Singosari yang menyarankan agar siswa masuk ke SMP atau PGRI.

Selain itu, beberapa pengawas madrasah dan guru dari sekolah lain sempat meragukan kelangsungan madrasah ini karena telah ada lembaga pendidikan serupa di wilayah tersebut, seperti MTs Almaarif 01 dan SMPN 01 Singosari. Meski demikian, berkat tekad kuat para pendiri, partisipasi masyarakat, dan komitmen menjaga kesinambungan pendidikan Islam, tantangan tersebut dapat dilalui. Hingga kini, MTs Almaarif 02 Singosari terus berkembang sebagai lembaga pendidikan Islam yang berkontribusi besar dalam membentuk karakter serta memperkuat pemahaman keislaman siswa di kawasan Singosari dan sekitarnya.⁵⁵

2. Profil Sekolah

a) Data umum madrasah

- 1) Kepala Madrasah : Drs. Lukman Arif
- 2) Nama Madrasah : Madrasah Tsanawiyah Almaarif 02 Singosari
- 3) Alamat : Jalan Sidomulyo 98 Pagetan Singosari Kab. Malang (651534)
- 4) Telepon : 0341-451954
- 5) Alamat Email : mtsalmaarif02@madrasah.id

⁵⁵ <https://mtsalmaarif02.blogspot.com/p/blog-page.html>

- 6) Akreditasi Madrasah : A
- 7) NSM : 121235070114
- 8) NPSN : 20481317⁵⁶

b) Visi dan Misi Madrasah Madrasah Tsanawiyah Almaarif 02 Singosari

Visi

"Terbentuknya Generasi Berkarakter Islami, Unggul, Tangguh, Kompetitif, Kreatif, Inovatif, Berwawasan global dan Ramah di Era Digital"

Misi

1. Menumbuh kembangkan madrasah yang memiliki komitmen karakter Islami, berakhlaqul karimah dan Uswatun Khasanah.
2. Menumbuhkembangkan generasi Qur'ani.
3. Meningkatkan peran pendidik dalam memberikan uswatun khasanah untuk mewujudkan lulusan yang berakhlaqul karimah.
4. Membangun budaya madrasah yang mendorong semangat keunggulan di bidang akademik dan non akademik.
5. Mewujudkan madrasah yang hebat bermartabat.⁵⁷

c) Tujuan Madrasah Tsanawiyah Almaarif 02 Singosari

1. Terwujudnya madrasah yang memiliki komitmen karakter Islami, berakhlaqul karimah dan Uswatun Khasanah
2. Terwujudnya generasi Qur'ani
3. Meningkatnya peran pendidik dalam memberikan uswatun khasanah untuk mewujudkan lulusan yang berakhlaqul karimah

⁵⁶ <https://mtsalmaarif02.blogspot.com/p/blog-page.html>

⁵⁷ Hasil Dokumentasi, Visi dan Misi MTs Almaarif 02 Singosari

4. Terbangunnya budaya madrasah yang mendorong semangat keunggulan di bidang akademik dan non akademik
5. Terwujudnya madrasah yang hebat bermartabat
6. Meningkatnya kualitas SDM dalam menghadapi digitalisasi madrasah dengan tetap memperhatikan nilai-nilai karakter Islami
7. Meningkatnya kualitas layanan publik
8. Diterapkannya sistem dan manajemen madrasah berbasis digital dan penjaminan mutu
9. Terciptanya lingkungan madrasah sehat, bersih, indah dan ramah dalam lingkungan yang harmonis
10. Terciptanya madrasah yang memiliki kepekaan sosial dan ramah lingkungan
11. Meningkatnya peran serta stakeholders dalam pengembangan madrasah.⁵⁸

d) Sarana dan Prasarana

Dalam aspek akademik, madrasah menyediakan perpustakaan yang memiliki koleksi buku dalam berbagai bahasa, termasuk bahasa Indonesia, Arab, dan Inggris, guna memperkuat budaya literasi peserta didik. Laboratorium komputer juga tersedia sebagai tempat pelatihan teknologi informasi bagi guru dan siswa, khususnya dalam mendukung proses pembelajaran berbasis digital. Setiap kelas dilengkapi dengan perangkat LCD proyektor guna menunjang pembelajaran yang interaktif dan menarik. Akses internet serta area jaringan wifi juga disediakan untuk memfasilitasi kebutuhan informasi secara daring.

⁵⁸ Hail Dokumentasi, Tujuan MTs Almaarif 02 Singosari

Untuk fasilitas pendukung, tersedia aula multifungsi yang dimanfaatkan dalam kegiatan seperti pelatihan guru, seminar, maupun acara keagamaan. Terdapat pula musholla sebagai tempat ibadah bagi seluruh warga madrasah, serta kantin yang menyediakan kebutuhan konsumsi sehari-hari. Area parkir yang luas juga disediakan bagi siswa dan tenaga kependidikan, ditambah sistem pengeras suara pusat (central sound system) yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pengumuman kegiatan di lingkungan sekolah.

e) Kurikulum

MTs Almaarif 02 Singosari menerapkan kurikulum merdeka, tujuannya adalah membentuk peserta didik yang tidak hanya berprestasi secara akademis, tetapi juga memiliki karakter yang kuat selaras dengan nilai-nilai profil pelajar Pancasila serta prinsip Islam rahmatan lil ‘alamin. Kurikulum ini memberi ruang kepada guru dan pihak madrasah untuk menyusun kegiatan pembelajaran yang relevan dengan konteks dan kebutuhan siswa, serta disesuaikan dengan potensi yang dimiliki masing-masing individu.

B. Deskripsi Penelitian

Latar belakang dari penelitian ini berfokus pada pentingnya mengevaluasi efektivitas penggunaan model pembelajaran digital dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang madrasah, khususnya di MTs Almaarif 02 Singosari. Kemajuan era digital saat ini, integrasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar menjadi strategi kunci untuk meningkatkan partisipasi siswa, pemahaman terhadap materi, serta membentuk karakter abad ke-21 seperti kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan kreativitas.

1. Perencanaan pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran IPS di MTs Almaarif 02 Singosari

Tahap perencanaan merupakan fondasi utama dalam proses pendidikan karena menentukan arah dan mutu pelaksanaan kegiatan belajar. Dalam konteks pembelajaran berbasis digital, tahap ini tidak hanya mencakup penyusunan dokumen ajar, tetapi juga meliputi pemilihan media pembelajaran, pendekatan penyampaian materi, serta penguatan karakter peserta didik yang sesuai dengan tuntutan era modern. Guru dituntut untuk memadukan teknologi dengan metode pedagogi yang tepat, agar proses pembelajaran tidak sekadar berlangsung efektif, tetapi juga bermakna dan kontekstual bagi siswa.

Di MTs Almaarif 02 Singosari, rancangan pembelajaran digital pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi strategi guru dalam merespons perkembangan zaman dan mendukung pembentukan karakter siswa yang kreatif dan inovatif. Perencanaan tidak berhenti pada penyusunan RPP sebagai kelengkapan administratif, melainkan mencakup upaya menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, visual, serta dapat diakses melalui perangkat digital yang dimiliki siswa.

Berdasarkan hasil wawancara, guru IPS menjelaskan bahwa proses awal perencanaan diawali dengan identifikasi kondisi siswa dan ketersediaan fasilitas pembelajaran. Hal ini menjadi krusial mengingat latar belakang siswa yang beragam, termasuk dalam hal akses terhadap perangkat digital dan jaringan internet, sangat memengaruhi pemilihan model dan media pembelajaran yang akan diterapkan.

“Langkah awal saya dalam merencanakan pembelajaran digital itu adalah melihat dulu kesiapan anak-anak. Apakah mereka punya HP, bisa akses internet, dan familiar dengan aplikasi seperti Google Form atau WhatsApp. Itu semua jadi pertimbangan sejak awal sebelum saya mulai menyusun RPP dan tugas-tugasnya.”⁵⁹ (Wawancara Guru IPS, 19 Mei 2025)

Guru juga mempertimbangkan kompleksitas materi IPS, yang seringkali bersifat abstrak, seperti topik mengenai konflik sosial, integrasi masyarakat, hingga keberagaman budaya. Oleh karena itu, media visual seperti presentasi PowerPoint dan video pembelajaran menjadi pilihan utama untuk membantu siswa memahami materi melalui ilustrasi dan narasi yang menarik. Perencanaan pembelajaran digital tidak hanya berorientasi pada penyusunan perangkat ajar, tetapi juga pada pemilihan pendekatan dan media yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Guru IPS di MTs Almaarif 02 Singosari menjadikan perencanaan ini sebagai langkah awal dalam menciptakan pembelajaran IPS yang adaptif, kontekstual, dan transformatif.

Guru IPS menyusun perangkat ajar berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta modul yang mengintegrasikan berbagai unsur teknologi digital di setiap langkah kegiatan. Media yang dimanfaatkan antara lain PowerPoint untuk mendukung penyampaian materi, video tematik sebagai penguatan konsep, Google Form untuk pelaksanaan kuis dan evaluasi daring, serta WhatsApp sebagai sarana interaksi antara guru dan siswa. Selain itu, guru juga mendesain penugasan berbasis proyek digital seperti membuat infografis, presentasi kelompok, hingga pencarian data dari sumber daring guna menstimulasi kreativitas peserta didik.

⁵⁹ “Hasil Wawancara Dengan Chusnul Bariya, S.Pd., Guru Mata Pelajaran IPS, MTs Almaarif 02 Singosari, Pada 19 Mei 2025.”



Gambar 4. 1 Wawancara dengan guru IPS

Dalam keterangannya, ibu Chusnul sebagai guru IPS menyampaikan:

“Saya berusaha mengaitkan materi IPS dengan media yang akrab bagi siswa. Saya biasanya menyiapkan materi menggunakan PowerPoint dan juga menyisipkan video pembelajaran supaya siswa lebih antusias. Kuis saya buat melalui Google Form, sedangkan WhatsApp saya gunakan untuk berkomunikasi karena itu aplikasi yang paling sering mereka akses.”⁶⁰ (Wawancara Guru IPS, 19 Mei 2025)

Upaya perencanaan ini mendapat dukungan penuh dari pihak manajemen madrasah. Wakil Kepala Madrasah Bidang Kurikulum menjelaskan bahwa guru diberikan kebebasan dalam menyusun bahan ajar yang sesuai dengan latar belakang siswa dan kemajuan teknologi. Ia menegaskan pentingnya inovasi dalam perencanaan, selama masih sejalan dengan capaian pembelajaran dan penguatan karakter peserta didik.

Selain itu, pihak kurikulum menegaskan bahwa setiap inovasi dalam perencanaan pembelajaran perlu tetap berlandaskan pada capaian pembelajaran IPS yang tercantum dalam kurikulum serta selaras dengan visi madrasah dalam membentuk siswa berkarakter. Guru tidak hanya diwajibkan menyiapkan RPP maupun modul ajar berbasis digital, tetapi juga diarahkan untuk mengintegrasikan

⁶⁰ “Hasil Wawancara Dengan Chusnul Bariya, S.Pd., Guru Mata Pelajaran IPS, MTs Almaarif 02 Singosari, Pada 19 Mei 2025.”

aspek penguatan karakter, seperti sikap tanggung jawab, kemampuan bekerja sama, kreativitas, serta keberanian dalam menyampaikan pendapat.



Gambar 4. 2 Wawancara dengan Waka Kurikulum

“Kami memberikan kebebasan kepada guru untuk berinovasi selama mendukung pembelajaran. Guru juga kami dorong agar memanfaatkan media digital yang sudah familiar dengan siswa.”⁶¹ (Wawancara Waka Kurikulum, 19 Mei 2025)

Kepala madrasah menekankan bahwa penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran bukan sekadar mengikuti tren, melainkan merupakan langkah strategis dalam menyikapi era digitalisasi pendidikan. Beliau menyampaikan bahwa penerapan pembelajaran berbasis digital di MTs Almaarif 02 Singosari dianggap sebagai sarana penting untuk mempersiapkan peserta didik agar lebih mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bergerak semakin cepat. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi tidak hanya difokuskan pada variasi metode mengajar, tetapi juga dijadikan bagian dari strategi jangka panjang madrasah dalam mencetak lulusan dengan keterampilan abad ke-21.

⁶¹ “Hasil Wawancara Dengan Nur Hidayati, S.Si., WAKAUR KURIKULUM, MTs Almaarif 02 Singosari, Pada 19 Mei 2025.”



Gambar 4. 3 Wawancara dengan Kepala Madrasah

Menurut beliau, guru perlu menyesuaikan perencanaan dengan kecenderungan peserta didik saat ini yang erat dengan dunia digital.

*“Kami memberi kebebasan kepada guru dalam memilih media pembelajaran, selama tetap mengacu pada capaian pembelajaran dan karakter yang ingin dibentuk. Kami juga sangat mendukung kreativitas guru dalam merancang pembelajaran berbasis digital. Ini menjadi kebutuhan untuk menghadapi perubahan zaman sekaligus membentuk karakter siswa.”*⁶² (Wawancara Kepala Sekolah, 19 Mei 2025)

Dengan demikian, penyusunan pembelajaran digital di MTs Almaarif 02 Singosari tidak hanya mencakup aspek teknis dari pembuatan perangkat ajar, tetapi juga menjadi respons terhadap tantangan zaman dan karakteristik siswa generasi digital. Dukungan dari kepala madrasah dan tim kurikulum menjadi dorongan besar bagi guru untuk merancang pembelajaran yang inovatif, fleksibel, serta berorientasi pada kebutuhan siswa. Perencanaan ini tidak hanya bertujuan mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga diarahkan pada pembentukan karakter kreatif dan inovatif yang menjadi inti dari Kurikulum Merdeka.

⁶² “Hasil Wawancara Dengan Drs. Lukman Arif, Kepala Madrasah, MTs Almaarif 02 Singosari, Pada 19 Mei 2025.”

2. Penerapan model pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran IPS di MTs Almaarif 02 Singosari

Implementasi pembelajaran berbasis digital berperan penting dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif. Di MTs Almaarif 02 Singosari, guru IPS memanfaatkan tahap ini sebagai momen untuk menumbuhkan rasa penasaran siswa terhadap materi, membangun koneksi emosional dengan topik pembelajaran, serta menciptakan partisipasi sejak awal kegiatan belajar.

Pendekatan yang digunakan tidak terbatas pada penjelasan lisan, melainkan turut mengintegrasikan media digital secara terarah untuk menarik perhatian dan membangun minat belajar. Dalam hal ini, guru tidak hanya menyampaikan materi secara tradisional, melainkan memadukan berbagai media digital untuk menciptakan proses belajar yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakter generasi digital saat ini. Proses pelaksanaan berlangsung secara terstruktur, mulai dari penyajian materi, keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar, hingga evaluasi berbasis teknologi.

Saat mengajar di kelas, guru memanfaatkan media PowerPoint yang telah dirancang menarik, disertai gambar visual, animasi, serta ringkasan poin-poin utama dari materi. Selain itu, video edukatif yang relevan dengan tema IPS, seperti topik konflik sosial atau perubahan sosial masyarakat, turut ditampilkan guna memberikan gambaran nyata kepada siswa. Evaluasi dilakukan melalui Google Form dalam bentuk kuis atau soal latihan.



Gambar 4. 4 Pembelajaran Media PowerPoint

Komunikasi dan pengumpulan tugas, guru menggunakan WhatsApp Group, sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi yang cepat dan fleksibel antara guru dan peserta didik. Guru IPS menyampaikan dalam wawancara:

“Saya pakai berbagai media, contohnya PowerPoint dan video, supaya siswa tidak bosan hanya membaca. Kuis saya buat pakai Google Form, dan komunikasi atau pengumpulan tugas biasanya lewat WhatsApp karena lebih praktis.”⁶³ (Wawancara Guru IPS, 19 Mei 2025)

Respon siswa terhadap penggunaan pembelajaran digital ini cukup positif. Mereka merasa lebih tertarik dan aktif karena pendekatan yang digunakan sesuai dengan lingkungan digital yang mereka kenal. Seorang siswa kelas VIII mengungkapkan bahwa materi lebih mudah dipahami ketika dipaparkan melalui video, dan ia merasa tertantang dengan penugasan yang mendorong kreativitas seperti membuat poster digital atau presentasi kelompok.

⁶³ “Hasil Wawancara Dengan Chusnul Bariya, S.Pd., Guru Mata Pelajaran IPS, MTs Almaarif 02 Singosari, Pada 19 Mei 2025.”



Gambar 4. 5 Siswa Mengamati Video Pembelajaran

“Lebih gampang ngerti kalau dikasih video atau gambar. Tugasnya juga enak, kadang disuruh bikin tuga atau kerja kelompok, jadi lebih semangat.”⁶⁴ (Wawancara Siswa, 19 Mei 2025)

Wakil Kepala Madrasah bidang Kurikulum menuturkan bahwa strategi pembelajaran digital ini merupakan bagian dari adaptasi madrasah terhadap kemajuan zaman. Ia juga menambahkan bahwa para guru, termasuk pengajar IPS, telah memperoleh pelatihan terkait Kurikulum Merdeka dan didorong untuk berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran.

“Biasanya sih saya memperhatikan penjelasan guru lewat PowerPoint atau video terlebih dahulu, terus mencari tambahan di internet. Kalau ada tugas, saya mencatat poin-poin pentingnya...”⁶⁵ (Wawancara Siswa, 19 Mei 2025)

Dari hasil kutipan tersebut dapat dipahami bahwa peran siswa telah bergeser dari sekadar penerima informasi menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara mandiri dalam mencari, menganalisis, serta menyimpulkan informasi yang diperoleh. Kondisi ini sejalan dengan prinsip *student-centered learning*, yang menjadi landasan utama dalam penerapan model pembelajaran berbasis digital. Siswa mampu menentukan strategi belajarnya sendiri — dimulai dengan

⁶⁴ “Hasil Wawancara Dengan Radit, Siswa Kelas VIII-B, MTs Almaarif 02 Singosari, Pada 19 Mei 2025.”

⁶⁵ “Hasil Wawancara Dengan Sakio, Siswa Kelas VIII-A, MTs Almaarif 02 Singosari, Pada 19 Mei 2025.”

memahami materi dari media digital, lalu memperluas wawasan melalui pencarian informasi tambahan di internet.

perilaku belajar tersebut mencerminkan terbentuknya karakter disiplin, tanggung jawab, serta rasa ingin tahu, yang menjadi bagian penting dari karakter inovatif dan kreatif. Ketika siswa dengan sengaja mencari referensi tambahan dan menuliskan hal-hal yang dianggap penting, mereka sebenarnya sedang melatih kemampuan berpikir kritis (critical thinking) dan literasi digital — dua kompetensi utama yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21.

*"Iya, saya jadi ingin mencoba aplikasi lain seperti Canva atau PicsArt untuk membuat desain. Jadi hasil tugas bisa lebih bagus dan berbeda dari biasanya." ini bagian evaluasi*⁶⁶ (Wawancara Siswa, 19 Mei 2025)

Pernyataan tersebut mencerminkan adanya perubahan positif dalam pola pikir dan sikap belajar siswa terhadap penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kutipan tersebut, terlihat bahwa siswa tidak lagi bergantung sepenuhnya pada arahan guru, melainkan telah menunjukkan inisiatif serta dorongan dari dalam diri (motivasi intrinsik) untuk mengeksplorasi berbagai aplikasi digital yang dapat mendukung dan memperkaya hasil belajarnya.

Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis digital tidak hanya berperan dalam peningkatan pemahaman akademik, tetapi juga menjadi sarana dalam pembentukan karakter yang inovatif dan kreatif. Siswa terdorong untuk menampilkan hasil karya yang berbeda, orisinal, serta memiliki daya tarik visual tinggi — hal yang menjadi salah satu indikator keberhasilan dalam menumbuhkan karakter kreatif.

⁶⁶ "Hasil Wawancara Dengan Nufus, Siswa Kelas VIII-B, MTs Almaarif 02 Singosari, Pada 19 Mei 2025."

Secara keseluruhan, implementasi pembelajaran digital pada mata pelajaran IPS di MTs Almaarif 02 Singosari telah meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Proses belajar menjadi lebih hidup dan partisipatif, serta berkontribusi terhadap pengembangan karakter inovatif dan kreatif melalui aktivitas berbasis teknologi yang terintegrasi dalam pembelajaran sehari-hari.

3. Evaluasi pembelajaran berbasis digital dapat membentuk karakter siswa yang inovatif dan kreatif di MTs Almaarif 02 Singosari

Evaluasi merupakan bagian penting dari proses pembelajaran yang tidak hanya berfungsi untuk mengukur pencapaian hasil belajar, tetapi juga untuk menilai perkembangan karakter peserta didik. Di MTs Almaarif 02 Singosari, evaluasi pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran IPS dirancang tidak hanya untuk menilai aspek kognitif, tetapi juga menstimulasi tumbuhnya karakter inovatif dan kreatif siswa. Model evaluasi ini dilaksanakan melalui pendekatan formatif dan sumatif dengan memanfaatkan teknologi digital.

Dalam praktiknya, guru menggunakan Google Form sebagai instrumen evaluasi formatif yang memungkinkan siswa menjawab soal secara fleksibel dan real time. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman awal siswa serta memberikan umpan balik langsung. Selain itu, evaluasi sumatif diberikan dalam bentuk penugasan proyek digital, seperti pembuatan presentasi, infografis, dan video pendek yang berkaitan dengan materi IPS. Proyek-proyek ini memberikan ruang kepada siswa untuk mengeksplorasi kreativitas dan ide-ide baru dalam menyampaikan materi yang telah dipelajari.

Guru IPS menyampaikan bahwa ia sengaja memilih bentuk evaluasi yang bersifat terbuka dan kreatif agar siswa dapat mengekspresikan pemahamannya melalui berbagai bentuk. Beliau menjelaskan:

“Saya tidak hanya memberi soal pilihan ganda. Saya lebih suka memberi tugas seperti membuat infografis atau presentasi. Dari situ saya bisa lihat siapa yang benar-benar memahami materi dan siapa yang bisa berpikir lebih kreatif.”⁶⁷ (Wawancara Guru IPS, 19 Mei 2025)

Siswa pun merasakan bahwa model evaluasi yang diterapkan guru mendorong mereka untuk berpikir lebih bebas dan menantang. Salah satu siswa menyatakan bahwa tugas digital membuatnya lebih tertarik dan termotivasi, karena ia bisa menggunakan berbagai aplikasi dan mengekspresikan pemikirannya dengan cara yang berbeda.



Gambar 4. 6 Siswa Mengerjakan Ulangan Harian Melalui Media digital Quiz

“...Tugas-tugas kayak bikin presentasi atau gambar itu bikin kita lebih semangat... Kita bisa cari sendiri di internet, terus kita buat sesuai kita sendiri. Terus kadang juga suka ngerjain soal quiz di hp...”⁶⁸ (Wawancara Siswa, 19 Mei 2025)

Dari sisi manajerial, Waka Kurikulum mengungkapkan bahwa madrasah memberikan kebebasan kepada guru untuk mengembangkan model evaluasi yang relevan dengan era digital. Ia menyebutkan bahwa evaluasi tidak harus selalu berbentuk tes tulis, melainkan bisa diarahkan pada tugas proyek atau portofolio yang mencerminkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa.

⁶⁷ “Hasil Wawancara Dengan Chusnul Bariya, S.Pd., Guru Mata Pelajaran IPS, MTs Almaarif 02 Singosari, Pada 19 Mei 2025.”

⁶⁸ “Hasil Wawancara Dengan Olif, Siswa Kelas VIII-A, MTs Almaarif 02 Singosari, Pada 19 Mei 2025.,” n.d.

“Kami memberikan ruang untuk guru mengevaluasi siswa dengan cara yang lebih fleksibel. Tidak melulu ujian tulis. Kalau guru bisa menilai kreativitas atau inovasi siswa lewat proyek digital, justru itu kami dukung.”⁶⁹ (Wawancara Waka Kurikulum, 19 Mei 2025)

Kepala sekolah pun menegaskan bahwa evaluasi pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan zaman. Ia menilai bahwa pendekatan digital sangat relevan untuk membangun karakter siswa yang siap menghadapi tantangan masa depan, terutama dalam aspek inovasi dan kreativitas.

“Evaluasi pembelajaran jangan hanya menilai hafalan. Guru harus bisa menggali potensi anak-anak, termasuk dalam hal kreativitas dan inisiatif mereka. Pembelajaran digital memberi peluang besar untuk itu.”⁷⁰ (Wawancara Kepala Sekolah, 19 Mei 2025)

Melalui bentuk evaluasi yang bervariasi, guru tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga memperhatikan proses berpikir, upaya, serta orisinalitas karya siswa. Dengan demikian, evaluasi pembelajaran berbasis digital yang diterapkan dalam pembelajaran IPS di MTs Almaarif 02 Singosari terbukti berkontribusi dalam membentuk karakter siswa yang inovatif dan kreatif.

⁶⁹ “Hasil Wawancara Dengan Nur Hidayati, S.Si., WAKAUR KURIKULUM, MTs Almaarif 02 Singosari, Pada 19 Mei 2025.”

⁷⁰ “Hasil Wawancara Dengan Drs. Lukman Arif, Kepala Madrasah, MTs Almaarif 02 Singosari, Pada 19 Mei 2025.”

BAB V

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada Bab IV, peneliti akan menganalisis hasil penelitian tersebut dengan mengelompokkan menjadi 3 fokus utama. 1) Perencanaan pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran IPS di MTs Almaarif 02 Singosari. 2) Penerapan model pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran IPS di MTs Almaarif 02 Singosari. 3) Evaluasi pembelajaran berbasis digital dapat membentuk karakter siswa yang inovatif dan kreatif di MTs Almaarif 02 Singosari.

A. Perencanaan pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran IPS di MTs Almaarif 02 Singosari

Perencanaan pembelajaran merupakan pijakan penting yang sangat menentukan kualitas pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Menurut Riawan, dkk. (2021)⁷¹, penerapan teknologi dalam tahap perencanaan memiliki peran strategis dalam menghadirkan proses belajar yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mendukung terbentuknya kompetensi abad ke-21, terutama kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran digital tidak hanya sebatas menyiapkan perangkat administratif, melainkan juga berfokus pada pengintegrasian media, metode, dan strategi berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan temuan penelitian, guru IPS di MTs Almaarif 02 Singosari telah merancang perencanaan pembelajaran digital secara terstruktur dan menyesuaikannya dengan kurikulum yang berlaku. Perencanaan ini tidak hanya diarahkan untuk mengasah kemampuan kognitif peserta didik, tetapi juga ditujukan untuk membangun karakter inovatif dan kreatif melalui pemanfaatan teknologi digital.

⁷¹ Riawan, Kurnasih, and Cendriono, "Pengaruh Pembelajaran Digital Terhadap Kemampuan Inovasi Dimediasi Oleh Kesiapan Individu Dalam Situasi Pandemi COVID-19."

Dalam menyusun perencanaan pembelajaran berbasis digital, guru IPS di MTs Almaarif 02 Singosari terlebih dahulu menetapkan tujuan pembelajaran yang selaras dengan capaian pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. Sasaran yang ditetapkan tidak hanya menitikberatkan pada aspek pengetahuan kognitif, tetapi juga diarahkan pada pembentukan karakter siswa yang inovatif serta kreatif. Hal ini sejalan dengan pandangan Riawan dkk. (2021)⁷² yang menekankan bahwa pembelajaran berbasis digital mampu melahirkan generasi dengan keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta menciptakan gagasan-gagasan baru. Dalam implementasinya, tujuan pembelajaran yang dirancang guru IPS mengarahkan peserta didik agar tidak hanya memahami konsep IPS, melainkan juga mampu mengolah dan merealisasikannya melalui karya digital yang bersifat aplikatif.

Pemilihan materi menjadi salah satu aspek penting dalam tahap perencanaan. Guru IPS berusaha menentukan materi yang memiliki keterkaitan erat dengan realitas kehidupan sehari-hari siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara kontekstual. Sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky dalam Begjo (2024),⁷³ materi yang berhubungan langsung dengan pengalaman peserta didik akan lebih mudah dipahami serta tertanam dalam diri mereka. Berdasarkan hasil penelitian, materi IPS juga diperkaya dengan pemanfaatan berbagai sumber berbasis digital, seperti artikel daring, tayangan video pembelajaran, hingga peta interaktif. Disisi lain, guru IPS telah berupaya menyusun RPP dengan mengintegrasikan unsur digital, seperti penggunaan PowerPoint, Google Form sebagai sarana evaluasi, serta pemanfaatan video pembelajaran untuk memperkuat pemahaman materi. Hasil ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh

⁷² Riawan, Kurnasih, and Cendriono.

⁷³ Begjo Tohari and Ainur Rahman, "Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky Dan Jerome Bruner : Model Pembelajaran Aktif Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak" 4, no. 1 (2024).

Riawan dkk,⁷⁴ menegaskan bahwa penggunaan teknologi dalam perencanaan mampu meningkatkan kualitas interaksi belajar serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa guru telah menapaki arah yang tepat dalam mengintegrasikan digitalisasi sebagai bagian penting dari perencanaan pembelajaran.

Selain itu, dalam hal metode dan strategi, guru berupaya menerapkan pendekatan *student centered learning* melalui kegiatan diskusi, presentasi kelompok, serta proyek yang memanfaatkan teknologi. Contohnya, siswa diberikan tugas untuk membuat infografis mengenai persoalan sosial di sekitar mereka atau menyusun presentasi digital terkait pengaruh media sosial terhadap kehidupan remaja. Kegiatan tersebut sejalan dengan pandangan Tri Deviana Akhwani & Wulansari (2020),⁷⁵ yang menegaskan pentingnya menyediakan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi, berkolaborasi, dan menghasilkan karya berbasis teknologi sebagai sarana menumbuhkan kreativitas. Hal tersebut memperlihatkan bahwa guru IPS tidak sekadar menyiapkan media pembelajaran seperti PowerPoint maupun video materi, tetapi juga merancang kegiatan berbasis tugas proyek digital yang menuntut siswa untuk berkolaborasi, mengembangkan ide-ide kreatif, serta menyajikan hasil pemikiran mereka dalam bentuk presentasi. Dengan demikian, perencanaan pembelajaran yang dilakukan guru mencerminkan adanya perpaduan nyata antara konsep teoritis dan penerapannya di lapangan, di mana pemanfaatan teknologi digital tidak hanya ditujukan untuk pencapaian hasil akademis, tetapi juga diarahkan pada pembentukan karakter.

Walaupun perencanaan pembelajaran berbasis digital di MTs Almaarif 02 Singosari telah dirancang secara terstruktur, hasil penelitian memperlihatkan bahwa guru masih menemui beberapa hambatan dalam penerapannya. Hambatan terbesar berkaitan dengan keterbatasan fasilitas pendukung. Tidak semua ruang kelas dilengkapi LCD proyektor

⁷⁴ Riawan, Kurnasih, and Cendriono, "Pengaruh Pembelajaran Digital Terhadap Kemampuan Inovasi Dimediasi Oleh Kesiapan Individu Dalam Situasi Pandemi COVID-19."

⁷⁵ Akhwani and Wulansari, "Pendekatan Pendidikan Karakter Berbasis Digital."

maupun jaringan internet yang stabil, sedangkan laboratorium komputer harus dipakai secara bergantian dengan mata pelajaran lainnya. Berdasarkan pandangan Warsita dalam Suriana (2023)⁷⁶ yang menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran digital sangat dipengaruhi oleh ketersediaan sarana teknologi. Tanpa perangkat yang memadai, pelaksanaan pembelajaran digital sulit mencapai hasil maksimal. Selain itu, Mayer (2009)⁷⁷ juga menyoroti pentingnya kesesuaian antara media pembelajaran dengan fasilitas yang tersedia supaya proses transfer pengetahuan dapat berlangsung secara efektif. Situasi ini menuntut guru untuk menyesuaikan rancangan pembelajaran dalam RPP agar sesuai dengan kondisi nyata di lapangan. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Trianto,⁷⁸ yang menekankan bahwa perencanaan pembelajaran harus bersifat fleksibel serta mampu menyesuaikan dengan situasi nyata tanpa mengurangi tujuan utama yang ingin dicapai. Dengan kata lain, meskipun terdapat keterbatasan fasilitas, guru tetap dituntut untuk kreatif dalam merancang strategi alternatif agar pembelajaran berbasis digital tetap dapat dilaksanakan secara efektif.

Dalam perencanaan pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran IPS di MTs Almaarif 02 Singosari, terdapat kendala utama yang muncul di lapangan. Pertama, keterbatasan fasilitas dan infrastruktur, seperti belum tersedianya LCD proyektor di semua kelas, jaringan internet yang kurang stabil, serta laboratorium komputer yang penggunaannya harus berbagi dengan mata pelajaran lain. Kondisi ini membuat guru sering kali harus menyesuaikan rencana yang telah dituangkan dalam RPP dengan kondisi riil di kelas. Kedua, perbedaan kemampuan guru dalam menyusun rancangan pembelajaran

⁷⁶ Suriana, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII Di MTsN Gowa" (Universitas Islam Negeri Alauddin, 2023).

⁷⁷ Raka Ismaya, Savira Salshabila, and Indri Dwi Ariyani, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" 7 (2024): 13779–85.

⁷⁸ Helmiati, *Model Pembelajaran*.

berbasis digital juga menjadi hambatan, karena sebagian masih bergantung pada media sederhana sehingga pemanfaatan teknologi belum sepenuhnya optimal.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru dapat memaksimalkan sarana yang sederhana namun tersedia, misalnya menggunakan smartphone atau laptop pribadi yang dihubungkan dengan proyektor portable, serta menyiapkan bahan ajar dalam bentuk offline agar tidak terlalu bergantung pada koneksi internet. Dari pihak sekolah, diperlukan dukungan berupa penambahan perangkat proyektor, peningkatan kualitas jaringan internet, serta pengaturan jadwal penggunaan laboratorium komputer agar lebih efektif. Selain itu, peningkatan kompetensi guru juga perlu dilakukan melalui pelatihan berkelanjutan, workshop tentang teknologi pendidikan, program peer teaching, serta penyediaan bank RPP digital sebagai referensi bersama.

Meskipun demikian, keterbatasan sarana, kestabilan jaringan internet, serta perbedaan kemampuan guru maupun siswa dalam memanfaatkan teknologi masih menjadi kendala yang menghambat optimalisasi perencanaan. Kondisi ini memperlihatkan adanya jarak antara rancangan pembelajaran yang ideal dengan realitas di lapangan. Selaras dengan pandangan Helmiati (2012),⁷⁹ perencanaan harus disusun secara fleksibel dan mampu menyesuaikan dengan keadaan nyata, dan hal tersebut sudah diupayakan oleh guru di madrasah ini dengan menyediakan alternatif pembelajaran secara offline.

Upaya merancang pembelajaran berbasis digital di MTs Almaarif 02 Singosari tidak berjalan secara terpisah, melainkan memperoleh dukungan penuh dari pihak manajemen madrasah. Wakil Kepala Madrasah bidang kurikulum menegaskan bahwa para guru diberi keleluasaan dalam menyusun perangkat ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta perkembangan teknologi. Ruang kebebasan ini diberikan agar guru mampu berinovasi dalam menyiapkan pembelajaran, selama tetap berpedoman pada capaian pembelajaran dan

⁷⁹ Helmiati.

penguatan karakter siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Riawan dkk, (2021)⁸⁰ yang menekankan bahwa kesiapan individu dan fleksibilitas strategi merupakan elemen penting dalam merancang pembelajaran digital yang efektif. Disisi lain, Kepala Madrasah menuturkan bahwa penerapan teknologi dalam proses pembelajaran merupakan langkah strategis lembaga dalam mendukung program digitalisasi pendidikan. Integrasi teknologi dipandang penting agar siswa terbiasa dengan perubahan zaman serta memiliki kemampuan beradaptasi yang baik terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dengan kata lain, rancangan pembelajaran berbasis digital di MTs Almaarif 02 Singosari dapat dipahami sebagai pijakan penting dalam menciptakan proses belajar yang adaptif, inovatif, serta sesuai dengan konteks kebutuhan siswa. Upaya perbaikan yang dapat dilakukan antara lain memaksimalkan pemanfaatan fasilitas yang tersedia, memperkuat dukungan dari pihak sekolah, serta meningkatkan kompetensi guru melalui berbagai program pengembangan. Apabila langkah-langkah tersebut dilaksanakan secara konsisten, maka perencanaan pembelajaran digital tidak hanya berkontribusi pada pencapaian target akademik, tetapi juga berperan dalam menumbuhkan karakter peserta didik yang kreatif dan inovatif sesuai dengan tuntutan pendidikan di abad ke-21.

B. Penerapan model pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran IPS di MTs Almaarif 02 Singosari

Setelah melalui tahap perencanaan yang matang, langkah selanjutnya adalah tahap pelaksanaan atau implementasi pembelajaran berbasis digital di kelas. Penerapan pembelajaran digital pada mata pelajaran IPS di MTs Almaarif 02 Singosari tidak hanya berfokus pada penyampaian materi semata, tetapi juga dirancang untuk mengaktifkan siswa

⁸⁰ Riawan, Kurnasih, and Cendriono, "Pengaruh Pembelajaran Digital Terhadap Kemampuan Inovasi Dimediasi Oleh Kesiapan Individu Dalam Situasi Pandemi COVID-19."

melalui berbagai kegiatan interaktif. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru IPS berupaya mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan belajar, mulai dari penggunaan media presentasi, pemanfaatan aplikasi daring, hingga penugasan berbasis proyek digital. Sejalan dengan pandangan Riawan, dkk (2021).⁸¹ penerapan teknologi dalam kegiatan pembelajaran tidak semata-mata difungsikan sebagai alat penyampai materi, tetapi juga berperan sebagai wahana untuk menciptakan interaksi yang aktif, mendorong terjalinnya kerja sama, serta mengembangkan karakter siswa agar lebih. Pendekatan ini membuat siswa lebih aktif, mampu berpikir kritis, serta terdorong untuk menghasilkan karya kreatif yang relevan dengan materi pembelajaran.

Dalam praktik pembelajaran digital, guru IPS di MTs Almaarif 02 Singosari menerapkan pendekatan student centered learning, di mana peserta didik ditempatkan sebagai fokus utama dalam proses belajar. Guru berperan sebagai fasilitator dengan menyediakan berbagai media digital pendukung, seperti slide PowerPoint interaktif untuk menjelaskan materi, video guna memperjelas konsep, serta Google Form yang dimanfaatkan untuk evaluasi formatif. Penerapan tersebut sejalan dengan pandangan Riawan dkk, (2021).⁸² yang menekankan bahwa penggunaan media interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan partisipasi siswa sekaligus memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Berdasarkan temuan observasi dan wawancara, implementasi pembelajaran berbasis digital di MTs Almaarif 02 Singosari menunjukkan adanya beragam strategi yang diterapkan guru untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa. Media digital tidak hanya dimanfaatkan sebagai alat penyampai materi, tetapi juga sebagai sarana interaksi dan kerja sama. Sebagai contoh, ketika membahas topik globalisasi, guru meminta siswa mencari contoh nyata melalui internet, lalu mempresentasikannya secara

⁸¹ Riawan, Kurnasih, and Cendriono.

⁸² Riawan, Kurnasih, and Cendriono.

berkelompok menggunakan aplikasi seperti PowerPoint atau Google Slides. Pendekatan ini selaras dengan teori pembelajaran sosial-kultural Vygotsky (1978),⁸³ yang menekankan bahwa interaksi sosial dan pemanfaatan media berperan penting dalam proses konstruksi pemahaman siswa.

Pelaksanaan pembelajaran berbasis digital dilakukan secara bertahap dan sistematis. Tahap awal dimulai dengan kegiatan pendahuluan, di mana guru menggunakan media digital seperti PowerPoint atau video singkat untuk membangkitkan motivasi belajar siswa serta mengaitkan materi dengan pengalaman nyata. Selanjutnya, pada kegiatan inti, siswa dilibatkan dalam aktivitas diskusi kelompok, pencarian informasi melalui sumber digital, serta penyusunan proyek kreatif seperti poster, infografis, atau presentasi multimedia. Hasil karya kemudian dipresentasikan di depan kelas dengan bimbingan guru, sehingga setiap siswa memperoleh kesempatan untuk mengungkapkan ide-idenya secara percaya diri. Kegiatan berbasis proyek ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget (Helmiati, 2012),⁸⁴ yang menegaskan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata dan aktivitas kreatif.

Temuan penelitian di MTs Almaarif 02 Singosari memperlihatkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis digital memberikan berbagai keuntungan. Siswa terlihat lebih bersemangat dan terlibat aktif ketika memanfaatkan media digital dibandingkan dengan pendekatan tradisional. Materi IPS juga lebih mudah dipahami saat disajikan melalui PowerPoint interaktif maupun video tematik. Selain itu, kegiatan diskusi kelompok dengan dukungan teknologi membuat siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat serta berani mempresentasikan hasil karyanya di hadapan teman sekelas. Hal ini membuktikan bahwa penerapan pembelajaran digital mampu menghadirkan pengalaman belajar yang

⁸³ Vygotsky, "Mind In Society."

⁸⁴ Helmiati, *Model Pembelajaran*.

lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna. Kondisi ini sejalan dengan pandangan Akhwani, (2020)⁸⁵ yang menegaskan bahwa pembelajaran digital memberi ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi pengetahuan, berkolaborasi dalam lingkungan virtual, serta menghasilkan karya berbasis teknologi. Dengan adanya aktivitas tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman akademik, tetapi juga mampu mengembangkan karakter inovatif dan kreatif melalui pengalaman nyata dalam menggunakan teknologi. Tahap akhir ditutup dengan refleksi bersama melalui umpan balik, evaluasi singkat menggunakan Google Form, serta penekanan kembali nilai-nilai inovatif dan kreatif yang perlu ditanamkan siswa.

Pelaksanaan pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran IPS di MTs Almaarif 02 Singosari dilaksanakan secara terstruktur, meliputi tahap pendahuluan, kegiatan inti, hingga penutup. Pada bagian awal, guru memanfaatkan media digital berupa slide PowerPoint yang dirancang interaktif dengan menampilkan gambar, peta, serta data terkini untuk memberikan gambaran awal materi. Penggunaan media ini berfungsi menarik perhatian siswa sekaligus mengantarkan mereka menuju pembahasan lebih mendalam. Pada tahap inti, guru menayangkan video pembelajaran yang diperoleh dari YouTube atau platform pendidikan lain untuk menampilkan fenomena nyata mengenai isu sosial, seperti globalisasi, keberagaman budaya, dan pola interaksi masyarakat. Tayangan visual-auditori tersebut membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Setelah itu, siswa diarahkan untuk melakukan diskusi dalam kelompok kecil dan menghasilkan karya digital sederhana, baik berupa presentasi, infografis, maupun poster dengan menggunakan aplikasi seperti Canva, PowerPoint, atau Google Slides.

Selain kegiatan diskusi dan presentasi, guru juga mengintegrasikan evaluasi formatif melalui Google Form dalam bentuk kuis interaktif. Dengan metode ini, siswa dapat segera

⁸⁵ Akhwani and Wulansari, "Pendekatan Pendidikan Karakter Berbasis Digital."

mengetahui skor yang diperoleh, sedangkan guru memperoleh gambaran cepat mengenai tingkat penguasaan siswa terhadap materi. Komunikasi tambahan, pengumpulan tugas, serta penyampaian umpan balik dilakukan melalui WhatsApp Group sehingga interaksi berlangsung secara praktis dan cepat. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, diketahui bahwa siswa menunjukkan antusiasme lebih tinggi ketika belajar dengan pendekatan digital. Mereka merasa lebih tertantang dan bersemangat saat diminta menyusun poster, infografis, atau presentasi digital, dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru secara konvensional. Fakta ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga mengasah keterampilan kolaborasi serta kreativitas mereka dalam menyampaikan gagasan.

Dari hasil penelitian, diketahui bahwa terdapat beberapa faktor yang mendukung keberhasilan penerapan pembelajaran berbasis digital di kelas, yaitu:

- a. Siswa menjadi lebih mudah memahami materi IPS karena penyajian menggunakan media visual dan interaktif yang menarik perhatian.
- b. Siswa mampu mengidentifikasi informasi penting dari materi yang dipelajari dengan memanfaatkan sumber digital seperti artikel, video, dan peta interaktif.
- c. Siswa menunjukkan peningkatan rasa percaya diri, terutama ketika menyampaikan hasil proyek mereka dalam bentuk presentasi atau karya digital.
- d. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis karena adanya aktivitas kolaboratif melalui diskusi dan kerja kelompok berbasis digital, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses belajar.

Walaupun penerapan pembelajaran digital memberikan banyak keuntungan, implementasinya di MTs Almaarif 02 Singosari masih menemui sejumlah hambatan.

Kendala utama berkaitan dengan keterbatasan sarana dan prasarana, seperti belum semua ruang kelas memiliki LCD proyektor, akses internet yang kurang stabil, serta laboratorium komputer yang penggunaannya harus berbagi dengan mata pelajaran lain. Situasi ini membuat guru perlu menyiapkan langkah alternatif, misalnya menyediakan materi dalam versi offline atau memanfaatkan perangkat pribadi seperti laptop maupun ponsel yang disambungkan ke proyektor portabel.

Selain permasalahan fasilitas, kemampuan siswa dalam mengoperasikan teknologi juga tidak merata. Sebagian peserta didik masih kesulitan menggunakan aplikasi digital dalam menyelesaikan tugas, sehingga guru perlu memberikan pendampingan tambahan. Hal serupa juga terlihat pada tingkat penguasaan teknologi antar guru yang berbeda-beda, sehingga penerapan pembelajaran digital belum dapat berjalan dengan kualitas yang seragam. Meski demikian, baik guru maupun pihak madrasah telah melakukan upaya penyesuaian. Guru berusaha menyesuaikan pemakaian media dengan kondisi nyata siswa, sedangkan madrasah memberikan dukungan berupa pelatihan teknologi pendidikan serta penambahan sarana secara bertahap. Pendekatan adaptif ini sejalan dengan pandangan Trianto (2015), yang menekankan bahwa pelaksanaan pembelajaran harus bersifat fleksibel dan menyesuaikan keadaan di lapangan tanpa mengabaikan tujuan inti yang ingin dicapai.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran digital terbukti memberikan pengaruh yang positif terhadap aktivitas belajar siswa. Melalui penggunaan berbagai media serta aplikasi berbasis teknologi, peserta didik tidak hanya lebih mudah memahami materi, tetapi juga terdorong untuk berpikir analitis, percaya diri dalam menyampaikan gagasan, serta mampu menghasilkan karya yang kreatif. Walaupun pelaksanaan masih menghadapi hambatan, seperti keterbatasan sarana pendukung dan ketimpangan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi, usaha guru dalam mengintegrasikan pembelajaran digital

telah membuka peluang yang lebih luas bagi siswa untuk menumbuhkan karakter inovatif dan kreatif sesuai kebutuhan pendidikan abad ke-21.

C. Evaluasi pembelajaran berbasis digital dapat membentuk karakter siswa yang inovatif dan kreatif di MTs Almaarif 02 Singosari

Evaluasi merupakan tahapan penting dalam kegiatan pembelajaran karena berperan untuk menilai sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Dalam konteks pembelajaran berbasis digital, evaluasi tidak hanya difokuskan pada pencapaian aspek kognitif siswa, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan dalam menghasilkan karya inovatif. Berdasarkan temuan penelitian di MTs Almaarif 02 Singosari, guru IPS telah berupaya merancang evaluasi dengan memanfaatkan sarana digital, baik berupa tes daring maupun penugasan proyek kreatif, sehingga capaian belajar siswa dapat tergambarkan secara lebih menyeluruh.

Menurut pandangan Riawan, dkk (2021).⁸⁶ Penggunaan teknologi dalam proses evaluasi pembelajaran dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif sekaligus melibatkan siswa secara aktif. Melalui sarana digital, peserta didik diberi ruang untuk menunjukkan pemahamannya dalam beragam bentuk, seperti mengerjakan kuis online melalui Google Form, membuat infografis, menyusun presentasi digital, hingga mengerjakan proyek kolaboratif dengan aplikasi tertentu. Pola evaluasi tersebut tidak hanya menilai kemampuan siswa dalam mengingat informasi, tetapi juga mengasah keterampilan mereka dalam menyampaikan gagasan secara kreatif, memecahkan persoalan dengan inovatif, serta menjalin kerja sama dengan rekan belajar.

Di MTs Almaarif 02 Singosari, guru IPS menyusun bentuk evaluasi digital yang berfokus pada pembentukan karakter peserta didik. Penilaian tidak lagi dipahami hanya

⁸⁶ Riawan, Kurnasih, and Cendriono, "Pengaruh Pembelajaran Digital Terhadap Kemampuan Inovasi Dimediasi Oleh Kesiapan Individu Dalam Situasi Pandemi COVID-19."

sebagai tahap penutup dari proses belajar, melainkan diposisikan sebagai bagian yang terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran itu sendiri. Sejak awal, siswa dilibatkan secara aktif melalui forum diskusi online, proyek berbasis teknologi, hingga kegiatan reflektif interaktif. Pendekatan ini selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran menyeluruh, bersifat diferensiasi, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan abad ke-21.

Dalam pelaksanaannya di kelas, evaluasi pembelajaran digital di MTs Almaarif 02 Singosari dilakukan melalui berbagai bentuk kegiatan yang kreatif dan bervariasi. Guru IPS tidak sekadar menggunakan tes tertulis tradisional, melainkan memanfaatkan media digital yang lebih interaktif. Contohnya, Google Form digunakan sebagai alat kuis formatif, di mana siswa dapat langsung mengetahui hasil nilainya, sementara guru memperoleh data cepat terkait penguasaan materi. Model evaluasi ini memberikan transparansi serta meningkatkan akuntabilitas proses belajar, karena siswa bisa segera memperbaiki kesalahan yang dilakukan. Model evaluasi tersebut sejalan dengan pandangan Riawan, Ranti Kurnasih, & Nanang Cendriono (2021)⁸⁷ yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam penilaian mampu menghadirkan proses belajar yang lebih partisipatif sekaligus meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Dari hasil wawancara, guru IPS menyampaikan bahwa penerapan model evaluasi yang bersifat terbuka dan kreatif mampu mendorong meningkatnya motivasi belajar peserta didik. Siswa terlihat lebih proaktif, tidak sekadar menunggu arahan guru, tetapi berinisiatif mengeksplorasi beragam aplikasi digital yang sudah akrab dengan kehidupan sehari-hari mereka. Temuan ini sejalan dengan pandangan Tri Deviana Akhwani & Wulansari (2020)⁸⁸ yang menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menumbuhkan

⁸⁷ Riawan, Kurnasih, and Cendriono.

⁸⁸ Akhwani and Wulansari, "Pendekatan Pendidikan Karakter Berbasis Digital."

karakter inovatif dan kreatif melalui eksplorasi media, kerja kolaboratif, serta pelaksanaan proyek berbasis digital. Oleh karena itu, di MTs Almaarif 02 Singosari, evaluasi tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang menegangkan, melainkan sebagai wadah untuk menyalurkan potensi diri siswa secara lebih positif dan konstruktif

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa peserta didik di MTs Almaarif 02 Singosari merespons secara positif penerapan evaluasi berbasis digital. Mereka merasa lebih bersemangat ketika diberikan tugas dalam bentuk proyek digital dibandingkan ujian tertulis konvensional. Tantangan membuat infografis, poster digital, maupun video presentasi dianggap lebih menyenangkan karena memberikan ruang kebebasan untuk berekspresi sekaligus berkreasi sesuai minat dan gaya masing-masing. Beberapa siswa bahkan mengungkapkan bahwa mereka lebih antusias mempelajari materi IPS ketika hasil pekerjaannya dapat ditampilkan dalam format visual yang menarik. Selain itu, penerapan evaluasi digital turut melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Misalnya, saat diminta menyusun infografis tentang suatu fenomena sosial, mereka harus melakukan pencarian data, menyeleksi informasi yang relevan, lalu mengolahnya menjadi visual yang ringkas, jelas, dan komunikatif. Proses ini menuntut kejelian, kreativitas, serta kemampuan analitis secara bersamaan, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam bentuk karya nyata.

Dukungan dari pihak madrasah juga berperan penting dalam memperkuat pelaksanaan evaluasi digital. Kepala sekolah bersama wakil kepala bidang kurikulum menekankan pentingnya praktik pembelajaran dan penilaian yang sejalan dengan tuntutan abad ke-21, yakni mengembangkan kompetensi inovatif, kreatif, serta adaptif terhadap perkembangan teknologi. Sebagai bentuk dukungan, madrasah mulai menyediakan fasilitas tambahan seperti proyektor dan program pelatihan teknologi bagi guru agar proses evaluasi dapat terlaksana lebih optimal.

Namun demikian, penerapan evaluasi digital masih menghadapi beberapa hambatan. Tidak semua siswa memiliki tingkat keterampilan yang sama dalam menggunakan aplikasi digital. Sebagian sudah terbiasa dengan Canva atau PowerPoint, sementara lainnya masih membutuhkan arahan mendasar. Kondisi ini membuat guru harus meluangkan waktu ekstra untuk memberikan pendampingan agar semua siswa mampu menyelesaikan tugas sesuai harapan. Di samping itu, keterbatasan jaringan internet juga kerap menjadi kendala dalam pengumpulan tugas berbasis online. Meski terdapat hambatan, hal tersebut tidak mengurangi esensi penting dari evaluasi digital. Justru keadaan ini mendorong guru untuk lebih kreatif dan adaptif, misalnya dengan menyediakan alternatif pengumpulan tugas secara offline atau membolehkan siswa memakai perangkat sederhana yang tersedia. Pendekatan ini sejalan dengan pemikiran Trianto (Helmiati, 2021),⁸⁹ yang menegaskan bahwa implementasi pembelajaran harus bersifat fleksibel dan menyesuaikan dengan realitas lapangan, tanpa mengurangi pencapaian tujuan utama yang telah ditetapkan.

Evaluasi berbasis digital tidak hanya berfungsi sebagai instrumen penilaian akademis, tetapi juga menjadi media untuk membina karakter peserta didik. Melalui berbagai penugasan yang memanfaatkan teknologi, siswa diarahkan untuk menghasilkan karya yang orisinal, kreatif, serta memiliki nilai praktis. Sebagai contoh, ketika mereka diberi tugas membuat presentasi mengenai dampak globalisasi, siswa tidak sekadar menyalin informasi dari internet, melainkan harus mengolah data, menambahkan elemen visual yang relevan, serta menyajikan materi dengan cara yang menarik. Proses semacam ini membangun karakter inovatif karena siswa terbiasa menghadirkan solusi baru, bukan hanya meniru pola yang sudah ada.

Pelaksanaan evaluasi digital dapat menstimulasi tumbuhnya kreativitas siswa dalam menggunakan beragam aplikasi dan media. Pemanfaatan Canva untuk membuat poster,

⁸⁹ Helmiati, *MODEL PEMBELAJARAN*.

Google Slides untuk menyusun presentasi, maupun aplikasi editing sederhana untuk menghasilkan video, membuka ruang bagi siswa mengekspresikan ide sesuai kemampuan masing-masing. Aktivitas tersebut melatih mereka berpikir lebih variatif, menghadirkan ide-ide segar, serta menyampaikan gagasan dengan cara yang komunikatif dan menarik. Berdasarkan dari sisi sikap, evaluasi digital turut mendorong peningkatan rasa percaya diri. Ketika siswa mempresentasikan karya digital di hadapan kelas, mereka belajar untuk berani menyampaikan ide, menerima masukan, serta memperbaiki kekurangan yang ada. Selain itu, kerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek bersama menumbuhkan karakter kolaboratif. Interaksi ini sesuai dengan teori pembelajaran sosial Vygotsky (1985)⁹⁰ yang menekankan bahwa pemahaman dan keterampilan baru terbentuk melalui proses interaksi sosial.

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan evaluasi berbasis digital di MTs Almaarif 02 Singosari memberikan dampak yang signifikan dalam pengembangan karakter peserta didik. Penilaian tidak lagi dimaknai sebatas pengukuran kemampuan kognitif, melainkan menjadi sarana untuk menumbuhkan kreativitas, inovasi, serta keterampilan kolaboratif. Melalui proyek-proyek digital, siswa terbiasa mengolah informasi, menghasilkan produk yang orisinal, serta menyajikan gagasan dengan cara yang komunikatif dan menarik. Lebih jauh, model evaluasi digital ini juga memperkuat kompetensi esensial abad ke-21, seperti keberanian mengutarakan pendapat, kemampuan beradaptasi dengan perkembangan teknologi, dan keterampilan bekerja dalam tim. Dengan demikian, evaluasi digital tidak hanya berfungsi sebagai instrumen untuk menilai capaian akademis, tetapi juga menjadi media strategis dalam pembentukan karakter.

⁹⁰ Vygotsky, "Mind In Society."

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Analisis Model Pembelajaran Berbasis Digital pada Pelajaran IPS dalam Pembentukan Karakter Siswa yang Inovatif dan Kreatif di MTs Almaarif 02 Singosari, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran berbasis digital terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar IPS. Dengan memanfaatkan media seperti PowerPoint interaktif, tayangan video edukatif, Google Form, serta WhatsApp Group, proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan interaktif. Hal ini menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, sekaligus mendorong kolaborasi.
2. Penerapan model digital juga memberi kesempatan kepada siswa untuk lebih kreatif dan inovatif ketika mengerjakan tugas IPS. Proyek-proyek berupa pembuatan infografis, poster digital, maupun presentasi kelompok menantang mereka untuk mengembangkan ide baru, berpikir secara kritis, serta mengaitkan informasi sosial dengan konteks nyata. Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa semakin percaya diri dalam menyampaikan pendapat, sekaligus mampu menghasilkan karya digital yang sesuai dengan tema pembelajaran.
3. Evaluasi pembelajaran dengan pendekatan digital terbukti lebih efektif dalam menumbuhkan karakter inovatif dan kreatif peserta didik. Siswa mampu menampilkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama secara produktif, serta berani mengutarakan ide melalui media digital. Kelas pun menjadi lebih dinamis, partisipatif, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan abad ke-21.

B. SARAN

1. Bagi guru diharapkan senantiasa meningkatkan keterampilan literasi digital agar mampu lebih maksimal dalam merancang, mengimplementasikan, serta melakukan evaluasi terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Pemanfaatan berbagai aplikasi pendidikan, media interaktif, dan proyek digital perlu terus dikembangkan supaya proses belajar tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga mendorong terbentuknya karakter siswa yang kreatif dan inovatif. Guru juga disarankan menyiapkan strategi alternatif yang fleksibel, baik untuk pembelajaran secara daring maupun luring, sehingga tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai meskipun ada kendala fasilitas.
2. Bagi sekolah diharapkan memberikan dukungan menyeluruh terhadap pengembangan pembelajaran digital melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti pemasangan LCD proyektor di setiap kelas, penguatan jaringan internet, serta optimalisasi laboratorium komputer. Selain itu, sekolah juga sebaiknya mengadakan pelatihan atau workshop secara berkesinambungan mengenai penggunaan teknologi pendidikan bagi guru, sehingga kemampuan mereka senantiasa berkembang sesuai tuntutan pembelajaran abad ke-21.
3. Penelitian ini masih terbatas pada kajian perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran digital dalam mata pelajaran IPS. Oleh sebab itu, riset berikutnya diharapkan dapat memperluas cakupan ke mata pelajaran lain, jenjang pendidikan berbeda, atau menitikberatkan pada aspek tertentu, misalnya efektivitas penggunaan media digital tertentu, strategi kolaboratif antar siswa, maupun pengaruh pembelajaran digital terhadap hasil belajar ranah kognitif, afektif, dan psikomotor secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar, 2021.
- Akhwani, Tri Deviana, and Wulansari. "Pendekatan Pendidikan Karakter Berbasis Digital." *Jurnal Cakrawala Pendas* 7, no. 2 (2021): 191–200.
- Anisah, Syahid Suhandi Aziz, and Ferdian Ari Bowo. "Pengaruh Pembelajaran Investigasi Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Manajerial* 15, no. 1 (2021): 1–4.
- Arifin, She Fira Azka. "Pembelajaran E-Learning Sebagai Pelaksanaan Merdeka Belajar Siswa Sekolah Dasar Abad 21." *IJEB: Indonesian Journal Education Basic* 1, no. 1 (2023): 1–12. <https://doi.org/10.61214/ijeb.v1i1.12>.
- Aulia, Riska, and Rora Rizki Wandini. "Karakteristik Mata Pelajaran IPS" 5, no. 20 (2023): 1–7.
- Azman, Zainal. "Rumpun Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Perspektif Islam Dan Barat" 21, no. 2 (2023): 185–203.
- Cahya, Uci Dwi, Janner Simarmata, Iwan, Nita Suleman, Khairun Nisa, Hadi Nasbey, Lusy Tunik Muharlisiani, et al. *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21. Penerbit Yayasan Kita Menulis*, 2023.
- Citriadin, Yudin. *Metode Penelitian Kualitatif*, 2020.
- Ghozali, Ahmad Fendi. "Manajemen Pengembangan Sumber Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Nganjuk." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2022.
- Gunawan, Heri. *Pendidikan Karakter Konsep Dan Implementasi*. Alfabeta. Vol. 11, 2012. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.
- Hendra, Hery Afriyadi, Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Sinta Nur Laila, Yana Fajar Prakasa, Rahmat Putra Ahmad Hasibuan, and Achmad Dzulfikri Almufti Asyhar. *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. 1st ed. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Husamah, Husamah. "Blended Project Based Learning: Metacognitive Awareness of Biology Education New Students." *Journal of Education and Learning (EduLearn)* 9, no. 4 (2015): 274–81. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v9i4.2121>.
- Iryana. "Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif" 4, no. 1 (2019).
- Islamiah, Robitotul. "Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Digital Dalam Membentuk Karakter Peduli Sosial (Studi Kasus Siswa Kelas VIII MTs Unggulan Al-Qodiri I Jember)," 2021. <http://repository.upi.edu/id/eprint/64079>.
- Ismaya, Raka, Savira Salshabila, and Indri Dwi Ariyani. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR" 7 (2024): 13779–85.

- Karim, Abdul. *Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2015.
- Kemenag. *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, 2019.
- Khairany, Indah, Maghfirah Chairunnisa, Muhammad Arifin, and Informasi Artikel. "Peran Strategi Pembelajaran Dan Implementasinya Pada Era Digital" 3, no. 1 (2024): 8–14. <http://bureaucracy.gapenas-publisher.org/index.php/home/article/view/299>.
- Miles, Matthew B, A Michael Huberman, and Johnny Saldaña. *Qualitative Data Analysis*, 2014.
- Musrifah. "Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam." *Jurnal TAUJIH* 14, no. 01 (2021): 78–90. <https://doi.org/10.53649/jutau.v14i01.309>.
- Nasution, Asrin. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar." *Jurnal Islamika Granada* 2, no. 2 (2022): 44–51. <https://doi.org/10.51849/ig.v2i2.85>.
- Prasetyo, Nana. *Membangun Karakter Anak Usia Dini*, 2011.
- Putera, Rachmat Panca. *Buku Pembelajaran IPS*, 2023.
- Rahmad. "Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar" 2, no. 1 (2016): 67–78.
- Republik Indonesia. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, Pub. L. No. BN.2016/No.955, <https://jdih.kemdikbud.go.id/>: 3 hlm (2016).
- Riawan, Ranti Kurnasih, and Nanang Cendriono. "Pengaruh Pembelajaran Digital Terhadap Kemampuan Inovasi Dimediasi Oleh Kesiapan Individu Dalam Situasi Pandemi COVID-19." *Tahun 2021* 6, no. 1 (2021): 98–113.
- Sahlah, Asmaun. "Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam (Kajian Penerapan Pendidikan Karakter Di Lembaga Pendidikan Islam)" 11, no. 1 (2019): 1–14.
- Siregar, Andyoda, and Pulung Sumantri. "Pemanfaatan Media Digital Dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu Di Sekolah Dasar Kak Seto." *Education & Learning* 4, no. 1 (2024): 17–22. <https://doi.org/10.57251/el.v4i1.1242>.
- Suriana. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII Di MTsN Gowa." Universitas Islam Negeri Alauddin, 2023.
- Suwahyu, Irwansyah, Muhammad Asriadi, and Ninik Rahayu Ashadi. "Penerapan Model Pembelajaran Digital Berbasis Pendidikan Karakter Di SMP Negeri 4 Bajeng" 6, no. 3 (2023): 162–65.
- Syafruddin, M.Abid Saputra, Nurfatun, Helmalia Putri, Haimin, Afriani, and Dicky Darmawan. "Karakteristik Pembelajaran IPS SD." *Indonesian Research Journal on Education* 4 (2024): 147–49.
- Tohari, Begjo, and Ainur Rahman. "Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky Dan Jerome Bruner : Model Pembelajaran Aktif Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak" 4, no. 1 (2024).
- Tranggono, Tranggono, Kamila Jastisia Jasmin, Muhammad Rizqi Amali, Lola Nashwa

- Aginza, Shania Zahra Rizqitta Sulaiman, Femas Agil Ferdhina, and Daafa Abdan Maulaana Effendie. "Pengaruh Perkembangan Teknologi Di Era Globalisasi Dan Peran Pendidikan Terhadap Degradasi Moral Pada Remaja." *Bureaucracy Journal : Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance* 3, no. 2 (2023): 1927–46. <http://bureaucracy.gapenas-publisher.org/index.php/home/article/view/299>.
- Vygotsky. "Mind In Society." *Harefuah* 108, no. 3–4 (1985): 101–3. <https://doi.org/10.3928/0048-5713-19850401-09>.
- Yunus, Razali. "Teori Belajar Siberetik Dan Implementasinya Dalam Pelaksanaan Diklat" 4, no. 2 (2018): 32–41.
- Yusuf, Munir. *Inovasi Pendidikan Abad-21: Perspektif, Tantangan, Dan Praktik Terkini. Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. Vol. 3, 2018. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.
- Zahra Zafira, Dianita, Desy Safitri, and Kata Kunci. "Implementasi Media Pembelajaran Digital Sebagai Strategi Pembelajaran IPS." *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* 1, no. 3 (2024): 59–63.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Transkrip Wawancara

TRANSKIP WAWANCARA

WAWANCARA DENGAN GURU MATA PELAJARAN IPS

Pelaksanaan Wawancara

Hari/Tanggal : Sabtu, 16 Mei 2025

Waktu : 08.00

Tempat : Gasebo, halaman MTs Almaarif 02 Singosari

Informan : Chusnul Bariya, S.Pd.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pemahaman Anda mengenai pembelajaran berbasis digital?	Menurut saya, pembelajaran digital adalah proses belajar yang memanfaatkan teknologi. Jadi, tidak hanya mengandalkan buku atau papan tulis, melainkan juga perangkat seperti laptop, ponsel, internet, serta berbagai aplikasi. Dengan cara ini, siswa biasanya lebih mudah memahami materi karena sifatnya yang interaktif.
2.	Bagaimana strategi Anda dalam mengintegrasikan teknologi agar siswa lebih mudah memahami dan mendalami materi?	Langkah awal saya dalam merencanakan pembelajaran digital itu adalah melihat dulu kesiapan anak-anak. Apakah mereka punya HP, bisa akses internet, dan familiar dengan aplikasi seperti Google Form atau WhatsApp. Itu semua jadi pertimbangan sejak awal sebelum saya mulai menyusun RPP dan tugas-tugasnya.
3.	Apakah siswa diberikan kesempatan untuk mengakses dan menggali informasi dari berbagai sumber digital?	Saya berusaha mengaitkan materi IPS dengan media yang akrab bagi siswa. Saya biasanya menyiapkan materi menggunakan PowerPoint dan juga menyisipkan video pembelajaran supaya siswa lebih antusias. Kuis saya buat melalui Google Form, sedangkan WhatsApp saya gunakan untuk berkomunikasi karena itu aplikasi yang paling sering mereka akses.
4.	Bagaimana Bapak/Ibu memastikan bahwa materi pembelajaran digital yang digunakan bersifat menarik serta mampu mendorong perkembangan kreativitas siswa?	Saya pakai berbagai media, contohnya PowerPoint dan video, supaya siswa tidak bosan hanya membaca. Kuis saya buat pakai Google Form, dan komunikasi atau pengumpulan tugas biasanya lewat WhatsApp karena lebih praktis.
5.	Bagaimana Anda menerapkan pembelajaran digital di kelas?	Biasanya saya memulai dengan penjelasan menggunakan PowerPoint, lalu

		memberikan tugas kelompok. Siswa menggunakan ponsel atau laptop mereka untuk mencari informasi, membuat presentasi, atau mengerjakan kuis secara daring.
6.	Pernahkah Bapak/Ibu melibatkan peserta didik dalam kegiatan diskusi atau kolaborasi kelompok melalui platform daring?	Pernah, terutama saat masa pandemi. Bahkan sampai sekarang pun kadang masih dilakukan, misalnya melalui WhatsApp Group dan Zoom Meet untuk diskusi maupun pengumpulan tugas.
7.	Tugas berbasis teknologi apa saja yang pernah Bapak/Ibu berikan dalam proses pembelajaran?	Saya pernah memberi tugas membuat infografis, poster digital, presentasi kelompok, serta kuis menggunakan Google Form.
8.	Apakah menurut Bapak/Ibu seluruh siswa telah memiliki kesiapan dari segi kemampuan teknis untuk mengikuti pembelajaran digital?	Tidak semuanya. Ada siswa yang sudah terbiasa menggunakan aplikasi, tetapi ada juga yang masih kesulitan. Biasanya saya mengelompokkan mereka agar bisa saling membantu.
9.	Apakah Anda mengalami kesulitan dalam menerapkan pembelajaran digital?	Ya, ada beberapa kendala. Biasanya terkait fasilitas, seperti jumlah proyektor yang terbatas, koneksi internet yang kadang lambat, serta perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi. Untuk mengantisipasi, saya menyiapkan materi cadangan dalam bentuk offline jika terjadi masalah jaringan.
10.	Bagaimana Anda mengevaluasi hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran digital?	Saya tidak hanya memberi soal pilihan ganda. Saya lebih suka memberi tugas seperti membuat infografis atau presentasi. Dari situ saya bisa lihat siapa yang benar-benar memahami materi dan siapa yang bisa berpikir lebih kreatif.
11.	Apakah kebebasan dalam menentukan waktu dan lokasi belajar melalui sistem digital turut berperan dalam mendorong siswa untuk menyelesaikan tugas dengan pemikiran yang lebih inovatif dan kreatif?	Menurut saya, iya. Karena mereka bisa mencari referensi kapan saja, ide yang dihasilkan pun lebih beragam.
12.	Menurut Anda, apakah pembelajaran digital mampu meningkatkan karakter inovatif dan kreatif siswa?	Ya, saya melihat siswa menjadi lebih berani mencoba hal-hal baru, lebih percaya diri saat presentasi, serta semakin kreatif dalam menghasilkan karya digital. Jadi menurut saya, pembelajaran digital sangat mendukung terbentuknya karakter inovatif dan kreatif.

TRANSKIP WAWANCARA

WAWANCARA DENGAN SISWA KELAS VIII (8) - A

Pelaksanaan Wawancara

Hari/Tanggal : Selasa, 19 Mei 2025

Waktu : 09.00

Tempat : Ruang OSIS, MTs Almaarif 02 Singosari

Informan : Saktio Darulis Majid

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana perasaanmu saat belajar IPS menggunakan teknologi digital?	Menurut saya, seru... belajarnya jadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Karena ada video, gambar, serta presentasi yang membuat materi lebih mudah dimengerti
2.	Apa saja langkah-langkah yang kamu lakukan saat mengikuti pembelajaran digital di kelas?	Biasanya sih saya memperhatikan penjelasan guru lewat PowerPoint atau video terlebih dahulu, terus mencari tambahan di internet. Kalau ada tugas, saya mencatat poin-poin pentingnya...
3.	Bagaimana pengalamanmu saat bekerja sama dengan teman-teman dalam diskusi atau tugas digital?	Seru kok... kalau ga bisa nanti bisa minta ajarin ke temen... jadi lebih gampang.
4.	Apa yang menurutmu paling bermanfaat dari belajar bersama secara digital?	Kaya lebih gampang cari informasi... terus lebih gampang dimengerti juga.
5.	Apakah menurutmu pembelajaran digital membuatmu lebih kreatif dalam mengerjakan tugas-tugas IPS?	Iya, karena saya bisa mencoba membuat poster atau infografis sendiri. Saya bisa mengatur warna, gambar, dan teks supaya tampilannya lebih menarik.
6.	Apakah kamu merasa terdorong untuk mencoba ide-ide baru atau menggunakan aplikasi berbeda selama pembelajaran digital?	Iya, kadang saya ingin mencoba aplikasi lain selain PowerPoint, misalnya Canva untuk membuat desain. Jadi saya bisa lebih leluasa bereksperimen.

TRANSKIP WAWANCARA

WAWANCARA DENGAN SISWA KELAS VIII (8) - A

Pelaksanaan Wawancara

Hari/Tanggal : Selasa, 19 Mei 2025

Waktu : 09.00

Tempat : Ruang OSIS, MTs Almaarif 02 Singosari

Informan : Olivia Febriyanti

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana perasaanmu saat belajar IPS menggunakan teknologi digital?	Kalau menurut saya... terasa lebih menyenangkan. Saat ada video atau gambar, materi jadi lebih mudah dipahami.
2.	Apa saja langkah-langkah yang kamu lakukan saat mengikuti pembelajaran digital di kelas?	Biasanya saya menyimak dulu penjelasan guru, lalu memperhatikan materi yang ditampilkan melalui PowerPoint atau video. Jika ada tugas... saya mengerjakannya bersama teman-teman.
3.	Bagaimana pengalamanmu saat bekerja sama dengan teman-teman dalam diskusi atau tugas digital?	Menyenangkan, karena kami bisa saling membantu. Teman yang lebih hebat menggunakan aplikasi biasanya membimbing yang lain, jadi kami bisa belajar bersama, bukan hanya bekerja sendiri-sendiri.
4.	Apa yang menurutmu paling bermanfaat dari belajar bersama secara digital?	...Tugas-tugas kayak bikin presentasi atau gambar itu bikin kita lebih semangat... Kita bisa cari sendiri di internet, terus kita buat sesuai kita sendiri. Terus kadang juga suka ngerjain soal quiz di hp....
5.	Apakah menurutmu pembelajaran digital membuatmu lebih kreatif dalam mengerjakan tugas-tugas IPS?	Iya, karena saya bisa membuat poster, infografis, atau presentasi yang lebih menarik.
6.	Apakah kamu merasa terdorong untuk mencoba ide-ide baru atau menggunakan aplikasi berbeda selama pembelajaran digital?	Iya, saya jadi termotivasi untuk mencoba aplikasi lain. Kadang kalau melihat hasil karya teman bagus, saya ingin mencoba juga

TRANSKIP WAWANCARA

WAWANCARA DENGAN SISWA KELAS VIII (8) - B

Pelaksanaan Wawancara

Hari/Tanggal : Selasa, 19 Mei 2025

Waktu : 09.00

Tempat : Ruang OSIS, MTs Almaarif 02 Singosari

Informan : Raditya putra pratama

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana perasaanmu saat belajar IPS menggunakan teknologi digital?	Lebih gampang ngerti kalau dikasih video atau gambar. Tugasnya juga enak, kadang disuruh bikin tuga atau kerja kelompok, jadi lebih semangat.
2.	Apa saja langkah-langkah yang kamu lakukan saat mengikuti pembelajaran digital di kelas?	Menyimak penjelasan guru melalui PowerPoint atau video, terus kalau ada tugas, saya langsung berdiskusi dengan teman.
3.	Bagaimana pengalamanmu saat bekerja sama dengan teman-teman dalam diskusi atau tugas digital?	Menyenangkan, karena bisa membagi tugas. Jadi pekerjaan bisa lebih cepat selesai dan hasilnya lebih maksimal.
4.	Apa yang menurutmu paling bermanfaat dari belajar bersama secara digital?	Kalau ada materi yang belum saya pahami, saya bisa langsung mencari di internet.
5.	Apakah menurutmu pembelajaran digital membuatmu lebih kreatif dalam mengerjakan tugas-tugas IPS?	Iya, membuat kami lebih leluasa dalam menyampaikan ide.
6.	Apakah kamu merasa terdorong untuk mencoba ide-ide baru atau menggunakan aplikasi berbeda selama pembelajaran digital?	Iya, kadang saya tertarik mencoba aplikasi lain seperti Canva atau CapCut untuk mengedit.

TRANSKIP WAWANCARA
WAWANCARA DENGAN SISWA KELAS VIII (8) - B

Pelaksanaan Wawancara

Hari/Tanggal : Selasa, 19 Mei 2025

Waktu : 09.00

Tempat : Ruang OSIS, MTs Almaarif 02 Singosari

Informan : Nur Hayatun Nufus

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana perasaanmu saat belajar IPS menggunakan teknologi digital?	Menurut saya seru... belajar IPS dengan teknologi terasa lebih menyenangkan. Ada tampilan gambar, video terus ngerjain kuis di hp jadi ga cepet bosan.
2.	Apa saja langkah-langkah yang kamu lakukan saat mengikuti pembelajaran digital di kelas?	Saya memperhatikan penjelasan guru dahulu, lalu membuka materi diinternet.
3.	Bagaimana pengalamanmu saat bekerja sama dengan teman-teman dalam diskusi atau tugas digital?	Rasanya menyenangkan karena bisa saling bertukar ide. Jadi hasil tugas kelompok lebih maksimal, dan kami bisa belajar bersama.
4.	Apa yang menurutmu paling bermanfaat dari belajar bersama secara digital?	Bisa mendapatkan banyak pengetahuan baru, dari internet maupun dari teman. Jadi tidak hanya mengandalkan materi dari guru, tetapi juga bisa cari sendiri.
5.	Apakah menurutmu pembelajaran digital membuatmu lebih kreatif dalam mengerjakan tugas-tugas IPS?	Iya, karena kami bisa membuat berbagai karya gitu terus nyoba-nyoba hal baru
6.	Apakah kamu merasa terdorong untuk mencoba ide-ide baru atau menggunakan aplikasi berbeda selama pembelajaran digital?	Iya, saya jadi ingin mencoba aplikasi lain seperti Canva atau PicsArt untuk membuat desain. Jadi hasil tugas bisa lebih bagus dan berbeda dari biasanya.

Lampiran 2. Identitas Observasi

LEMBAR OBSERVASI OBSERVASI KELAS VIII (8)

Tanggal Pengamatan :

Waktu Pengamatan : Pukul 08.00 WIB

Kelas : VIII (8) MTs Almaarif 02 Singosari

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Durasi Observasi : 2 Jam Pelajaran

Aspek yang Diamati	Indikator	Keterangan
Perencanaan	Pengamatan perencanaan pembelajaran berbasis digital yang disiapkan oleh guru IPS	Pengamatan pada tahap perencanaan menunjukkan bahwa guru IPS telah menyiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP dan modul ajar yang berbasis digital. Media yang dipakai mencakup PowerPoint interaktif, video edukatif, serta Google Form untuk pelaksanaan evaluasi. Rancangan pembelajaran tersebut diarahkan untuk menumbuhkan karakter inovatif dan kreatif peserta didik melalui penugasan proyek digital.
Penerapan	Pengamatan proses pembelajaran di kelas	Dalam praktik pembelajaran di kelas, guru menerapkan pendekatan student centered learning dengan melibatkan siswa secara aktif. Peserta didik diarahkan untuk mencari informasi, berdiskusi, dan menghasilkan karya digital berupa poster, infografis, maupun presentasi.
	Pengamatan materi, metode dan media yang digunakan	Materi ajar dipilih dengan menyesuaikan konteks kehidupan nyata siswa sehingga lebih relevan dan mudah dipahami. Metode yang digunakan berupa diskusi kelompok, presentasi digital, serta proyek berbasis

		kolaborasi. Adapun media yang dimanfaatkan meliputi LCD proyektor, laptop, jaringan internet, Google Classroom, dan WhatsApp Group sebagai sarana pendukung.
	Pengamatan sarana dan prasarana pendukung	Hasil pengamatan menunjukkan bahwa fasilitas pembelajaran belum merata. Kondisi ini membuat guru perlu menyesuaikan rencana pembelajaran dengan keadaan nyata di lapangan.
	Pengamatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis digital	Siswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran digital. Mereka aktif berdiskusi, menyusun karya digital, serta mempresentasikan hasil kerjanya.
	Pengamatan interaksi siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung	Selama proses belajar, interaksi berlangsung secara dua arah. Guru berperan sebagai fasilitator, sementara siswa aktif bertanya, berdiskusi, dan mengemukakan gagasan.
Evaluasi	Pengamatan pemahaman siswa terhadap materi dan media digital yang digunakan	Pemanfaatan media digital dalam evaluasi terbukti membantu pemahaman siswa terhadap materi IPS. Video, artikel daring, dan infografis menjadikan konsep lebih jelas dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.
	Pengamatan pembentukan karakter inovatif dan kreatif	Melalui pembelajaran digital, siswa menunjukkan perkembangan dalam berpikir kritis, menciptakan ide baru, serta menyajikan materi melalui karya digital. Kreativitas siswa tercermin dari variasi desain infografis yang mereka hasilkan dan keberanian mereka dalam menyampaikan presentasi di depan kelas.

Lampiran 3. Dokumentasi Wawancara



Lampiran 4. Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id email : fitk@uin-malang.ac.id									
Nomor Sifat Lampiran Hal	: 1520/Un.03.1/TL.00.1/05/2025 : Penting : - : Izin Survey	2 Mei 2025								
Kepada Yth. Kepala MTs Almaarif 02 Singosari di Kabupaten Malang										
Assalamu'alaikum Wr. Wb. Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut: <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nama</td> <td>: Faradwipa Aditiya Saputra</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 210102110025</td> </tr> <tr> <td>Tahun Akademik</td> <td>: Genap - 2024/2025</td> </tr> <tr> <td>Judul Proposal</td> <td>: Penerapan Pembelajaran Berbasis Digital pada Mata Pelajaran IPS dalam Pembentukan Karakter Siswa Inovatif dan Kreatif di MTs Almaarif 02 Singosari Kabupaten Malang</td> </tr> </table> Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.			Nama	: Faradwipa Aditiya Saputra	NIM	: 210102110025	Tahun Akademik	: Genap - 2024/2025	Judul Proposal	: Penerapan Pembelajaran Berbasis Digital pada Mata Pelajaran IPS dalam Pembentukan Karakter Siswa Inovatif dan Kreatif di MTs Almaarif 02 Singosari Kabupaten Malang
Nama	: Faradwipa Aditiya Saputra									
NIM	: 210102110025									
Tahun Akademik	: Genap - 2024/2025									
Judul Proposal	: Penerapan Pembelajaran Berbasis Digital pada Mata Pelajaran IPS dalam Pembentukan Karakter Siswa Inovatif dan Kreatif di MTs Almaarif 02 Singosari Kabupaten Malang									
 an Dekan, Wakil Dekan Bidang Akademi Mohammad Walid, MA 19730823 200003 1 002										
Tembusan : 1. Ketua Program Studi PIPS 2. Arsip										

Lampiran 5. Bukti Bebas Plagiasi

Faradwipa Aditiya Saputra

(210102110025) Faradwipa Aditiya Saputra

OKTOBER

Document Details

Submission ID

trn:oid::3618:117108342

Submission Date

Oct 17, 2025, 11:36 AM GMT+7

Download Date

Oct 17, 2025, 12:50 PM GMT+7

File Name

(210102110025) Faradwipa Aditiya Saputra.pdf

File Size

1.8 MB

118 Pages

21,547 Words

149,203 Characters



Page 1 of 137 - Cover Page

Submission ID trn:oid::3618:117108342



Page 2 of 137 - Integrity Overview

Submission ID trn:oid::3618:117108342

23% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

15% Internet sources

8% Publications

18% Submitted works (Student Papers)

BIODATA MAHASISWA

Nama : Faradwipa Aditiya Saputra
NIM : 210102110025
Tempat Tanggal Lahir : Bogor, 24 Desember 2002
Fakultas/Program Studi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Tahun Masuk : 2021
Alamat Rumah : Kp. Salabenda, Gg. Kelapa 2, Desa Parakan Jaya, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor
No. Handphone : 0895433754030
Alamat Email : faradwipa24@gmail.com
Riwayat Pendidikan :

- TK R.A Kartini
- SDN Semplak 2 Bogor
- SMPN 6 Bogor
- SMAN 1 Rancabungur
- UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

