

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perjalanan kurikulum pendidikan negara Indonesia bukanlah perjalanan yang mudah dalam menentukan bentuknya hingga sekarang. Setelah melalui banyak percobaan dan pelaksanaan, dewasa ini disepakati dan dijalankan secara serentak Kurikulum 2013 sebagai pedoman utama dalam sistem pendidikan Indonesia. Ada banyak gagasan perubahan dan cita-cita (*goals*) yang dicanangkan oleh pemerintah dalam Kurikulum 2013 terkait dengan proses belajar mengajar di sekolah. Salah satu hal yang ingin ditingkatkan dalam perubahan dari Kurikulum 2006 ke Kurikulum 2013 menurut Suwarsono (2013, hlm. 2) adalah pengembangan kreativitas. Oleh karena itu pula dalam Kurikulum 2013 guru diarahkan untuk memakai pendekatan saintifik yang terdiri dari kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengomunikasikan. Kegiatan-kegiatan ini merupakan cara untuk membangkitkan kreativitas siswa untuk melakukan penemuan baik terhadap sesuatu yang baru maupun inovasi terhadap sesuatu yang sudah pernah ditemukan.

Ditinjau dari aspek kehidupan manapun, kebutuhan akan kreativitas sangatlah terasa (Munandar, 2009, hlm. 6). Tidak berlebihan jika dikatakan bahwa saat ini kita semua terlibat dalam ancaman maut akan kelangsungan hidup. Kita menghadapi macam-macam tantangan, baik dalam bidang ekonomi, kesehatan, politik, maupun dalam bidang sosial dan budaya. Kreativitas menjadi sangat penting untuk ditumbuhkan, diasah, dan ditingkatkan kepada para siswa dalam pembelajaran agar mereka dapat melahirkan banyak inovasi beragam untuk menyeimbangi laju gerak perubahan zaman yang semakin sulit diduga dinamikanya.

Kreativitas dalam pembelajaran merupakan hal yang penting. Lebih jauh lagi, Guilford pada tahun 1950 dalam pidatonya yang terkenal sudah lebih dahulu memberi perhatian terhadap masalah kreativitas dalam pendidikan. Menurut Guilford, pengembangan kreativitas ditelantarkan dalam pendidikan formal padahal kreativitas amat bermakna bagi pengembangan potensi anak secara utuh

dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan seni budaya (Munandar,2009, hlm. 8). Bahkan belakangan ini sebuah penelitian mutakhir mengenai kreativitas yang dilakukan Dyers J. H menunjukkan hasil yang mengejutkan. Hasil penelitian Dyers (dalam Nuh, 2013, hlm. 65) menyatakan bahwa 2/3 dari kemampuan kreativitas seseorang diperoleh dari proses pendidikan sedangkan 1/3 sisanya merupakan warisan genetik. Berbanding terbalik dengan hal itu, kemampuan inteligensia seseorang 1/3-nya berasal dari pendidikan dan 2/3 sisanya merupakan keturunan. Oleh karena itu, pembelajaran dengan mengandalkan kemampuan inteligensia hasilnya tidak akan signifikan yaitu hanya meningkat 50 persen sedangkan dengan berbasis kreativitas hasilnya bisa mencapai 200 persen.

Faktanya, kenyataan di lapangan menunjukkan belum semua kegiatan belajar mengajar yang dilakukan mampu mengasah kreativitas siswa. Observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas XI IPS 2 SMAN 7 Bandung pada mata pelajaran sejarah menunjukkan keadaan tersebut. Guru melakukan kegiatan belajar mengajar dengan metode ceramah yang dibantu dengan tayangan materi, konsep, dan gambar yang dimuat pada media salindia. Suasana kelas tidak ribut tetapi siswa-siswa asik dengan kegiatan lain yang tidak ada kaitannya dengan kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung. Persentase siswa yang tidak acuh terhadap proses pembelajaran lebih dominan dibandingkan siswa yang acuh -paling tidak memperhatikan penjelasan guru sehingga guru beberapa kali perlu menegur siswa dan meminta siswa untuk memperhatikan materi yang sedang dijelaskan oleh guru. Hal tersebut tentu bukan solusi yang efektif karena memang siswa menjadi acuh terhadap guru setelah ditegur tetapi keadaan tersebut hanya bertahan beberapa menit saja lalu kemudian kembali siswa asyik dengan kegiatannya masing-masing seperti berdandan, makan, main *game*, tidur, bersenandung, berselancar di media sosial, bahkan mengerjakan tugas mata pelajaran lain.

Kondisi siswa yang acuh tersebut menunjukkan pula bahwa siswa tidak memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Siswa tidak mempunyai rasa untuk memiliki dan mencari informasi mengenai berbagai pengetahuan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Padahal, memiliki rasa ingin tahu yang besar merupakan modal dan ciri dari pribadi yang kreatif.

Selanjutnya, setelah guru selesai menjelaskan materi dan menyilakan siswa untuk memberi pertanyaan, para siswa tidak sedikitpun merespon dengan mengajukan pertanyaan. Adapun akhirnya ada yang mengajukan pertanyaan, pertanyaan itu hanya pertanyaan-pertanyaan faktual sekitar siapa, kapan, dan dimana. Pembelajaran yang membuat siswa pasif pada akhirnya membuat siswa tidak terlatih untuk mengembangkan daya pikir mereka untuk kemudian menjadi siswa yang aktif dan inovatif dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan atau menyampaikan gagasan.

Pada observasi yang selanjutnya, para siswa sudah duduk berkelompok untuk melakukan presentasi sesuai tugas yang telah diberikan guru pada pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan ini, peneliti menemukan para siswa sangat tidak kreatif dalam mengolah informasi yang mereka temukan. Para siswa hanya memindahkan total informasi dari internet ataupun buku tanpa memberikan gagasan, ide, atau pandangan mereka sendiri sehingga presentasi pun tidak mampu menarik perhatian audien karena materi yang disajikan tidak menarik. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa memiliki inisiatif yang rendah. Siswa cenderung mengerjakan tugas dengan hanya mencari informasi dari satu sumber dan menyalinnya total tanpa memberikan gagasan atau ide yang murni dari mereka sendiri.

Proses presentasi dalam pembelajaran tersebut semakin tidak menarik perhatian audien karena tayangan salindia yang mereka buat tidak menggugah audien untuk menyimakinya. Mereka tidak memanfaatkan banyaknya *template* salindia menarik di internet, memasukkan gambar, video ataupun audio yang sebenarnya sangat mudah untuk diakses dan dikreasikan oleh siswa. Bahkan sebenarnya mereka bisa membuat media lain untuk lebih menghidupkan dan menarik perhatian audien berdasarkan kreativitas mereka sendiri.

Secara keseluruhan, peneliti melihat kondisi-kondisi tersebut di atas terjadi karena guru menggunakan pendekatan konvensional yaitu ceramah yang proses pembelajarannya hanya berpusat pada guru sehingga para siswa menjadi pihak pasif. Dalam proses pembelajaran ini siswa hanya menjadi pihak penerima pengetahuan yang disampaikan oleh guru melalui ceramah yang dibantu oleh media salindia. Pembelajaran sejarah hanya ditekankan pada hafalan dan hanya mencari satu

jawaban yang benar terhadap persoalan-persoalan yang diberikan. Proses-proses pemikiran tinggi termasuk berpikir kreatif seperti kemampuan siswa menemukan ide atau gagasan baru, memecahkan masalah, membuat suatu produk yang menarik jarang dilatih. Pada akhirnya kreativitas siswa menjadi tidak terasah dalam pembelajaran karena siswa tidak diberi kesempatan untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri mereka.

Pada observasi selanjutnya, peneliti mendapati hasil proyek siswa yang ditugaskan oleh guru untuk membuat Ziggurat dari kardus bekas. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa, rata-rata siswa mengatakan menyukai tugas proyek ini karena bisa berimajinasi dan membayangkan langsung masyarakat Mesopotamia membangun Ziggurat pada masanya. Akan tetapi sangat disayangkan, hasil proyek tampak kurang kreatif dan kurang serius dalam pembuatannya. Menurut peneliti, produk proyek yang dibuat tersebut tampaknya kurang terencana dan terkonsep dengan baik dalam proses perencanaannya sehingga implementasinya pun dalam proses pembuatan benar-benar seadanya tanpa memaksimalkan hal-hal yang bisa dilakukan dalam produk proyek tersebut. Padahal dengan tenggang waktu yang diberikan guru untuk mengerjakan proyek tersebut tidaklah sebentar, dalam arti para siswa mempunyai waktu yang cukup lama untuk berdiskusi mencurahkan ide-ide kreatifnya untuk kemudian mengimplementasikannya dalam produk yang ditugaskan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti melihat bahwa masalah pembelajaran sejarah yang terjadi di kelas XI IPS 2 SMAN 7 Bandung ini adalah rendahnya kreativitas. Temuan-temuan observasi yang telah dijelaskan di atas menunjukkan suatu kenyataan bahwa dalam pembelajaran sejarah yang dilakukan, proses-proses pemikiran tinggi termasuk berpikir kreatif seperti kemampuan siswa untuk menemukan ide-ide baru, memecahkan masalah dan kreativitas siswa dalam bertanya kurang distimulus dengan baik sehingga menghasilkan siswa yang tidak terasah kreativitasnya dalam pembelajaran sejarah. Maka dari itu diperlukan suatu penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki masalah tersebut agar terlahir siswasiswa yang kreatif sebagai salah satu *goal* dari Kurikulum 2013 dan membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

Kreativitas menunjukkan kemampuan seseorang untuk menciptakan hasil karya baru. Supriadi mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dari apa yang telah ada (Rahmawati & Kurniati, 2010, hlm. 13). Dalam proses pembelajaran, sebagai upaya untuk lebih mewujudkan fungsi pendidikan sebagai wahana pengembangan sumber daya manusia, maka perlu dikembangkan iklim belajar dan mengajar yang konstruktif bagi berkembangnya potensi kreatif peserta didik terlebih lagi dalam pembelajaran sejarah yang dianggap membosankan.

Kreativitas siswa dapat ditumbuhkembangkan dan ditingkatkan oleh guru dengan cara menyusun aktivitas dan kegiatan pembelajaran yang dapat menggerakkan anak dalam kreativitasnya. Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Menurut Moeslichatoen (2004, hlm. 141), pembelajaran berbasis proyek dapat melatih anak menerima tanggung jawab dan anak dapat berpikir kreatif sesuai ide-ide untuk mengembangkan kreativitas dalam melakukan pekerjaan yang menjadi bagian proyek secara tuntas.

Pembelajaran berbasis proyek bisa menjadi solusi terhadap permasalahan kreativitas di kelas XI IPS 2 SMAN 7 Bandung. Lebih spesifik lagi peneliti memandang bahwasanya proyek *photostory* dapat menjadi alternatif solusi yang paling pas untuk permasalahan di kelas XI IPS 2 SMAN 7 Bandung ini. Sedayu (2010) mengemukakan bahwa *photostory* adalah kumpulan karya foto yang dibuat dengan tujuan untuk menyampaikan cerita dari suatu tempat, peristiwa, ataupun sebuah isu yang ada. Pemilihan proyek *photostory* ini didasarkan pada kecenderungan siswa yang peneliti temukan ketika observasi yaitu bahwa mereka yang semula tak acuh menjadi acuh ketika guru menampilkan foto atau gambar pada salindia. Selain itu, temuan lainnya adalah bahwa siswa-siswa yang bermain gawai ketika guru mengajar rata-rata peneliti dapati sedang asik berselancar di media sosial *Instagram* yang merupakan *platform* media sosial untuk berbagi foto dan video yang memungkinkan pengguna mengambil foto, mengambil video, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial. Proyek *photostory* memungkinkan siswa untuk terlibat lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran karena siswa dituntut untuk dapat menemukan ide, gagasan, dan rancangan yang

lain daripada yang lain sesuai dengan daya kreatifnya masing-masing sehingga muncul banyak alternatif pemecahan masalah dan lahir produk-produk orisinal.

Pembelajaran berbasis proyek *photostory* peneliti pandang dan yakin akan mampu meningkatkan kreativitas siswa XI IPS 2 SMAN 7 Bandung dalam pembelajaran sejarah. Pandangan dan keyakinan peneliti ini berangkat dari hasil penelitian-penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat menumbuhkan bahkan meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian

Ranggita Utami Putri dalam skripsinya tahun 2016 yang berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII-8 SMP Negeri 30 Kota Bandung)” menunjukkan kreativitas siswa terus meningkat melalui model pembelajaran berbasis proyek dengan pembuatan media *mind mapping*. Penelitian lain dilakukan oleh Dini Anggraeni pada tahun 2016. Dalam skripsinya yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Siswa dengan Menggunakan Model Project Based Learning pada Mata Pelajaran IPA Materi Pernapasan Manusia (Penelitian Tindakan Kelas di SDN Cangkuang 5 Kabupaten Bandung) dapat diamati adanya peningkatan kreativitas hasil karya siswa dari siklus I hingga siklus III.

Demikian telah dipaparkan berbagai masalah yang ditemukan oleh peneliti dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 7 Bandung. Oleh karena temuan-temuan tersebut, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian lebih lanjut untuk memperbaiki kondisi yang ada dengan memberikan *treatment* terhadap permasalahan rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah. Hal-hal tersebut di ataslah yang melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul “Proyek *Photostory* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 2 SMAN 7 Bandung)”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka secara umum rumusan utama penelitian ini adalah “Bagaimanakah upaya guru meningkatkan kreativitas siswa melalui proyek *photostory* dalam pembelajaran

sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 7 Bandung?”. Adapun dari rumusan utama tersebut peneliti membatasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana guru merencanakan pembelajaran menggunakan proyek *photostory* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 7 Bandung?
2. Bagaimana guru melaksanakan pembelajaran menggunakan proyek *photostory* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 7 Bandung?
3. Bagaimana peningkatan kreativitas siswa setelah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan proyek *photostory* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 7 Bandung?
4. Bagaimana upaya yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran menggunakan proyek *photostory* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 7 Bandung?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan pada subbab sebelumnya, secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penggunaan proyek *photostory* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah. Adapun tujuan utamanya adalah untuk:

1. Mendeskripsikan langkah-langkah perencanaan pembelajaran sejarah dengan menggunakan proyek *photostory* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas XI IPS 2 SMAN 7 Bandung
2. Merefleksikan pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan menggunakan proyek *photostory* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas XI IPS 2 SMAN 7 Bandung
3. Mengidentifikasi peningkatan kreativitas siswa kelas XI IPS 2 SMAN 7 Bandung dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan proyek *photostory*

4. Mendeskripsikan upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas XI IPS 2 SMAN 7

Bandung dengan pembelajaran menggunakan proyek *photostory*

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat khususnya bagi:

1. Peneliti

Penelitian ini dapat meningkatkan wawasan pengetahuan dan pengalaman langsung peneliti dalam memecahkan permasalahan rendahnya kreativitas dalam proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan proyek *photostory*.

2. Guru

Proyek *photostory* ini dapat dijadikan sebagai alternatif proses pembelajaran sejarah oleh guru di sekolah sebagai cara untuk meningkatkan kreativitas siswa.

3. Siswa

Proyek *photostory* ini diharapkan dapat meningkatkan daya kreativitas siswa dalam dirinya dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi pribadi yang kreatif dan mampu mengimbangi perkembangan zaman yang semakin hari menuntut setiap individu untuk lebih kreatif dalam menghadapi segala macam masalah dan tantangan.

4. Sekolah

Hasil penelitian tindakan kelas ini dapat menjadi sumbangan yang berarti untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran yang berlangsung di sekolah khususnya sekolah yang menjadi tempat penelitian, umumnya bagi sekolah lain.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan. Bab ini secara keseluruhan membahas mengenai masalah yang diteliti oleh peneliti. Lebih rincinya, bab ini memiliki subbab yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.
2. Bab II Kajian Pustaka. Dalam bab ini dikupas konsep-konsep yang berkaitan dengan penelitian proyek *photostory* untuk meningkatkan kreativitas dalam

pembelajaran sejarah yang diambil dari berbagai sumber yang mendukung dan relevan.

3. Bab III Metode Penelitian. Bab ini merupakan pedoman yang menyajikan tahapan-tahapan yang akan ditempuh dalam melakukan penelitian. Selain itu, bab ini didukung dengan subbab subjek dan lokasi penelitian, desain penelitian, teknik pengumpulan data, alat pengumpul data, dan pengelolaan data.
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Dalam bab ini akan dipaparkan hasil penelitian yang dilakukan dengan didasarkan pada data, fakta, dan informasi yang didapatkan di lapangan disertai literatur yang mendukung.
5. Bab V Simpulan dan Rekomendasi. Bab ini berisi kesimpulan peneliti dari hasil penelitian terhadap pertanyaan penelitian dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.