

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan adalah aspek fundamental yang diakui sebagai kebutuhan utama setiap bangsa. Kualitas pendidikan suatu negara merupakan indikator penting kemajuannya. Oleh karena itu, perkembangan dan kemajuan suatu negara dapat diukur dari kualitas pendidikannya. Sebaliknya, pendidikan berkualitas rendah akan menyebabkan suatu bangsa atau negara tertinggal di berbagai bidang.² Sistem pendidikan Indonesia terus berkembang secara dinamis dan mengalami berbagai perubahan sejalan dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Oleh karena itu, dunia pendidikan dituntut untuk mampu merancang sistem pendidikan yang lebih kreatif, dinamis, dan adaptif terhadap berbagai perubahan dan tren. Pendidikan dipandang sebagai kegiatan yang dapat beradaptasi dengan perkembangan yang ada dan diarahkan untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Pada dasarnya, pendidikan adalah upaya untuk mengembangkan potensi siswa melalui dorongan dan fasilitasi proses belajar mereka. Proses belajar itu sendiri merupakan elemen penting dalam setiap kegiatan pendidikan, karena tanpa pendidikan pada dasarnya tidak mungkin terjadi.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya Pasal 23, pendidikan didefinisikan sebagai upaya terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses belajar yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi mereka dan menjadi individu yang mandiri dalam masyarakat. Hasil yang diperoleh siswa dari proses belajar ini dikenal sebagai prestasi akademik.³ Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dan pendidik serta berbagai sumber belajar yang terjadi dalam lingkungan belajar. Dalam keseluruhan proses pendidikan, pembelajaran adalah aktivitas inti, dengan guru memainkan peran

² Misnawaty Usman, *Komunikasi Sistem pendidikan; Analisis Komprehensif* (Yogyakarta: Media Akademi, 2019), hlm 74.

³ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4301, Pasal 1 ayat (1).

utama dalam mengelola proses tersebut.

Pembelajaran melibatkan serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa melalui hubungan timbal balik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Kesiapan guru untuk memahami karakteristik siswa merupakan faktor penting dalam penyampaian materi pembelajaran dan merupakan indikator keberhasilan implementasi pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan belajar dan mengajar diarahkan untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan penguasaan materi pelajaran. Pengetahuan pada dasarnya berasal dari luar individu, tetapi dibangun dan dikembangkan oleh siswa melalui proses pembelajaran. Dengan demikian, pengetahuan tidak hanya diberikan atau ditransfer dari orang lain, tetapi dibentuk dan dikembangkan oleh individu itu sendiri melalui pengalaman belajar.⁴

Di era digital yang berkembang pesat, penggunaan media pembelajaran menjadi semakin penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Kedua kemampuan ini merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran karena dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan analitis dan inovatif, serta kemampuan untuk memecahkan masalah yang kompleks. Selain itu, kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi juga telah memberikan kontribusi positif terhadap kemajuan pendidikan.⁵

Untuk menghadapi tuntutan abad ke-21, setiap individu perlu membekali diri dengan berbagai kompetensi yang relevan, termasuk keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Untuk mengembangkan kemampuan ini, individu dituntut untuk memiliki keterampilan dalam memperoleh, memilih, dan memproses informasi secara efektif. Proses ini membutuhkan pemikiran kritis, sistematis, logis, dan kreatif. Oleh karena itu, perlu dikembangkan model pembelajaran yang dapat mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, sistematis, logis, dan kreatif pada siswa. Keterampilan berpikir kritis dan kreatif merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki setiap individu untuk menghadapi berbagai masalah kompleks dalam kehidupan sehari-hari. Berpikir kritis membantu individu memahami informasi secara objektif dan

⁴ Sarlito Wirawan Sarwono, *Teori Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan* (Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2020), hlm 18.

⁵ Muhammad Soleh Hapudin, *Teori Belajar dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Kencana, 2021), hlm. 24–25.

mendalam, serta membuat keputusan yang tepat melalui proses menganalisis dan mengevaluasi informasi yang diperoleh. Sementara itu, berpikir kreatif memungkinkan individu untuk menghasilkan ide-ide baru dan solusi inovatif untuk berbagai masalah yang mereka hadapi.⁶

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dapat menjadi tantangan dalam proses pembelajaran. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya dukungan dan stimulasi dari lingkungan belajar yang dapat memfasilitasi pengembangan kreativitas siswa. Lingkungan belajar yang terlalu terstruktur atau yang menekankan tes dan penilaian standar seringkali tidak memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk mengembangkan pemikiran kreatif. Selain itu, kurangnya pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif dalam kurikulum pendidikan juga dapat menjadi faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Ketika proses pendidikan lebih berfokus pada pencapaian jawaban yang benar daripada pemecahan masalah dan kegiatan eksperimental, siswa cenderung kekurangan kesempatan yang memadai untuk mengembangkan kreativitas mereka. Lebih jauh lagi, kurangnya pembelajaran yang berpusat pada siswa dan terbatasnya kesempatan untuk berkolaborasi dengan teman sebaya juga dapat menghambat pengembangan kreativitas siswa.⁷

Kemampuan berpikir kreatif siswa yang masih terbatas bukanlah masalah yang tidak dapat diatasi. Melalui penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa serta penggunaan strategi pembelajaran yang mampu merangsang kreativitas dan inovasi, kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dikembangkan secara optimal. Hal ini dapat dicapai dengan menciptakan lingkungan belajar yang mendorong eksplorasi, penemuan, dan refleksi, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkolaborasi dalam memecahkan berbagai masalah kehidupan nyata. Dengan cara ini, siswa diharapkan menjadi pembelajar yang kreatif dan inovatif serta siap menghadapi tantangan masa depan yang terus berkembang.⁸

⁶ Neli Rahmania dkk., *Berpikir Kritis dan Kreatif: Teori dan Implementasi Praktis dalam Pembelajaran* (Jakarta: Publica Indonesia Utama, 2023), hlm. 209.

⁷ Lia Muhasinah, *Komunikasi Inter Subjektif sebagai Peningkat Kemampuan Berpikir Kritis* (Kabupaten Banjar: Ruang Karya, 2023), hlm. 204.

⁸ Wilda Susanti dkk., *Pemikiran Kritis dan Kreatif* (Bandung : CV. Media Sains Indonesia, 2022) hlm. 65.

Pada konteks perkembangan pendidikan yang semakin dinamis, pendekatan *Competency Based Learning* (CBL) semakin dipandang sebagai metode efektif untuk peningkatan kualitas proses pembelajaran.⁹ Terutama dalam pembelajaran Ilmu Sosial (IPS), pendekatan *Competency Based Learning* (CBL) tidak hanya berfokus pada penyampaian pengetahuan tetapi juga pada pengembangan keterampilan dan kompetensi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan menekankan penguasaan kompetensi, siswa didorong untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan menumbuhkan sikap inovatif. *Competency Based Learning* (CBL) menekankan penguasaan pengetahuan praktis, pembelajaran berbasis aktivitas, dan penilaian berbasis kinerja. Keuntungannya meliputi peningkatan keterlibatan siswa, pengembangan keterampilan praktis, dan persiapan yang lebih baik untuk dunia kerja. Namun, tantangan dalam implementasinya, seperti kesiapan guru, ketersediaan sumber daya, dan penyesuaian kurikulum, perlu diperhatikan. Secara keseluruhan, *Competency Based Learning* (CBL) menawarkan pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa untuk masa depan yang lebih baik.

Pelaksanaan *Competency Based Learning* (CBL) dalam pembelajaran Ilmu Sosial (IPS) bertujuan untuk mengoptimalkan kreativitas siswa, sehingga mereka tidak hanya memahami konsep-konsep sosial tetapi juga mampu menerapkannya dalam berbagai konteks yang lebih luas. Melalui pendekatan ini, siswa diajak untuk mengeksplorasi isu-isu sosial, budaya, dan ekonomi di lingkungan sekitar mereka dan berperan aktif dalam merumuskan solusi yang kreatif dan relevan. Studi ini akan meneliti bagaimana pelaksanaan *Competency Based Learning* (CBL) dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan kreativitas siswa, sekaligus mengidentifikasi tantangan yang mungkin muncul dalam implementasinya. Diharapkan siswa dapat menjadi individu yang tidak hanya kompeten secara akademis tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam mengatasi masalah sosial di masyarakat.¹⁰

⁹Richards, Jack C. *Competency-Based Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press, 2017, hlm. 12–18.

¹⁰ Pusat Pengembangan Pembelajaran dan Penjaminan Mutu Politeknik Negeri Medan, *Panduan Project Based Learning (PBL) dan Case Based Learning (CBL)* (Medan: Politeknik Negeri Medan, 2022), hlm. 10.

MTsN 7 Tulungagung merupakan salah satu madrasah tsanawiyah negeri terakreditasi A di Kabupaten Tulungagung. MTsN 7 Tulungagung ini juga merupakan madrasah Adiwiyata. MTsN 7 Tulungagung memiliki keunikan yakni, sebagian siswa di MTsN 7 Tulungagung ada yang bermukim di pondok pesantren ada juga yang tinggal di rumah. Siswa yang bermukim di pondok pesantren setiap berangkat dan pulang sekolah jalan kaki karena tempat pondok pesantren dengan MTsN 7 Tulungagung tidak begitu jauh. Jadi setiap berangkat dan pulang sekolah selalu ramai siswa jalan kaki.¹¹

Berdasarkan hasil wawancara penelitian dengan Guru IPS di MTsN 7 Tulungagung, ditemukan beberapa permasalahan yang memengaruhi proses pada pembelajaran IPS.¹² *Pertama*, Kurangnya daya pikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran disebabkan oleh beberapa faktor. Metode pembelajaran yang kurang bervariasi yang menghambat eksplorasi ide baru dan partisipasi aktif siswa. Selain itu, minimnya kesempatan untuk mengajukan pertanyaan kritis atau menyampaikan pendapat juga menghalangi pengembangan kreativitas. Dukungan terbatas dari lingkungan belajar, seperti kurangnya fasilitas atau media pembelajaran yang mendukung, juga berkontribusi terhadap masalah ini.

Kedua, beberapa siswa sering mengalami kesulitan untuk tetap fokus selama pelajaran Ilmu Sosial (IPS), yang dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah metode penyampaian materi yang kurang menarik, misalnya, pendekatan teoretis dan minimnya keterlibatan aktif siswa. Kondisi ini dapat menyebabkan kebosanan dan menyulitkan siswa untuk memahami pentingnya materi tersebut. Pemahaman siswa yang kurang baik tentang relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari juga memengaruhi motivasi mereka, karena jika manfaat materi tidak terlihat secara langsung, partisipasi siswa cenderung menurun. Selain itu, gangguan dari lingkungan belajar, seperti suasana kelas yang kurang kondusif atau penggunaan teknologi yang tidak terarah, dapat mengalihkan perhatian siswa dari

¹¹ Hasil wawancara penelitian dengan Ibu Roro Trianawati Guru IPS MTsN 7 Tulungagung pada tanggal 4 November 2025

¹² Hasil wawancara penelitian dengan Ibu Roro Trianawati Guru IPS MTsN 7 Tulungagung pada tanggal 4 November 2025

proses belajar.

Ketiga, hasil belajar siswa dalam Studi Sosial (IPS) menunjukkan bahwa sekitar 30% siswa menerima nilai akhir di bawah standar yang ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka. Prestasi rendah ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk kurangnya pemahaman siswa tentang pentingnya IPS, metode pembelajaran yang tidak efektif, dan materi yang kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, motivasi yang rendah, gangguan dari lingkungan belajar, dan fasilitas yang terbatas juga berkontribusi pada hasil belajar siswa yang rendah. Untuk meningkatkan hasil belajar, perlu diterapkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan, serta metode yang dapat mengoptimalkan kreativitas dan partisipasi aktif siswa.

Meskipun pendekatan *Competency Based Learning* (CBL) telah mulai diperkenalkan dalam sistem pendidikan saat ini, namun pada praktiknya di MTsN 7 Tulungagung, implementasi metode ini ditemukan belum berjalan secara optimal. Berdasarkan hasil wawancara penelitian dengan Guru IPS di sekolah tersebut, teridentifikasi beberapa masalah krusial yang memengaruhi kualitas pembelajaran. *Pertama*, rendahnya daya pikir kreatif siswa disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung kaku, sehingga menghambat eksplorasi ide dan partisipasi aktif. Kondisi ini diperparah oleh minimnya integrasi materi dengan konteks kehidupan sehari-hari, yang membuat siswa kesulitan memahami relevansi pengetahuan yang mereka pelajari. *Kedua*, fenomena rendahnya fokus belajar siswa muncul akibat penyampaian materi yang kurang menarik serta rendahnya kesadaran siswa akan pentingnya nilai-nilai dalam pelajaran IPS, ditambah dengan gangguan dari lingkungan kelas yang kurang kondusif. Dampak dari berbagai kendala tersebut terlihat jelas pada hasil belajar, di mana separuh dari jumlah siswa masih memperoleh nilai di bawah standar pencapaian Kurikulum Merdeka. Hal ini merupakan konsekuensi logis dari kurangnya pemahaman konsep dan penggunaan metode pengajaran yang tidak efektif dalam menyasar kompetensi siswa secara spesifik. Oleh karena itu, diperlukan penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan relevan, di mana siswa terlibat aktif dalam menghubungkan materi dengan tantangan kehidupan nyata. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan berbasis kompetensi, diharapkan siswa akan menjadi lebih termotivasi dan kreatif

dalam mencapai hasil belajar yang optimal sesuai tuntutan masa depan. Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul **“Implementasi *Competency Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VIII di MTsN 7 Tulungagung”**

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian bermanfaat bagi pembatasan mengenai objek penelitian yang diteliti sehingga menghindari suatu penelitian yang tidak terarah dan tidak diketahui arah tujuannya, oleh karena itu dalam penelitian ini yang menjadi fokus penelitiannya adalah:

1. Bagaimana Perencanaan *Competency Based Learning* pada mata pelajaran IPS terpadu untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII di MTsN 7 Tulungagung Tahun Ajaran 2025/2026?
2. Bagaimana pelaksanaan *Competency Based Learning* pada mata pelajaran IPS terpadu untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII di MTsN 7 Tulungagung Tahun Ajaran 2025/2026?
3. Bagaimana evaluasi dari implementasi *Competency Based Learning* pada mata pelajaran IPS terpadu untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII di MTsN 7 Tulungagung Tahun Ajaran 2025/2026?

C. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memecahkan masalah yang telah tergambar pada latar belakang dan rumusan masalah diatas. Oleh karena itu, penyusun dapat menulis tujuan penelitian sebagai berikut ini:

1. Untuk menjelaskan perencanaan *Competency Based Learning* pada mata pelajaran IPS terpadu untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII di MTsN 7 Tulungagung Tahun Ajaran 2025/2026.
2. Untuk menjelaskan pelaksanaan *Competency Based Learning* pada mata pelajaran IPS terhadap kreativitas siswa terpadu untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII di MTsN 7 Tulungagung Tahun Ajaran 2025/2026.
3. Untuk menjelaskan evaluasi implementasi *Competency Based Learning*

pada mata pelajaran IPS terpadu untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII di MTsN 7 Tulungagung Tahun Ajaran 2025/2026.

D. Manfaat Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam memenuhi persyaratan akademik untuk menyelesaikan proyek akhir sebagai bagian dari upaya memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Lebih jauh lagi, penelitian ini juga diharapkan dapat memperluas wawasan peneliti dan memperdalam pemahaman mereka mengenai penerapan model Pembelajaran Berbasis Kompetensi dalam pembelajaran Ilmu Sosial (IPS). Hasil penelitian diharapkan dapat berkontribusi sebagai sumber informasi untuk pengembangan ilmu pengetahuan, serta berfungsi sebagai bahan referensi dan perbandingan untuk penelitian selanjutnya yang relevan dengan topik ini.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Kepala Madrasah

Kepala Madrasah memberikan gambaran dan inspirasi dalam mengembangkan kebijakan pembelajaran yang berbasis kompetensi di MTsN 7 Tulungagung. Dengan penerapan *Competency Based Learning*, kepala madrasah dapat mendorong peningkatan kreativitas siswa serta mutu pembelajaran secara keseluruhan.

b. Bagi Guru

Tujuan dari panduan ini adalah untuk merancang, menerapkan, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis kompetensi yang berfokus pada pengembangan kreativitas siswa, sekaligus menekankan peran guru sebagai fasilitator aktif dalam proses pembelajaran. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menantang, sehingga siswa dapat mengembangkan kreativitasnya secara optimal dalam pembelajaran IPS. Model pembelajaran ini juga memotivasi siswa untuk aktif dan bertanggung jawab dalam proses belajar.

c. Bagi Peneliti lain

Berfungsi sebagai referensi dan dasar untuk penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan penerapan Pembelajaran Berbasis Kompetensi (CBL) dalam mata pelajaran lain, atau dengan penggunaan pendekatan atau metode penelitian yang berbeda.

E. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Implementasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), implementasi didefinisikan sebagai pelaksanaan atau implementasi suatu rencana, kesepakatan, atau kewajiban. Secara etimologis, istilah "implementasi" berasal dari kata bahasa Inggris "*execute*" atau "*to implement*," yang berarti menyediakan sarana untuk melaksanakan sesuatu guna menghasilkan efek nyata.¹³ Implementasi bukanlah sekadar kegiatan rutin, melainkan kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan secara serius, dengan mengikuti norma atau pedoman tertentu, dengan tujuan mencapai hasil yang diinginkan.

Implementasi adalah aktivitas yang dilakukan secara sistematis dan terstruktur melalui mekanisme tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Berdasarkan definisi implementasi, tujuan utama implementasi adalah mewujudkan rencana yang telah dipersiapkan dengan cermat, baik secara individu maupun kelompok, termasuk meninjau dan mendokumentasikan prosedur yang dilakukan. Lebih lanjut, implementasi bertujuan untuk menilai kemampuan masyarakat dalam mengimplementasikan kebijakan atau rencana yang telah dirancang, serta mengevaluasi sejauh mana kebijakan atau rencana tersebut berhasil meningkatkan kualitas dan efektivitas implementasi.¹⁴

¹³ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)* Daring, "Implementasi," <https://kbbi.kemdikbud.go.id> (diakses 27 Januari 2026).

¹⁴ Ziaggi, "Implementasi: Pengertian, Tujuan, dan Jenis-Jenisnya," Gramedia, <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:WDwB944OfzIJ:https://www.gramedia.com/lit/erasi/implementasi/&cd=2&hl=en&ct=clnk&gl=id> (diakses 27 Januari 2026).

b. *Competency Based Learning*

Pembelajaran Berbasis Kompetensi *Competency Based Learning* (CBL) adalah model pembelajaran yang perencanaan, implementasi, dan evaluasinya berfokus pada penguasaan kompetensi. Pendekatan ini dirancang untuk memastikan bahwa semua aktivitas pembelajaran secara konsisten mengarahkan siswa menuju penguasaan kompetensi yang telah ditetapkan, sehingga memungkinkan mereka untuk mencapai pemahaman yang komprehensif dan lengkap tentang proses pembelajaran mereka.¹⁵

c. Mata Pelajaran IPS Terpadu

Ilmu Sosial (IPS) adalah mata pelajaran wajib bagi siswa SMP dan SMA. Menurut Kurikulum Sekolah, IPS merupakan mata pelajaran wajib sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya Pasal 37, yang menyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah harus mencakup ilmu sosial. Perkembangan IPS di Indonesia sangat dipengaruhi oleh konsep Ilmu Sosial yang berasal dari negara-negara Barat, seperti Amerika Serikat, di mana istilah tersebut digunakan untuk mata pelajaran yang setara dengan IPS.¹⁶

d. Kreativitas

Kreativitas adalah kompetensi penting bagi siswa untuk mencapai kesuksesan akademis. Kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru yang dapat digunakan dalam pemecahan masalah, atau kemampuan untuk menemukan hubungan baru antara konsep-konsep yang sudah ada. Kreativitas siswa tidak selalu melibatkan penciptaan sesuatu yang sepenuhnya baru; kreativitas juga dapat diwujudkan melalui penggabungan atau pengembangan ide-ide yang

¹⁵ Hidayani, F., & Rama, B. Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi., (2024), hal. 434
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.12669234>

¹⁶ Sapriya, *Kurikulum Merdeka: Implementasi dan Tantangan di Era Digital* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2025), hlm. 158.

sudah ada untuk menciptakan sesuatu yang berbeda. Tingkat kreativitas seseorang dapat diamati melalui perilaku dan aktivitas kreatif mereka.¹⁷

2. Penegasan Operasional

Penerapan *Competency Based Learning* (CBL) dipahami sebagai proses pembelajaran yang berfokus pada pencapaian kompetensi siswa yang komprehensif, meliputi aspek-aspek terintegrasi dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pelaksanaan *Competency Based Learning* (CBL) menekankan tidak hanya pada penyampaian materi tetapi juga pada kemampuan siswa untuk menunjukkan kompetensi nyata sesuai dengan standar kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Pelaksanaan *Competency Based Learning* (CBL) mencakup perencanaan pembelajaran berbasis kompetensi, pelaksanaan pembelajaran yang mendorong keaktifan peserta didik, serta penilaian berbasis kompetensi melalui evaluasi autentik. Dengan demikian, implementasi *Competency Based Learning* (CBL) berfokus pada pencapaian hasil belajar peserta didik yang mencerminkan penguasaan kompetensi, bukan semata-mata pada penguasaan materi.

F. Sistematika Pembahasan

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini memaparkan latar belakang penelitian tentang implementasi *Competency Based Learning* (CBL) pada mata pelajaran IPS Terpadu untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII. Selanjutnya, dirumuskan fokus penelitian terkait pelaksanaan, faktor pendukung dan penghambat, serta dampaknya terhadap kreativitas siswa. Bab ini juga menjelaskan tujuan dan manfaat penelitian baik secara teoretis maupun praktis. Selain itu, disajikan definisi operasional untuk memperjelas istilah yang digunakan. Pada bagian akhir, diuraikan sistematika penulisan skripsi sebagai gambaran alur pembahasan.

¹⁷ Nugraha, Irfan Rizkiana Raja, Udin Supriadi, and Mokh Iman Firmansyah. "Efektivitas strategi pembelajaran project based learning dalam meningkatkan kreativitas siswa." *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS* 17.1 (2023): hal. 39-47.

2. Bab II Kajian Pustaka

Bab ini menguraikan landasan teoretis yang berkaitan dengan implementasi *Competency Based Learning* (CBL) pada mata pelajaran IPS Terpadu, meliputi definisi, konsep, prinsip, dan langkah penerapannya untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII. Selain itu, disajikan kajian penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian guna memperkuat dasar analisis. Keseluruhan kajian teori dan hasil penelitian sebelumnya digunakan sebagai landasan teoretis dalam mendukung pelaksanaan dan pembahasan penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini menguraikan rancangan penelitian yang digunakan untuk mengkaji implementasi *Competency Based Learning* (CBL) pada mata pelajaran IPS Terpadu dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII. Selain itu, dijelaskan peran peneliti, lokasi dan subjek penelitian, serta sumber data yang digunakan. Bab ini juga memaparkan teknik pengumpulan data, metode analisis data, dan prosedur validasi data untuk menjamin keabsahan hasil penelitian. Pada bagian akhir, diuraikan tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan secara sistematis selama proses penelitian berlangsung.

4. Bab IV Hasil Penelitian

Bab ini menyajikan hasil penelitian mengenai implementasi *Competency Based Learning* (CBL) pada mata pelajaran IPS Terpadu dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi di lapangan. Seluruh data disajikan dalam bentuk deskripsi yang terstruktur dan sistematis. Penyajian ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman terhadap temuan penelitian. Selain itu, hasil penelitian menjadi dasar untuk pembahasan pada bab selanjutnya.

5. Bab V Pembahasan

Bab ini berisi analisis data hasil penelitian mengenai implementasi *Competency Based Learning* pada mata pelajaran IPS Terpadu di MTsN 7 Tulungagung. Analisis difokuskan pada pelaksanaan *Competency Based Learning* (CBL) dalam proses pembelajaran. Selain itu, dibahas pula keterkaitan pelaksanaan *Competency Based Learning* (CBL) dengan peningkatan kreativitas siswa kelas

VIII. Pembahasan diarahkan untuk menjawab tujuan penelitian berdasarkan data yang diperoleh. Hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan penelitian.

6. Bab VI Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian mengenai implementasi *Competency Based Learning* (CBL) pada mata pelajaran IPS Terpadu dalam mengoptimalkan kreativitas siswa kelas VIII di MTsN 7 Tulungagung. Kesimpulan disusun berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan pada bab sebelumnya. Selain itu, bab ini juga memuat saran-saran yang ditujukan kepada pihak sekolah, guru, dan peneliti selanjutnya. Saran tersebut diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan pembelajaran berbasis kompetensi. Bab ini menjadi bagian akhir dari rangkaian penelitian.