

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang uraian permasalahan yang akan diteliti. Adapun sub-bab yang terdapat dalam bab pendahuluan ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah beserta pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan pada observasi pra-penelitian yang telah dilakukan di kelas XI IPS 4 SMAN 1 Sukaresmi pada mata pelajaran Sejarah, peneliti mendapati beberapa temuan yang salah satu diantaranya adalah permasalahan rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran Sejarah. Hasil observasi pra-penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berorientasi pada pengembangan kreativitas siswa. Permasalahan rendahnya kreativitas siswa ini terlihat dari siswa yang dirasa belum memenuhi beberapa indikator kreativitas yang terdiri dari kelancaran, keluwesan, elaborasi, dan orisinalitas.

Pada saat melakukan observasi pra penelitian, peneliti mendapati bahwa ketika guru memberikan soal uraian, alih-alih menguraikan jawaban berdasarkan pemahaman sendiri, para siswa cenderung hanya memberikan jawaban persis seperti yang tersedia dalam buku teks/bahan bacaan lainnya. Selain itu, ketika guru melakukan tanya jawab ditengah-tengah pembelajaran terlihat hanya beberapa siswa yang aktif menjawab sementara sebagian besar siswa lainnya cenderung pasif, ada yang terlihat kebingungan, ada juga yang terlihat ragu-ragu dengan jawabannya dan memilih untuk diam tanpa menyuarakan pendapatnya. Hal demikian menunjukkan bahwa siswa belum mampu memberikan pendapat mereka sendiri dan belum mampu memenuhi indikator kreativitas berupa kelancaran.

Selanjutnya untuk indikator keluwesan dalam berpikir juga belum terlihat pada siswa. Hal ini terlihat ketika guru memberikan tugas berupa studi kasus, para siswa belum mampu mengemukakan berbagai alternatif solusi untuk mengatasi sebuah masalah. Bahkan untuk menghasilkan satu solusi pun mereka terlihat kesulitan dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menentukan solusi yang tepat padahal penugasan diberikan dalam bentuk kelompok yang terdiri dari

Firna Febrian, 2024

PENERAPAN PROJECT DIGITAL HISTORY BULLETIN BOARD UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 4 SMAN 1 SUKARESMI KABUPATEN CIANJUR)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

beberapa siswa yang mana seharusnya bisa menghasilkan berbagai solusi untuk mengatasi masalah yang diberikan dalam penugasan studi kasus ini.

Selain itu, ketika guru memberikan tugas membuat *power point*, siswa belum mampu mengolah informasi yang akan disajikan dalam *power point*. Siswa cenderung hanya menyalin informasi yang mereka dapatkan tanpa diolah terlebih dahulu. Perbuatan menyalin tanpa pengolahan informasi ini tentu bertentangan dengan indikator kreativitas yakni orisinalitas karena informasi yang tercantum dalam *power point* siswa jadi mengandung plagiarisme.

Selanjutnya indikator kreativitas yang terakhir yakni elaborasi. Seperti pada indikator sebelumnya hal ini terlihat pada saat peneliti mendapati hasil tugas siswa ketika membuat *power point* yang mana dalam pengerjaannya guru memberikan kebebasan untuk siswa berkreasi dalam mengemas setiap materi. Namun, sangat disayangkan bahwa *power point* buatan siswa ini masih terlihat kurang menarik tampilannya, ada juga yang tidak sesuai dengan tema yang sudah diberikan. Mereka belum memiliki inisiatif untuk menambahkan unsur pendukung yang mengandung estetika seperti gambar ilustrasi atau berbagai foto yang relevan. Ketercapaian indikator ini sangat berkaitan dengan indikator-indikator sebelumnya karena proses elaborasi hanya akan tercapai apabila siswa sudah mampu mengemukakan ide/gagasan mereka sendiri untuk kemudian dikembangkan menjadi lebih menarik.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, peneliti merasa bahwa permasalahan kreativitas di kelas XI IPS 4 ini harus segera diatasi. Selain merupakan permasalahan yang ditemukan peneliti dalam kelas, kreativitas juga merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai siswa pada abad ke-21. Sebagaimana kehidupan saat ini yang sudah memasuki abad ke-21 ditandai dengan banyaknya perubahan yang terjadi dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam aspek pembelajaran.

Pada aspek pembelajaran, kehidupan abad ke-21 mengarahkan pada bagaimana seharusnya proses pembelajaran itu dilakukan agar mencapai tujuan pendidikan yang berorientasi pada penguasaan keterampilan abad ke-21. Keterampilan yang dimaksud dikenal dengan istilah *4C Skills* yaitu *Critical Thinking, Communication, Creativity, dan Collaboration*. Salah satu unsur *4C*

Skills yang terdapat dalam keterampilan Abad ke-21 adalah *creativity*/kreativitas. Kreativitas sendiri merupakan suatu konsep yang mengandung unsur kebebasan untuk berpikir, bertindak, dan menghasilkan suatu karya (Supriatna dan Maulidah, 2020, hlm. 5). Sedangkan menurut Munandar (2016, hlm. 91) kreativitas diartikan sebagai suatu kemampuan yang mencerminkan beberapa aspek seperti kelancaran, keluwesan, orisinalitas seseorang dalam berpikir, serta kemampuan elaborasi. Berdasarkan dua definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu konsep kebebasan seseorang dalam menggunakan pikiran dan imajinasinya untuk menghasilkan suatu karya yang dalam proses pembuatannya mengandung aspek kelancaran, keluwesan, orisinalitas dan elaborasi.

Selain mengamati proses pembelajaran, peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa terkait dengan pembelajaran sejarah. Dari hasil wawancara, peneliti mendapatkan informasi terkait pandangan mereka terhadap pembelajaran Sejarah, ketertarikan mereka pada pembelajaran Sejarah, gaya mengajar guru Sejarah yang pernah mengajar di kelas mereka, dan tugas-tugas yang pernah diberikan oleh guru mata Pelajaran Sejarah.

Dalam proses wawancara ini peneliti memilih perwakilan siswa sebanyak tiga orang yakni HMS, MHF, dan FAH. Hasil wawancara dengan MHF dan FAH mereka mengatakan bahwa mereka menyukai mata Pelajaran Sejarah, namun disesuaikan juga dengan gaya mengajar dan metode yang digunakan oleh guru ketika menyampaikan materi dan tugas-tugas yang diberikan. Sementara HMS mengatakan bahwa dia tidak terlalu suka Pelajaran Sejarah karena menurutnya terlalu banyak beban hafalan pada mata Pelajaran Sejarah sehingga dirasa sulit untuk dipahami. Kemudian terkait dengan gaya mengajar, ketiga siswa ini mengatakan bahwa sejauh ini guru Sejarah cenderung hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan sesekali diskusi saja. Tugas-tugas yang diberikan juga sebatas mencatat dan mengerjakan latihan soal yang jawabannya tersedia pada buku teks. Mereka mengatakan pernah mendapat tugas membuat *power point* secara berkelompok namun dalam pembuatannya tidak diarahkan untuk melatih kemampuan khusus seperti kreativitas sehingga *power point* yang dihasilkan cenderung seadanya tanpa memunculkan unsur unsur kreativitas. Dari sini peneliti menyimpulkan bahwa guru belum menggunakan model pembelajaran

yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga kreativitas siswa menjadi tidak terasah.

Memunculkan aspek kreativitas dalam pembelajaran sejarah menjadi tantangan bagi guru mengingat pembelajaran sejarah sering dianggap membosankan oleh siswa karena penuh dengan beban hafalan dan dianggap tidak memiliki kebermanfaatan dalam kehidupan sehari-hari. Anggapan seperti itu mengakibatkan pembelajaran sejarah menjadi kurang optimal dalam pelaksanaannya.

Dalam pembelajaran, unsur kreativitas ini dapat dimunculkan melalui penerapan pedagogi kreatif di dalam kelas. Merujuk pada pendapat Dezuani and Jetnioff (Supriatna & Maulidah, 2020, hlm. 8) tentang pedagogi kreatif yang apabila diterjemahkan pedagogi kreatif ini merupakan perencanaan penyelenggaraan kegiatan dan proses belajar mengajar yang imajinatif dan inovatif dalam kurikulum dengan strategi pembelajaran di dalam kelas untuk tujuan pengembangan kreativitas siswa.

Merujuk pada definisi pedagogi kreatif, terdapat unsur perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga diharapkan mampu meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Tarihoran (2019, hlm.57) bahwa aspek kreativitas ini juga harus dimiliki oleh seorang guru dimana guru diharapkan tidak hanya merancang pembelajaran untuk penguasaan materi saja, tetapi guru juga hendaknya memfasilitasi siswa untuk mengembangkan keterampilan lain yang dibutuhkan seperti kreativitas.

Begitupun dalam pembelajaran Sejarah yang disebut-sebut cenderung membosankan ini bisa dibawakan dengan pendekatan pedagogi kreatif. Unsur kreativitas dalam pembelajaran Sejarah menjadi sangat penting seperti pernyataan yang disebutkan oleh Syaputra & Sariyatun (2019, hlm. 24) bahwa “Pembelajaran Sejarah harus memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan kreatif, berpikir kritis, serta mengembangkan nilai-nilai dasar dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.” Pernyataan ini juga didukung oleh pendapat Supriatna (2019, hlm. 81) bahwa “Kemampuan berpikir kreatif peserta didik akan terbentuk apabila proses pembelajaran memberi ruang untuk itu.

Dalam konteks pembelajaran Sejarah, kemampuan berpikir kreatif tidak akan terbentuk apabila pembelajaran sejarah lebih banyak berisi pemaparan fakta-fakta, fokus pada masa lalu dan berakhir pada kurun waktu zaman tertentu dan tidak dihubungkan dengan persoalan kekinian. Di era teknologi informasi dan komunikasi dimana sumber pembelajaran sejarah sangat berlimpah guru dan peserta didik memiliki peluang untuk mengajar dan belajar sejarah dengan kreatif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran Sejarah ini kreativitas akan muncul apabila siswa diberikan ruang oleh guru untuk menjadi kreatif.

Penggunaan pedagogi kreatif dalam pembelajaran dapat dimulai dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Termasuk pada mata pelajaran sejarah, yang mana guru sejarah harus mampu memilih model pembelajaran yang menarik agar pembelajaran sejarah tidak terkesan monoton serta berorientasi pada pengembangan kreativitas siswa. Dalam penelitian ini, peneliti memilih model *Project Based Learning* sebagai salah satu model yang dapat guru gunakan untuk meningkatkan kreativitas yang menjadi masalah dalam penelitian ini sekaligus merupakan salah satu aspek dalam keterampilan abad 21 yang harus dikuasai oleh siswa.

Pemilihan model *Project Based Learning* didasarkan pada asumsi peneliti bahwa dalam pelaksanaannya model pembelajaran ini akan berpusat pada siswa dan melibatkan siswa secara aktif dalam pembuatan *project* sehingga kreativitas siswa akan terasah selama proses pembuatan *project* tersebut. Pemilihan model pembelajaran *Project Based Learning* ini juga disesuaikan dengan konsep pembelajaran abad ke-21 yang merupakan peralihan pembelajaran dimana kurikulum yang dikembangkan mengarahkan sekolah untuk mengubah pendekatan pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student centered*) (Muis, 2019, hlm. 67).

Penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* ini bertujuan untuk mendorong siswa agar aktif dalam kegiatan belajar mengajar dengan cara berkolaborasi memecahkan suatu masalah sehingga dapat merekonstruksi pembelajaran dalam bentuk *project* (Saliman dalam Kadir, 2013, hlm. 34).

Adapun pendapat lain yang menyebutkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* akan melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran melalui beberapa kegiatan seperti penelitian untuk mengajarkan siswa hingga mereka bisa menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tertentu (Abidin, 2014, hlm. 167). Pendapat-pendapat diatas pada akhirnya menguatkan asumsi peneliti bahwa *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada siswa dalam rangka meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan *project* sebagai inti pembelajarannya.

Dalam penelitian ini, *project* yang akan dibuat oleh siswa dalam rangka meningkatkan kreativitas adalah *Digital History Bulletin Board*. *Project* ini merupakan media informasi yang disajikan dalam bentuk digital terdiri dari kombinasi berbagai unsur visual berupa teks, gambar, animasi bergerak, dan berbagai unsur visual lainnya. Melalui pembuatan *Project Digital History Bulletin Board*, siswa dapat menuangkan ide-ide kreatif yang mereka miliki dalam menyusun rancangan dan merealisasikan rancangan ide dalam bentuk *project*.

Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif akan lebih mudah menyelesaikan masalah dibandingkan dengan siswa yang tidak kreatif (Sudiantini & Shinta, 2018, hlm. 184). Berkaitan dengan konteks menyelesaikan masalah ini, kemampuan berpikir kreatif tentu sangat diperlukan oleh siswa khususnya dalam mengidentifikasi masalah dan mengembangkan solusi ketika siswa dihadapkan dengan sebuah masalah. Kemampuan berpikir kreatif akan membantu siswa untuk memecahkan masalah dengan cara yang efektif. Siswa akan lebih berani melakukan inovasi dan mengembangkan solusi alternatif ketika mereka memiliki kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, peneliti semakin yakin bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada siswa menjadi sangat penting. Selain sebagai salah satu unsur *4C Skills* yang harus dikuasai, pengembangan kreativitas juga selaras dengan salah satu tujuan dari pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang menyebutkan bahwa tujuan Pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang kreatif. Maka dari itu, merujuk pada latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan

judul “Penerapan *Project Digital History Bulletin Board* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Sukaresmi).”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka rumusan masalah utama dalam penelitian ini secara umum adalah “Bagaimana penerapan *Project Digital History Bulletin Board* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Sukaresmi?”. Adapun dari rumusan masalah utama tersebut peneliti membatasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana guru merencanakan penerapan *Project Digital History Bulletin Board* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Sukaresmi?
2. Bagaimana guru melaksanakan penerapan *Project Digital History Bulletin Board* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Sukaresmi?
3. Bagaimana peningkatan kreativitas siswa setelah dilaksanakannya pembelajaran melalui penerapan *Project Digital History Bulletin Board* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Sukaresmi?
4. Bagaimana upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi oleh siswa kelas XI IPS 4 dalam penerapan *Project Digital History Bulletin Board* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan diadakannya penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan langkah-langkah perencanaan penerapan *Project Digital History Bulletin Board* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Sukaresmi

2. Merefleksikan pelaksanaan pembelajaran sejarah melalui penerapan *Project Digital History Bulletin Board* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Sukaresmi
3. Menguraikan hasil peningkatan kreativitas siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Sukaresmi melalui penerapan *Project Digital History Bulletin Board* dalam pembelajaran sejarah
4. Mendeskripsikan upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala yang dihadapi oleh siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Sukaresmi selama penerapan *Project Digital History Bulletin Board* dalam pembelajaran Sejarah

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengharapkan beberapa manfaat diantaranya:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan, ilmu baru, serta keterampilan untuk mengatasi permasalahan yang berhubungan dengan rendahnya kreativitas siswa melalui penerapan sebuah *project*.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu menambahkan gambaran dan informasi baru mengenai penerapan *Project Digital History Bulletin Board* dalam rangka meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi adalah deskripsi penulisan sebuah skripsi yang disusun secara sistematis agar mempermudah peneliti maupun pembaca. Adapun struktur organisasi skripsi yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan. Bab ini berisi tentang uraian permasalahan yang akan diteliti. Adapun sub-bab yang terdapat dalam bab pendahuluan ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah beserta pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka. Bab ini berisi tentang kajian teoritis yang berkesinambungan dengan topik yang akan diteliti seperti konsep pembelajaran

Firna Febrian, 2024

PENERAPAN PROJECT DIGITAL HISTORY BULLETIN BOARD UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 4 SMAN 1 SUKARESMI KABUPATEN CIANJUR)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sejarah, kreativitas dalam pembelajaran Sejarah, model pembelajaran *Project based learning*, *digital history bulletin board*, kreativitas dalam membuat *digital history bulletin board* pada pembelajaran Sejarah, serta penelitian terdahulu yang didasarkan pada sumber yang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan.

Bab III Metode Penelitian. Bab ini berisi tentang langkah-langkah yang penelitian. Adapun sub-bab yang terdapat dalam bab ini terdiri dari lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian, desain penelitian, fokus penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data, serta validasi data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini berisi tentang pemaparan hasil penelitian yang didasarkan pada informasi, data, dan fakta yang terdapat di lapangan. Dalam bab ini, peneliti mencoba menganalisa hasil penelitian yang menjadi fokus penelitiannya dengan bantuan berbagai referensi yang relevan.

Bab V Kesimpulan dan Rekomendasi. Bab ini berisi tentang peneliti memaparkan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan sebagai jawaban atas pertanyaan penelitian yang dirumuskan dalam rumusan masalah. Selain itu, dalam bab ini juga peneliti membuat rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.