

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, didapatkan informasi dari guru BK dan guru Sejarah, peserta didik yang berada di sekolah SMK Bina Muda Raksa Garut, masih kurang minat atau motivasi untuk belajar. Hal tersebut juga berlaku pada pelajaran sejarah, dimana kondisi di kelas masih ribut, ada yang tidur, melamun apabila mata pelajaran sedang berlangsung. Kondisi demikian semakin rumit ketika peserta didik diberi pertanyaan. Peserta didik asal menjawab tidak sesuai materi apa yang disampaikan guru, sulit menangkap materi apa yang disampaikan oleh guru, serta ada yang bolos ketika pembelajaran sedang berlangsung. Kenyataan itu dialami oleh peserta didik dengan alasan bahwa yang mengalami hal seperti itu, mereka sibuk membantu orang tuanya bekerja bertani dan menjahit. Orang tua pun mendukung anak-anaknya untuk mencari tambahan ekonomi, yang dikarenakan orang tua peserta didik kurang mengerti tentang pentingnya belajar untuk masa depan anak mereka, serta masih berpandangan bahwa belajar dilembaga pendidikan hanya untuk mendapatkan ijazah saja. Mereka hanya berpikir bahwa anaknya akan seperti mereka menjadi petani, atau penjahit tidak ada opsi lain seperti menjadi guru, dokter, ilmuwan, arsitektur dan sebagainya.

Kenyataan yang demikian menimbulkan peserta didik yang berada di SMK Bina Muda Raksa, kurang dalam memahami pembelajaran sejarah yang menyebabkan suatu masalah diantaranya, tidak munculnya suatu kreativitas dari diri mereka diakibatkan tidak ada keseriusan dalam belajar. Fakta di lapangan tersebut diperkuat oleh beberapa penelitian bahwa terdapat kendala-kendala yang ada di lapangan pada saat pelaksanaan proses pembelajaran sejarah seperti hasil penelitian dari (Apriliana, 2014), membuktikan bahwa pembelajaran sejarah dari hasil observasi dalam proses pembelajaran sejarah sebagian besar peserta didik berpendapat bahwa pembelajaran sejarah tersebut kurang menarik dikarenakan metode yang dilakukan guru hanya ceramah saja. Sedangkan dari hasil penelitian (Rokhman, dkk., 2015), hambatan pelaksanaan pembelajaran sejarah mulai dari alat peraga yang digunakan oleh guru kurang menarik minat, terlalu monoton, rumit, dikarenakan kurangnya alternatif yang mendukung serta media pembelajaran belum sepenuhnya bisa dilaksanakan, padahal pembelajaran sejarah yang ditekankan merupakan adanya interaksi timbal balik antara peserta didik dengan guru.

Hamid, Hasan S. (2012, hlm. 1-3) mengatakan bahwa pembelajaran sejarah masih didominasi oleh kenyataan dimana peserta didik diharuskan menghafal fakta sejarah, nama-nama konsep seperti yang digunakan dalam sebuah cerita sejarah, menghafal jalan cerita semua peristiwa. Masalah ini harus segera diperbaiki karena pembelajaran sejarah ini, berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dalam menggali kemampuan kreativitas peserta didik.

Peserta didik merupakan generasi yang harus memiliki kemampuan untuk menjawab tantangan zaman. Maka, peneliti bermaksud untuk merangsang daya pikir kreatif peserta didik dengan menggali Akulturasi Budaya yang ada di lingkungan mereka yang sesuai dengan materi yang sedang berjalan di kelas. Setelah itu peserta didik berlomba atau berinovasi dalam menyajikan Akulturasi Budaya yang mereka dapatkan di lapangan. Alfian 1985 (dalam Dienaputra, R 201, hlm. 19) menyatakan ada tiga guna sejarah. Pertama, untuk melestariakan identitas kelompok dan memperkuat daya tahan kelompok bagi kelangsungan hidup. Kedua, untuk mengambil pelajaran-pelajaran dan teladan dari peristiwa-peristiwa yang terjadi dimasa lampau. Ketiga, sejarah dapat berfungsi sebagai sarana pemahaman mengenai makna hidup dan mati atau mengenai tempat manusia diatas muka bumi ini.

Widja, I Gde (1989) mengemukakan tujuan pembelajaran sejarah mencakup tiga aspek, yaitu: a) aspek pengetahuan, b) aspek pengembangan sikap, dan c) aspek keterampilan. Maka dalam pembelajaran sejarah diharapkan dapat mengembangkan keterampilan mengumpulkan jejak-jejak sejarah, mengajukan argumentasi, mendiskusikan masalah sejarah, mengajukan pertanyaan, dan bercerita tentang peristiwa sejarah secara hidup. Oleh karena itu Akulturasi Budaya dapat berguna sebagai sumber pelengkap diantara sumber-sumber sejarah lainnya. Maka, Akulturasi Budaya sangat berkaitan dengan guna dan tujuan pembelajaran sejarah dimana Akulturasi Budaya sebagai sumber-sumber sejarah dalam penulisan sejarah.

Proses akulturasi mengarah kepada terjadinya asimilasi sebagai proses sosial yakni suatu proses dimana individu-individu atau kelompok-kelompok yang sebelumnya berbeda-beda perhatiannya yang kemudian mempunyai pandangan yang sama. Jadi proses dari dua atau lebih kebudayaan yang berbeda, tetapi secara perlahan-lahan menjadi sama. Proses ini berlangsung dua arah, saling mempengaruhi dan saling mengisi sehingga membentuk pola budaya baru. Hal ini berlangsung secara terus-menerus dan dalam kondisi setaraf antara individu atau kelompok.

Supaya berguna untuk masa depan peserta didik, maka pembelajaran sejarah diharuskan mengembangkan kreativitas dalam rangka menyongsong masa depan, yaitu meningkatkan

sumber daya manusia yang potensial pada abad 21. Telah kita ketahui bersama tantangan masa depan yang diwarnai semangat “Homo Homini Lupus” atau “yang kuat akan menang” dan untuk bekal menghadapi itu adalah kreatifitas.

Kreativitas akan semakin berkembang jika siswa memiliki kesempatan untuk berpikir *divergen*. Siswa harus dipicu untuk berpikir di luar kebiasaan yang ada, melibatkan cara berpikir yang baru, memperoleh kesempatan untuk menyampaikan ide-ide dan solusi-solusi baru, mengajukan pertanyaan yang tidak lazim, dan mencoba mengajukan dugaan jawaban. Kesuksesan individu akan didapatkan oleh siswa yang memiliki keterampilan kreatif.

Maka peneliti ingin mengembangkan peserta didik yang berpikir kreatif dalam menyajikan materi akulturasi budaya dengan menggunakan TGT, Pembelajaran sejarah yang kreatif termasuk kedalam tantangan di abad ke-21. Usman (2012, hlm. 224) menjelaskan bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Untuk menciptakan peserta didik yang kreatif peneliti bermaksud menggunakan TGT dalam pembelajaran sejarah dengan tujuan peserta didik belajar dan mempunyai skill di abad 21 yang dikemukakan oleh Griffin, dimana dengan TGT peserta didik dapat menjalankan indikator tersebut seperti dalam pengetahuan, kemampuan, dan sikap.

Kemudian, setelah apa yang dipaparkan diatas peneliti ingin menggunakan potensi yang ada di lingkungan sekitar di SMK Bina Muda raksa, dimana disana terdapat potensi yang dapat dikembangkan melalui peserta didik agar mereka memiliki kemampuan kreativitas. Potensi yang berada di lingkungan mereka melainkan terdapat sisa konveksi, barang bekas, sisa tanaman-tanaman dan lain-lain, yang dapat dikaitkan dengan pembelajaran sejarah. Melalui barang barang tersebut peserta didik dapat mengubah dari sesuatu yang tidak terpakai menjadi terpakai dan mempunyai daya jual tersendiri. Menurut Supriatna, N, (2016, hlm. 3) Tindakan peserta didik yang memiliki kecerdasan ekologis melainkan dilandasi oleh pengetahuan yang mengenai tindakan yang ramah lingkungan dan memperhatikan kepentingan lingkungan mereka sendiri.

Oleh karena itu peneliti ingin memanfaatkan potensi lingkungan sekitar peserta didik yang berada di lingkungan mereka untuk menciptakan manusia yang kreatif dan inovatif, agar mereka sadar akan pentingnya potensi yang ada dan dapat menambah nilai positif bagi lingkungan mereka terutama memperhatikan lingkungannya.

Berdasarkan permasalahan yang telah terurai diatas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul tentang PENGEMBANGAN KREATIVITAS DALAM MENYAJIKAN MATERI AKULTURASI BUDAYA DENGAN MENGGUNAKAN POTENSI LINGKUNGAN MELALUI TEAMS GAMES TOURNAMENT (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X AP SMK Bina Muda Raksa Kabupaten Garut).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah utama penelitian ini adalah “Bagaimanakah Pengembangan Kreativitas dalam Menyajikan Materi Akulturasi Budaya dengan Menggunakan Potensi Lingkungan Sekitar melalui *Games* Tournament di kelas X administrasi perkantoran SMK Bina Muda Raksa Garut”. Untuk memudahkan penelitian, maka permasalahan utama tersebut diuraikan ke dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pembelajaran sejarah untuk mengembangkan kreativitas dalam menyajikan materi akulturasi budaya dengan menggunakan potensi sekitar melalui TGT?
2. Bagaimana implementasi pembelajaran sejarah pada pengembangan kreativitas dalam menyajikan materi akulturasi budaya dengan menggunakan potentesi sekitar melalui TGT?
3. Bagaimana hasil pembelajaran sejarah dengan pengembangan kreativitas dalam menyajikan materi akulturasi budaya dengan menggunakan potentesi sekitar melalui TGT?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penulis harapkan dari penelitian ini adalah memperoleh deskripsi mengenai pengembangan kreativitas dalam menyajikan akulturasi budaya dengan menggunakan potensi sekitar melalui *Games Tournament* di kelas X administrasi perkantoran SMK Bina Muda Raksa Garut”

2. Tujuan Khusus

- 1) Mengidentifikasi desain pembelajaran sejarah pada pengembangan kreativitas dalam menyajikan materi akulturasi budaya dengan menggunakan potensi sekitar melalui TGT

- 2) Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran sejarah pengembangan kreativitas dalam menyajikan materi akulturasi budaya dengan menggunakan potensi sekitar melalui TGT.
- 3) Menganalisis hasil pembelajaran sejarah pada pengembangan kreativitas dalam menyajikan materi akulturasi budaya dengan menggunakan potensi sekitar melalui TGT.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis:

1. Manfaat Teoritis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian tentang kreativitas dalam pembelajaran sejarah khususnya dalam penyajian tentang Akulturasi Budaya.
- 2) Penelitian ini berguna bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang mempunyai tema yang sama dengan fokus yang berbeda.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi peserta didik mempunyai kemampuan yang harus dimiliki pada abad 21 khususnya tentang kreatif.
- 2) Bagi guru dapat memperbaiki permasalahan pembelajaran yang dihadapi dan menambah wawasan dan alternatif yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran.
- 3) Bagi institusi atau sekolah, bermanfaat dalam meningkatkan mutu dan kualitas dalam kompetensi berpikir dan kompetensi keterampilan dalam pembelajaran sejarah.

1.5. Struktur Organisasi Tesis

Adapun penyusunan sistematik penulisan dalam penyusunan tesis, adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini secara menyeluruh penulis memaparkan masalah yang dikaji. Adapun sub Bab yang ada di dalamnya terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi fokus masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematikan penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Mendeskripsikan dan menganalisis landasan teori yang diambil dari literature, sebagai pondasi dalam pelaksanaan penelitian, dalam bab ini dipaparkan mengenai sumber-sumber buku dan sumber-sumber lainnya yang digunakan sebagai referensi yang dianggap relevan dengan penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Mengidentifikasi, mendeskripsikan dan menganalisis mengenai serangkaian tahap-tahap penelitian yang ditempuh penulis ketika melakukan penelitian yang telah dilakukan dengan permasalahan yang sedang dikaji

BAB IV TEMUAN dan PEMBAHASAN TEMUAN

BAB V KESIMPULAN