

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menghadapi era globalisasi seperti sekarang ini, sumber daya manusia Indonesia, perlu disiapkan untuk menghadapi tantangan zaman. Kebutuhan pendidikan yang dapat meningkatkan pandangan tentang masalah-masalah yang mendunia dan perspektif global juga menjadi semakin mengemuka. Hanvey (1982:5) menyatakan "*...a global perspective is not a quantum, something you either have or don't have. Global perspective is a blend of many things and any given individual may be rich in certain elements and relatively lacking in others*". Artinya, perspektif global bukanlah suatu quantum, sesuatu yang anda miliki atau belum dimiliki. Perspektif global merupakan suatu paduan dari banyak hal tertentu, tetapi kekurangan dalam hal yang lain (Sapriya, 2002:146).

Menurut Selo Sumardjan, globalisasi adalah suatu proses terbentuknya sistem organisasi dan komunikasi antar masyarakat di seluruh dunia, yang bertujuan untuk mengikuti sistem dan kaidah-kaidah tertentu yang sama. Dalam hal ini, untuk memahami konsep globalisasi dapat sampai dan dimiliki oleh setiap anggota kelompok tertentu umumnya oleh setiap warga negara, maka peran lembaga pendidikan menempati posisi yang sangat strategis. Di samping itu, perkembangan zaman akibat pengaruh globalisasi juga turut mendorong terjadinya perubahan-perubahan di segala bidang, sehingga dibutuhkan suatu antisipasi dan adanya kontrol terhadap masalah ini.

Pendidikan adalah salah satu upaya untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan tangguh. Manusia dipandang sebagai "subyek" pembangunan

karena ia dengan segenap kemampuannya menggarap lingkungannya secara dinamis dan kreatif, baik terhadap sarana lingkungan alam maupun lingkungan sosial. Pendidikan adalah usaha sadar yang ditujukan kepada peserta didik agar menjadi manusia yang berkepribadian kuat dan utuh serta bermoral tinggi.

Rumusan dan tujuan pendidikan jika dikaitkan dengan perubahan yang terjadi dalam masyarakat dan akibat pertumbuhan di bidang IPTEK, perekonomian yang ditandai dengan globalisasi kemudian dapat menimbulkan permasalahan dan tantangan baru. Pendidikan harus dapat mengantisipasi perubahan dan pertumbuhan tersebut. Salah satu usaha yang dilakukan dalam pendidikan adalah dengan mengadakan pendidikan formal dan pendidikan non formal (masyarakat). Peserta didik dibimbing untuk memperoleh bekal berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam menghadapi tantangan abad ke-21 ini, berbagai transformasi yang terjadi, akan menuntut para peserta didik untuk berkembang menjadi manusia-manusia yang berwawasan luas, memiliki kepribadian dan kesusilaan yang tinggi, tegar dan fleksibel dalam menghadapi arus perubahan, serta mampu menyesuaikan diri dengan tuntutan masa depan, handal dan kreatif dalam keilmuan/ keterampilan serta beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Tuntutan yang tinggi tersebut bertujuan untuk kepentingan *survival* yang bersangkutan dalam kehidupan yang penuh tantangan, ketidakpastian, persaingan dan ketepatan dalam pengambilan keputusan. Di sinilah, diperlukan kesadaran akan pentingnya sejarah sebagai pengenalan jati diri dan dapat menumbuhkan kemauan untuk bekerja keras bagi diri dan bangsanya. Hal ini diungkapkan oleh John Seeley dalam pemeonya, "*We study history, so that we may be wise before the event*" (Wiriaatmadja,

2002: 145). Pembelajaran sejarah di sekolah merupakan salah satu wahana untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, sekaligus sebagai upaya untuk menumbuhkan dan mengembangkan rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan peserta didik dalam mengantisipasi perubahan dan tuntutan pertumbuhan zaman.

Membelajarkan sejarah kepada peserta didik berarti menyentuh proses belajar. Konsep belajar bermakna dari Ausubel(1969) juga baik dipakai dalam belajar sejarah. Peserta didik terlebih dahulu memiliki konsep-konsep yang telah dipelajarinya terlebih dahulu. Pada waktu belajar pengetahuan baru, peserta didik menghubungkannya dengan konsep yang telah dimilikinya dan terbentuklah kebermaknaan logis. Dengan perspektif global sebagai pendekatan Sejarah Umum, peserta didik dipersiapkan untuk memahami perbedaan, persamaan dan keterhubungan komunitasnya di tempat ia hidup dengan dunia. Ia akan selalu memperbaharui cara memandang dunia, yang berbeda dengan cara selama ini yang ia lakukan.

Pembelajaran sejarah yang dikembangkan untuk meningkatkan potensi berfikir peserta didik, khususnya dalam konsep pengertian dan fungsi pelajaran sejarah bertujuan untuk menanamkan pengetahuan dan pengembangan pengetahuan lanjutan. Kemampuan berfikir peserta didik melalui sejarah dikembangkan tidak hanya dengan cara menghafal siapa, kapan dan dimana(*who, when dan where*) saja, melainkan juga harus dapat memaparkan mengapa(*why*) dan bagaimana(*how*) dari sebuah proses peristiwa sejarah sehingga peserta didik dilatih dalam aspek kognitif yang lebih tinggi dari pengetahuannya saja.

Dalam suatu PBM, khususnya dalam mata pelajaran sejarah, perlu diadakannya suatu aktivitas dari peserta didik, sehingga pembelajaran sejarah yang terjadi lebih

bermakna(*meaningful*). Dengan kata lain, pemberdayaan peserta didik dalam pembelajaran di kelas cukup penting, sehingga pembelajaran tidak bersifat *teacher-centered*, tetapi *student centered*. Pentingnya akan peranan siswa di kelas didukung oleh pernyataan dari Nana Sudjana (1991:2) yang menyatakan bahwa:

“*Student active learning* merupakan konsep dalam proses pembelajaran yang lebih menitikberatkan pentingnya siswa lebih aktif belajar dibandingkn dengan aktifitas guru sebagai pengajar. Peran guru terutama sebagai pembimbing dan fasilitator belajar.”

Pendapat lain, diantaranya dari Wlodkowski dan Jaynes juga ikut memperkuat pernyataan tersebut. Mereka menawarkan beberapa saran yang menghubungkan antara isi materi dengan proses belajar dalam membuat pembelajaran lebih terstimulasi bagi peserta didik. Dari 11 poin, ada beberapa cara untuk menghubungkan antara materi dengan proses belajar mengajar di kelas, diantaranya yaitu:

- *Provide variety in learning*
- *Relate learning to student interests*
- *Give students questions and tasks that get them thinking beyond rote memory*
- *Have students actively participate in learning*

(Lumsden, 1999:76)

Oleh karena itu, pemilihan sebuah metode yang digunakan oleh guru akan berpengaruh terhadap aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran.

Setelah mengetahui kondisi di atas, maka dalam hal ini guru dalam KBM dapat menggunakan strategi/ model mengajar inkuiri. Pendekatan inkuiri menekankan pada aktivitas siswa dalam PBM(Nana Supriatna, 2007:70). Sesuai dengan pernyataan Lumsden mengenai penggunaan berbagai macam cara dalam pembelajaran (*provide variety in learning*), penggunaan pendekatan inkuiri serta *Cooperative Learning* merupakan dua pendekatan alternatif yang bisa digunakan guru dalam mengembangkan materi sejarah. Lebih lanjut lagi, model ini dikembangkan oleh Richard Suchman untuk mengajarkan cara-cara atau proses mengkaji dan menjelaskan berbagai gejala. Perlu disadari bahwa model ini lebih menekankan pengembangan kesadaran dan penguasaan dalam proses inkuiri, bukan pada pengembangan pengetahuan tentang isi suatu bahan pelajaran(Nana Sudjana,1991:48). Untuk itu, dalam mengembangkan kegiatan tersebut, guru sejarah jangan hanya berfikir siswa/ peserta didik harus mengingat/ menghafal fakta-fakta, nama dan peristiwa sejarah, tetapi juga harus berfikir mengenai aspek sikap apa yang dihasilkan dan keterampilan sejarah (sosial) apa yang dapat dimiliki siswa setelah pelajaran selesai. Jika pendekatan ini dikembangkan dengan baik, maka aspek ingatan, sikap dan keterampilan dapat dikembangkan bersama-sama. Penilaian dapat dilakukan ketika kegiatan berlangsung.

Sementara itu, Dewey juga mengembangkan teori yang dilandasi oleh keinginan agar pembelajaran dibangun melalui pengalaman nyata (*real experience*). Dalam buku Nana Supriatna (2007:73) dijelaskan pendapat Dewey tersebut, ia mengatakan:

“if you have doubts about learning happens, engage in sustained inkuiri: study ponder, consider alternative possibilities and arrive at your belief grounded in every evidence.”

Jadi, inkuiri merupakan salah satu kunci penting dalam membangun pembelajaran yang mendasar.

Inkuiri merupakan salah satu dari beberapa model pengajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Penerapan kegiatan belajar mengajar dengan metode inkuiri ini adalah salah satu cara dalam Kegiatan Belajar Mengajar untuk meningkatkan kreativitas siswa untuk belajar. Dalam mengembangkan kreativitas ini, para siswa dibimbing agar memiliki kemampuan untuk berfikir kritis dan mampu memecahkan masalah. Guru perlu menyediakan kondisi-kondisi belajar yang memungkinkan terjadinya penambahan keluwesan dan kuantitas dari aspek kreativitas yang dimiliki oleh para siswa.

Adapun tujuan dari metode inkuiri adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa, untuk menemukan dan merefleksikan sifat kehidupan sosial, terutama sebagai latihan hidup sendiri dan langsung dalam masyarakatnya. Massialas dan Cox juga menggambarkan pendekatan inkuiri sosial. Mereka memandang bahwa sekolah mempunyai peranan yang aktif di dalam apa yang disebut sebagai "*creative reconstruction*" tentang kebudayaan (Dahlan, 1990:169). Artinya, sekolah atau pengajar tidak hanya berkewajiban untuk memelihara nilai-nilai masyarakat, tetapi juga harus memberikan keaktifan kepada siswa dan secara kritis dalam menghadapi masalah-masalah sosial. Maka, dengan metode inkuiri ini, siswa dapat mengadakan suatu usaha pemecahan masalah sosial. Keadaan ini membuat siswa untuk mengadakan pembuktian secara empirik dengan cara mencari informasi sehingga mereka memperoleh jawaban atau pemecahan masalah/ solusinya.

Manfaat inkuiri sosial yang diterapkan di sekolah, seperti yang dipaparkan oleh Dahlan (1990:177) adalah para siswa dapat berfikir dan mencari sendiri dalam situasi bebas yang terarah (adanya hipotesis), sehingga hal ini akan menimbulkan semangat belajar pada siswa. Strategi ini menekankan peserta didik untuk menggunakan keterampilan intelektual dalam memperoleh pengalaman baru atau informasi baru berdasarkan pengetahuan mengenai informasi atau pengalaman belajar sebelumnya merupakan kondisi baik untuk mengembangkan keterampilan yang terkait dengan informasi.

Lebih lanjut beberapa keuntungan strategi inkuiri, yang terkait dengan penguasaan informasi diantaranya adalah 1) strategi ini memungkinkan peserta didik melihat isi pelajaran lebih realistis dan positif ketika menganalisis dan mengaplikasikan data dalam memecahkan masalah, 2) memberi kesempatan kepada para siswa untuk merefleksikan isu-isu tertentu, mencari data yang relevan serta membuat keputusan yang bermakna bagi mereka secara pribadi, 3) menempatkan guru sebagai fasilitator belajar, sekaligus mengurangi perannya sebagai pusat kegiatan belajar.

Banyak pakar yang mendiskusikan kreativitas sebagai berfikir kreatif atau pemecahan masalah. Pakar lain mengemukakan bahwa kreativitas merupakan suatu bentuk pemecahan masalah yang melibatkan *intuitive leaps*, atau suatu kombinasi gagasan-gagasan yang bersumber dari berbagai pengetahuan yang terpisah secara luas. Kedua pandangan tersebut pada dasarnya sependapat bahwa kreativitas merupakan suatu bentuk dan proses pemecahan masalah (Hamalik, 2002:180). Untuk mencapai KBM yang meaningful/ bermakna bagi siswa, terutama dalam membangun kreativitas siswa tersebut, maka seorang guru harus selektif dan tepat dalam memilih metode yang akan digunakan

dalam penyampaian materi yang akan disajikan. Bertolak dari manfaat penggunaan metode inkuiri, maka guru dalam KBM dapat menggunakan metode inkuiri sebagai salah satu alternatif metode PBMnya untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran.

Pada kenyataannya, proses belajar mengajar yang terjadi di sekolah tidak demikian. Berdasarkan observasi awal hasil temuan di lapangan, peneliti melihat bahwa pada umumnya siswa menyatakan pengajaran sejarah merupakan sesuatu yang menjenuhkan. Pendapat tersebut didukung oleh penuturan Rochiati Wiriaatmadja yang menguraikan bahwa banyak siswa yang mengeluhkan bahwa pengajaran sejarah itu sangat membosankan karena isinya hanya merupakan hafalan saja dari tahun, tokoh dan peristiwa sejarah (2002:133). Segudang informasi dijejalkan begitu saja kepada siswa dan siswa tinggal menghafalnya di luar kepala. Memang “menghafal” atau “mengingat” adalah salah satu cara belajar, seperti halnya menirukan (*imitating* atau *copying*), mencoba-coba dengan *trial and error*. Menghafal hanya menghasilkan informasi yang selintas saja.

Faktor lain yang mempengaruhi asumsi pengajaran sejarah cukup membosankan adalah dalam proses belajar mengajar, metode yang sering digunakan guru yaitu ceramah ataupun diskusi. Menurut peserta didik, metode ceramah yang umum digunakan oleh guru biasanya membuat siswa merasa bosan/ jenuh dalam mengikuti pelajaran sejarah, terlebih lagi jika hanya terjadi komunikasi satu arah. Artinya, pembelajaran bersifat *teacher-oriented* tanpa adanya tanya jawab/ interaksi dengan siswa. Tidak jarang jika siswa merasa jenuh dan mengantuk ketika pelajaran berlangsung. Dengan kata lain, pembelajaran yang terjadi/ dilakukan di kelas masih bersifat konvensional. Hal ini

merupakan suatu masalah yang perlu dan segera diselesaikan. Kemudian jika diskusi di kelas dilakukan, siswa cenderung aktif adalah siswa yang terampil berbicara di kelas. Jadi, apabila diskusi berlangsung, hanya beberapa siswa/ peserta didik saja yang terlibat langsung dalam PBM (adanya dominasi dari beberapa gelintir orang).

Jika peneliti melihat dari kondisi yang ada di lapangan, banyak permasalahan yang muncul dalam pembelajaran sejarah. Situasi yang menjenuhkan, metode mengajar yang cenderung homogen dan konvensional menyebabkan minimnya kreativitas siswa. Keterbatasan waktu yang dialokasikan untuk pembelajaran sejarah serta adanya asumsi bahwa pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang menjemukan juga turut melengkapi alasan bahwa pelajaran sejarah adalah pelajaran yang membosankan dan seringkali terjadi di lapangan.

Untuk itu, penulis mengambil metode inkuiri agar dapat meningkatkan/ mengembangkan kreativitas siswa agar dapat memotivasi siswa dan pembelajaran sejarah lebih meaningful. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Penerapan Metode Inkuiri Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah.”**

B. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah ”Bagaimana penerapan metode inkuiri untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA?”

Adapun rumusan masalah di atas dapat dijabarkan lagi menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kreativitas siswa berlangsung melalui pengembangan metode inkuiri?
2. Bagaimana pengembangan pembelajaran sejarah melalui penerapan metode inkuiri untuk meningkatkan kreativitas siswa ?
3. Bagaimana evaluasi pembelajaran sejarah melalui metode inkuiri terhadap kreativitas siswa?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan hal-hal yang berkaitan dengan penerapan metode inkuiri dalam pembelajaran Sejarah untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa di SMA kelas X. Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dari penelitiannya ini adalah:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran sejarah yang akan dilaksanakan melalui metode inkuiri untuk meningkatkan kreativitas siswa.
2. Mengkaji tentang pengembangan pembelajaran yang dilaksanakan melalui metode inkuiri untuk meningkatkan kreativitas siswa.
3. Mengetahui evaluasi pembelajaran sejarah melalui metode inkuiri untuk meningkatkan kreativitas siswa.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa SMA maupun bagi guru dan peneliti sendiri dalam pembelajaran sejarah. Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

- Secara teori, pembelajaran dengan metode inkuiri, siswa dapat berfikir kritis dan mencari sendiri dalam mengembangkan pengetahuannya. Dengan begitu, keterampilan memperoleh informasi baru berdasarkan pengalaman belajar sebelumnya merupakan cara yang baik untuk mengembangkan keterampilan yang terkait dengan penguasaan informasi (Nana Supriatna, 2007:138)

2. Manfaat Praktis

- Bagi Sekolah, dapat dijadikan sebagai masukan dan perbandingan dalam melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada penggunaan metode inkuiri.
- Bagi Guru, dapat memfasilitasi para siswanya dengan kesempatan untuk berlatih dalam mengklasifikasikan, menganalisis dan mengolah informasi berdasarkan sumber-sumber yang mereka terima. Selain itu, guru juga dapat mengembangkan pembelajaran dengan metode inkuiri dan berperan sebagai fasilitator.
- Bagi siswa, dapat mengembangkan keterampilan sosial atau intelektual siswa dengan mengajukan pertanyaan kritis dan keterampilan untuk memilih dan memilah informasi serta dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dapat pula digunakan sebagai pemecahan masalah, sebagai modal dasar untuk beradaptasi dan mempertahankan kelangsungan hidup di berbagai situasi global ataupun lokal yang selalu berubah.

- Bagi peneliti, dapat dijadikan sebagai acuan ataupun pembelajaran dalam mengembangkan metode inkuiri dalam pembelajaran sejarah pada masa selanjutnya.

F. Penjelasan Istilah

1. Metode Inkuiri

Inkuiri adalah pendekatan belajar yang melibatkan proses melalui pengembangan pertanyaan dan melakukan penemuan dalam rangka membangun pemahaman baru (<http://www.exploratorium.edu>) dalam Wendra, 2005. Inkuiri dimulai dengan memberikan suatu peristiwa yang menimbulkan teka-teki kepada siswa. Massialas menganggap bahwa pembelajaran inkuiri memiliki fungsi utama untuk meningkatkan minat dan kreativitas siswa (Marsh, 1994:136).

2. Kreativitas

Menurut Parnes, :*"creativity is a function of knowledge, imagination, and evaluation"*. Ia melihatnya sebagai *process involved as fact finding, problem finding, idea finding, solution finding, and acceptance finding*. Definisi lainnya dikemukakan oleh Guilford yang menjelaskan bahwa dalam kreativitas mencakup...*fluency of thinking and flexibility of thinking, as well as originality, sensitivity to problems, redefinition and elaboration* (Clark, 198849). Amabile juga menyebutkan bahwa hasil kreativitas lebih dari sekedar bakat, kepribadian dan kemampuan kognitif. Dari beberapa penjelasan itu, dapat ditarik suatu pemahaman bahwa yang dimaksud kreativitas merupakan sebuah fungsi dari pengetahuan, imajinasi dan evaluasi yang didalamnya mencakup aspek *fluency*,

originality, flexibility dan *elaboration*. Kreativitas diantaranya juga melibatkan cara untuk menemukan fakta, perumusan masalah, menemukan ide, penyelesaian masalah dan mengambil kesimpulan.

3. Pembelajaran

Wittig dalam bukunya *Psychology of Learning* mendefinisikan belajar sebagai “*any relatively permanent change in any organism’s behavioral repertoire that occurs as a result of experience*”. Belajar ialah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam/ keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman.(Syah,2006). Pembelajaran dalam penelitian di sini didefinisikan sebagai proses belajar mengajar terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa (Sadiman, 2003:7).

4. Sejarah

Dalam buku pengantar ilmu sosial, Sunnal dan Haas menjelaskan pengertian sejarah. Ia menyebutnya; “*history is a chronological study that interprets and gives meaning to events and applies a systematic methods to discover the truth*” (Supardan, 2006:344). Carr menyatakan bahwa “*history is a continuous process of interaction between the historian and his facts, and unending dialogue between the present and the past*”. Jadi, sejarah adalah kronologi peristiwa yang menginterpretasikan dan memberikan makna terhadap suatu peristiwa dan mengaplikasikan metode secara sistematis dalam menemukan kebenaran. Dengan demikian, sejarah merupakan suatu proses interaksi antara masa lalu, masa kini dan masa yang akan datang.

5. Pembelajaran Sejarah

Dari penjelasan mengenai sejarah dan pembelajaran yang telah dikemukakan di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran sejarah yaitu suatu proses yang melibatkan pengalaman seseorang dengan mencari asal-usul suatu konsep, mempermasalahkan konsep-konsep (misalnya suatu peristiwa) dan menganalisis serta memberikan makna terhadap perkembangan konsep tersebut dari waktu ke waktu berdasarkan gejala yang muncul.

