

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berdasarkan hasil observasi penelitian yang peneliti lakukan di kelas X-IPS 1 SMA YAS Bandung, ditemukan beberapa masalah pada saat pembelajaran sejarah berlangsung. Pertama, ditemukan beberapa siswa yang tidak aktif selama pembelajaran karena hanya siswa-siswa yang duduk di barisan pertama sampai ketiga yang terlihat aktif dalam pembelajaran sejarah sedangkan siswa yang duduk pada barisan belakang terlihat asyik menggunakan gawai di luar keperluan pembelajaran yang sedang dilakukan bahkan bermain mobile. Perilaku ini tidak hanya dilakukan oleh siswa laki-laki tetapi juga perempuan. Hal ini terjadi karena kurangnya minat siswa dalam pembelajaran sejarah. Kebebasan yang diberikan sekolah untuk siswa menggunakan gawai pada saat pembelajaran yang bertujuan agar siswa dapat mencari sendiri materi pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat kepada guru (*teacher center*), sebagaimana yang tertera pada kurikulum 2013, malah melahirkan masalah ini saat siswa menyalahgunakan gawainya.

Kedua, saat ditanyai mengapa siswa tidak tertarik dalam pembelajaran sejarah, mayoritas siswa menjawab bahwa pembelajaran sejarah dirasa hanya mementingkan ingatan siswa untuk menghafal peristiwa dan angka tahun,. Sebaliknya ide-ide dan gagasan siswa yang memiliki unsur kreativitas tidak teroptimalkan dengan baik. Model Pembelajaran seperti diskusi, ceramah, *problem based learning* dan lainnya memang mengasah cara berpikir kritis siswa tetapi bukan mengasah kreativitas siswa

Ketiga, ada seorang siswa yang tergolong anti sosial, di mana siswa tersebut sangat penyendiri dan hampir tidak pernah berinteraksi dengan teman satu kelasnya bahkan kepada guru. Walaupun sepele, tetapi hal ini menjadi masalah yang rumit jika berurusan dengan kerja kelompok dan diskusi kelompok karena dapat mengganggu kinerja dalam kelompok. Hal ini telah dikonsultasikan kepada wali

Vies Nada Adzandini, 2019

MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* BERBASIS VIDEO VLOG (*VLOG*) (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X IPS 1 SMA YAS BANDUNG)

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

kelas dan guru Bimbingan dan Konseling (BK) untuk dilakukan tindakan lebih lanjut.

Keempat, masih ada beberapa siswa yang jarang mengumpulkan tugas jika diberikan Pekerjaan Rumah (PR) oleh guru. Masalah ini terjadi karena kurangnya minat siswa untuk mengerjakan PR karena dianggap membosankan dan tidak menantang, bahkan bagi siswa-siswa yang tergolong rajin mengumpulkan PR tepat waktu sangat terlihat bahwa mereka hanya menyalin dari internet secara langsung tanpa dipilah dan dibaca kembali. Masalah ini terjadi karena tugas yang diberikan oleh guru hanya berfokus kepada tugas harian siswa yang tercantum pada buku paket yang disediakan.

Dari beberapa permasalahan yang disebutkan di atas, peneliti memilih memfokuskan penelitian pada permasalahan pembelajaran yang tidak mengoptimalkan kreativitas siswa, karena dianggap lebih utama dibandingkan dengan masalah yang lain untuk dicari solusinya sebagai salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pembelajaran sejarah.

Kreativitas menjadi satu unsur yang sangat penting dalam pendidikan di era modern ini. Kemampuan siswa dalam mencipta dan membuat gagasan-gagasan yang kreatif sangatlah bermanfaat bagi siswa itu sendiri. Ciri kreatif dapat dilihat secara kasat mata dengan mengamati perilaku siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang besar, sering mengajukan pertanyaan, memberikan banyak gagasan terhadap suatu masalah, mempunyai daya imajinasi yang kuat, dan mampu mengajukan pemikiran dan pendapat dalam pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain. Berdasarkan temuan pada penelitian di kelas X-IPS 1 SMA YAS Bandung, rendahnya minat siswa dalam pengerjaan tugas mendorong siswa untuk mengambil informasi secara langsung dari internet dan menyalinnya kedalam tugas adalah salah satu perilaku plagiarisme yang tentunya sangat berlawanan dari salah satu unsur kreativitas yaitu orisinalitas atau keaslian.

Sejalan dengan pelaksanaan kurikulum 2013 di SMA YAS Bandung, standar proses pembelajaran dengan pendekatan *scientific* mencakup langkah-langkah yaitu mengamati, bertanya, mencoba/mengumpulkan data (informasi), mengasosiasi/mengolah data (informasi), mengkomunikasikan, dan mencipta.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, penulis lebih menekankan pada langkah mengumpulkan data (informasi) dan langkah mengasosiasi/mengolah data (informasi) yang dianggap sangat sesuai dalam kegiatan penilaian kreativitas siswa. Untuk menanggulangi siswa melakukan tindakan plagiarisme, guru harus mengarahkan siswa tentang pemilihan sumber-sumber informasi yang benar dan dapat dipercaya, lalu mencantumkan sumber sebagai referensi bukan menyalinnya secara keseluruhan sehingga karya ataupun tugas yang dikumpulkan siswa menjadi orisinal.

Setelah siswa mengumpulkan sumber informasi, siswa diharapkan dapat mengolah sumber informasi tersebut secara matang dan berdasarkan pendapatnya sendiri. Pada proses pengolahan informasi ini guru juga akan menilai kreativitas siswa dalam pembuatan tugas. Penulis berharap siswa akan menjadikan sumber-sumber informasi tersebut sebagai inspirasi dan acuan untuk menghasilkan karya baru yang bersifat kreatif dan tidak hanya meniru karya orang lain.

Perkembangan teknologi pada masa kini sangat memudahkan siswa untuk mendapatkan informasi secara cepat dan mudah, tetapi teknologi juga bisa mengembangkan budaya *copy-paste* yang membuat siswa malas dalam berpikir kreatif sesuai dengan ide dan gagasannya sendiri. Melihat kondisi yang seperti ini, penulis berkeinginan untuk menciptakan suatu pembelajaran sejarah yang dapat mengembangkan kreativitas siswa.

Sebagaimana seperti yang tertera pada tujuan pendidikan nasional, tujuan pendidikan nasional Indonesia adalah menggambarkan kualitas manusia Indonesia yang baik ialah manusia pembangunan yang pancasilais sehat jasmani dan rohani memiliki pengetahuan dan keterampilan, dapat mengembangkan kreativitas dan bertanggung jawab dan dapat menyuburkan sikap demokrasi dan penuh tenggang rasa dan dapat mengembangkan kecerdasan yang disertai budi pekerti yang luhur, mencintai bangsa dan sesama manusia (Tafsir, 1999:15). Pendidikan merupakan alat yang dapat digunakan untuk memperbaiki keadaan saat ini dan juga untuk mempersiapkan masa depan, baik itu masa depan individu, organisasi, maupun masa depan negara (Aprijon, 2014:88). Pendidikan merupakan katalisator utama yang memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan produktivitas nasional.

Pelajaran sejarah yang dapat mencerminkan tujuan pendidikan nasional akan menghasilkan peserta didik yang tidak hanya memiliki pemikiran kolektif dalam memandang sejarah tapi juga kreatif dan bertanggung jawab. Sifat inilah yang penulis harapkan dimiliki oleh peserta didik dalam mempelajari sejarah. Kreativitas akan menghasilkan ide-ide kreatif yang selanjutnya dapat dikembangkan menjadi modal baru dalam menyelesaikan berbagai pekerjaan atau memecahkan permasalahan. Namun ternyata, tidaklah mudah untuk menyampaikan gagasan yang terkadang dianggap berbeda dari orang lain karena dibutuhkan keberanian untuk mengungkapkan gagasan baru yang kemungkinan berbeda dari keyakinan dan kebiasaan masyarakat. Sehubungan dengan hal itu, guru mempunyai kewajiban untuk mengangkat kesadaran siswa akan pentingnya penguasaan kompetensi, dan menumbuhkan motivasi untuk berani menyampaikan serta membuat gagasannya menjadi suatu produk kreatif.

NACCCE (*National Advisory Committee on Creative and Cultural Education*) (dalam Craft, 2005), mengartikan kreativitas adalah aktivitas imajinatif yang menghasilkan hasil yang baru dan bernilai, selain cara berpikir penerapan ide menjadi suatu produk yang bisa dianggap baru dan memiliki nilai juga merupakan kreativitas. Feldman (dalam Craft, 2005) mendefinisikan kreativitas adalah: *“the achievement of something remarkable and new, something which transforms and changes a field of endeavor in a significant way . . . the kinds of things that people do that change the world.”* (pencapaian dari sesuatu yang luar biasa dan baru, sesuatu yang membentuk dan mengubah bidang usaha secara signifikan. . . hal-hal yang dilakukan orang-orang yang mengubah dunia).

Sangat sulit menjabarkan pengertian kreativitas yang dapat diterima oleh keseluruhan masyarakat. Tetapi, dari pengertian beberapa ahli diatas yang memiliki persamaan ciri yaitu kreativitas merupakan cara berpikir fleksibel mempertimbangkan lebih dari satu sudut pandang dan menghasilkan pemikiran yang orisinal dan memiliki ciri tersendiri atau keunikan yang membedakan hasil pemikirannya dengan orang lain. Dalam pembelajaran yang mengimplementasikan kreativitas, siswa diharapkan mampu mengeluarkan ide-ide progresif yang dimiliki

dalam menghadapi dan bersaing dalam kompetisi global yang semakin ketat dan terus berubah-ubah.

Pada penelitian ini, penulis akan memfokuskan penelitian pada melatih kreativitas siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang baru dan kreatif. Penulis berharap dapat menciptakan suatu pembelajaran sejarah yang dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas mereka dalam mengolah informasi dengan baik sehingga pada akhirnya terciptalah suatu karya yang orisinal. Maka dari itu penulis akan menciptakan suatu pembelajaran yang berorientasi kepada penggunaan *project* pada siswa. *Project* tersebut yaitu *project* pembuatan *vlog*. Mardiyati A.I. (2017). dalam artikelnya menyebutkan pengertian *vlog* :

Vlog atau Video-Blogging, atau bisa disingkat *vlogging* (diucapkan *vlogging*, bukan *v-logging*), atau *vidblogging*, merupakan suatu bentuk kegiatan blogging dengan menggunakan medium video di atas penggunaan teks atau audio sebagai sumber media utama. Berbagai perangkat seperti ponsel berkamera, kamera digital yang bisa merekam video, atau kamera murah yang dilengkapi dengan mikrofon merupakan modal yang mudah untuk melakukan aktivitas video blogging.

Kemajuan teknologi dan informasi membuat lebih banyak inovasi dalam berbagai bidang kehidupan seperti *vlog* sendiri yang dipercaya tercipta karena ide kreatif manusia dengan memanfaatkan perkembangan teknologi internet dan kamera. Hadirnya situs seperti *Youtube* yang menjadi wadah bagi para pembuat *vlog* (*vlogger*) berkreasi dengan membuat video-video yang menarik dengan isi konten yang bermacam – macam seperti pengalaman pribadi, *social experiment*, *unboxing*, dll.

Projek pembuatan *vlog* ini akan sesuai dengan upaya meningkatkan kreativitas siswa karena dianggap dekat dengan pergaulan dan kecenderungan generasi muda SMA masa kini yang memiliki minat yang tinggi pada *vlog*. *Vlog* sebagai media yang menyenangkan untuk ditonton dan sangat melibatkan kreativitas untuk membuat konten-konten yang menarik sangat sesuai dengan pergaulan generasi masa kini juga dapat membuat suatu produk yang dirasa inovatif dan dapat memancing kreativitas siswa.

Maka dari itu, penulis mengambil judul “Meningkatkan Kreativitas dalam pembelajaran Sejarah menggunakan Model *Project Based Learning* berbasis Video

Blog (vlog) pada Kelas X-IPS 1 SMA YAS Bandung” sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Sejarah di Kelas X-IPS 1 SMA YAS Bandung.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Bagaimanakah perencanaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Video Blog (vlog)*?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *vlog* pada kelas X-IPS 1 SMA YAS Bandung?
3. Bagaimanakah peningkatan kreativitas siswa kelas X-IPS 1 SMA YAS Bandung setelah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *vlog*?
4. Apa kendala yang dihadapi dari diterapkannya model *Project Based Learning* berbasis *vlog* pada Kelas X-IPS 1 SMA YAS Bandung?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan, tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui pengaruh diterapkannya *Project Based Learning* berbasis *vlog* sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa. Adapun tujuan khusus penelitian yang dapat disampaikan adalah :

1. Memperoleh gambaran mengenai perencanaan penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *vlog*.
2. Mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *vlog* pada siswa kelas X-IPS 1 SMA YAS Bandung.

3. Mengidentifikasi peningkatan kreativitas siswa kelas X-IPS 1 SMA YAS Bandung setelah penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *vlog*.
4. Untuk mengetahui kendala yang ada dalam penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *vlog* pada kelas XI-IPS 1 SMA YAS Bandung.

1.4. Manfaat Penelitian

Suatu penelitian diharapkan memberikan manfaat yang positif bagi peneliti sendiri maupun bagi yang membaca. Jika suatu penelitian tidak ada manfaat yang terkandung maka penelitian tersebut akan sia-sia. Dalam penelitian ini, peneliti mengharapkan beberapa manfaat yang ingin dicapai, yaitu :

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan dunia pendidikan khususnya dalam penggunaan *project* pembuatan *vlog* dalam rangka meningkatkan kreativitas menulis siswa kelas X IPS 1 SMA YAS Bandung.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak dalam dunia pendidikan.
3. Bagi siswa, meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam memahami mata pelajaran sejarah.
4. Bagi guru, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik, memberikan panduan kepada guru yang mengajarkan mata pelajaran sejarah, dapat meningkatkan kompetensi, baik kompetensi paedagogik, kompetensi personal, kompetensi sosial, maupun kompetensi profesional, dan dapat mengatasi masalah pembelajaran terutama yang berkaitan dengan ketidakberhasilan pembelajaran sejarah.
5. Bagi sekolah, penelitian tindakan di kelas ini diharapkan akan memberikan sumbangan yang berarti bagi sekolah dalam rangka mempertahankan dan meningkatkan efektivitas dan efesiensi proses pembelajaran sejarah dalam mengembangkan kreativitas siswa.

6. Bagi peneliti, memperluas wawasan dan memperoleh pengalaman berfikir dalam memecahkan masalah persoalan khususnya mengenai penggunaan *project* pembuatan *vlog* untuk meningkatkan kreativitas menulis siswa dalam pembelajaran sejarah.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Bab 1 : Pendahuluan

Pada bab ini memaparkan secara garis besar mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan dan sistematika penulisan. pada bab ini akan dijelaskan alasan mengapa peneliti mengambil judul Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran Sejarah menggunakan Model *Project Based Learning* berbasis *Video Blog (vlog)* pada Kelas X-IPS 1 SMA YAS Bandung berdasarkan masalah yang ditemukan dalam observasi pra penelitian yang telah dilakukan.

Bab 2 : Kajian pustaka

Memaparkan landasan teori sebagai pondasi penelitian yang berdasarkan literatur dan sumber-sumber yang berguna dalam penelitian tindakan kelas sebagai acuan penelitian yang akan dilakukan. Pada bab ini juga dipaparkan mengenai penelitian terdahulu yang relevan guna membantu dalam proses penelitian tindakan kelas mengenai peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah melalui model PBL berbasis *vlog*.

Bab 3 : Metode penelitian

Pada bab ini memaparkan tahapan dan metode penelitian yang akan peneliti gunakan dalam penelitian. Adapun sub bab yang ada didalamnya adalah lokasi penelitian, subjek penelitian, desain penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data yang akan digunakan selama penelitian berlangsung.

Bab 4 : Temuan dan pembahasan

Memaparkan hasil penelitian berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian. Sebagai jawaban dari rumusan masalah penelitian, pada bab ini akan

menjelaskan seluruh tahapan penelitian yaitu mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Bab 5 : Kesimpulan dan rekomendasi

Pada bab terakhir, peneliti memaparkan kesimpulan berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan. Selain itu juga peneliti mengajukan rekomendasi yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.