

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Pada era global seperti saat ini pendidikan bukan hanya mementingkan aspek kecerdasan semata, namun juga sangat mendorong siswa untuk memiliki kemampuan diri dalam proses pembelajaran. Hal tersebut yang akan dijadikan bekal bagi siswa setelah lulus dari sekolah. Karena pada abad 21 ini, manusia tidak lagi dituntut untuk memiliki kecerdasan yang tinggi, melainkan juga dituntut untuk memiliki inovasi, kreativitas dan tanggung jawab yang tinggi. Untuk mencapai itu semua, kita sebagai guru bertanggung jawab bukan hanya untuk mencerdaskan siswa melainkan juga untuk menumbuhkan dan menggali *skill* yang dimiliki oleh siswa.

Pembelajaran sejarah dewasa ini tentunya perlu memperhatikan beberapa kompetensi yang meliputi aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap. Pembelajaran abad ke-21 saat ini ditekankan pada keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa, seperti yang dijelaskan oleh Direktorat PSMA (2017, hlm. 6-8) bahwa “pembelajaran pada abad ke 21 saat ini ditekankan pada keterampilan yang sering diistilahkan dengan 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation*)”. Salah satu keterampilan yang ingin dicapai pada pembelajaran saat ini atau melalui kurikulum 2013 adalah keterampilan kreativitas. Hal tersebut ditegaskan oleh Muhammad Nuh (dalam Latuconsina 2014, hlm. 8) yang menyebutkan bahwa “pada kurikulum 2013 kreativitas menjadi andalan. Menurutnya kreativitas inilah modal dasar untuk melahirkan anak-anak yang inovatif, mampu mencari alternatif-alternatif dari persoalan atau tantangan di masa depan yang makin rumit”. Oleh karena itu, keterampilan kreativitas sangat dibutuhkan untuk menghadapi tantangan global di abad ke-21.

Menurut Zamroni (2000, hlm.1) menyebutkan bahwa pendidikan hanya menjadi sarana stratifikasi sosial dan sistem persekolahan yang hanya mentransfer pengetahuan kepada peserta didik yang disebut sebagai *dead knowledge*, yaitu pengetahuan yang terlalu berpusat pada buku (*textbookish*), sehingga bagaikan sudah dipisahkan dari sumber dan aplikasinya. Pembelajaran dalam kurikulum

2013 sangat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa dituntut untuk menjadi aktor utama dalam proses pembelajaran tersebut. Pembelajaran bukan lagi berasal dari guru (*teacher centred*), melainkan berasal dari siswa itu sendiri (*student centred*). Hal ini menjelaskan bahwa proses pembelajaran bukan berarti menghilangkan peran guru dalam proses pembelajaran, justru guru lebih dituntut untuk dapat menggali dan mengembangkan potensi yang dimiliki setiap siswanya.

Menurut Radovic (2013, [www.worldacademy.org](http://www.worldacademy.org)) menyebutkan bahwa sebuah sistem pendidikan yang baik memberikan siswa kebebasan untuk mengenali kemampuan dan potensi masing-masing. Hal ini menjadikan pendidikan harus mendorong siswa untuk bekerja sama, bertindak kreatif tentang ide-ide dan isu-isu di berbagai disiplin ilmu. Sebagai pemikir kreatif, mereka mencoba untuk membayangkan dan mengeksplorasi ide-ide alternatif, dan berpikir dengan cara yang berbeda. Sedangkan menurut Saparahayuningsih (2010), tujuan pendidikan secara umum adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa dapat mengembangkan kecerdasan, kreativitas, kemampuan, dan keterampilan hidup, sehingga mampu berkembang sesuai dengan yang dibutuhkan oleh masyarakat serta mampu terjun di masyarakat baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Hal ini sesuai dengan yang tertera dalam Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 yang intinya antara lain melalui pendidikan diharapkan dapat mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, juga mandiri.

Hasil penelitian dari Umanandar (1977) menunjukkan bahwa kreativitas dan kecerdasan secara berkombinasi sangat menentukan prestasi sekolah maupun prestasi yang lain. Implikasinya bagi pendidikan adalah bahwa prestasi siswa disekolah atau prestasi seseorang jika ingin meningkat perlu dibina atau dikembangkan kecerdasan dan kreativitas para siswa. Hal ini berarti bahwa peningkatan prestasi siswa tidak hanya bisa dilakukan melalui strategi proses pendidikan atau pembelajaran yang mampu mengembangkan kecerdasan, tetapi juga melalui strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas siswa. Proses pembelajaran akan mampu meningkatkan kreativitas siswa apabila siswa

diberikan kesempatan untuk berfikir bukan hanya secara konvergen tetapi juga divergen. Oleh karena itu siswa diberikan kesempatan untuk berpendapat, berfikir dan mengambil kesimpulan secara alternatif atas dasar pengamatan, pengumpulan data, klasifikasi, analisis, sintesis dan evaluasi yang mereka lakukan sendiri. Hal ini menjelaskan bahwa kreativitas mereka untuk menentukan dan menciptakan sesuatu akan berkembang, bukan hanya mengikuti logika berfikir orang lain bahwa itu benar tetapi mampu menyatakan sendiri alasan dari hasil berfikirnya dikatakan benar atau lebih benar dari yang dikatakan orang lain, atau dapat mengatakan sesuatu itu alternatif lain dari hasil pemikirannya untuk memecahkan sesuatu. Apabila setiap guru memiliki komitmen melakukan proses pembelajaran yang demikian maka akan terjadi perubahan perilaku hasil belajar yang bukan hanya mengekor pendapat orang dan hasil pengamatan orang secara logis bahwa itu benar namun para siswa akan benar-benar memiliki kompetensi yang dipelajari secara kokoh sebagai dasar untuk berfikir lebih jauh dan berkreasi untuk memberikan alternatif pemikiran sebagai sesuatu yang baru dan itu bermanfaat bagi kehidupan di zamannya.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kreativitas, inovasi dan motivasi belajar siswa masih belum optimal. Khususnya pada mata pelajaran sejarah hingga saat ini masih dianggap sebagai pelajaran yang kurang menarik, membosankan, membuat mengantuk, banyak hafalan, dan kurang banyak diminati oleh siswa. Pembelajaran sejarah di sekolah masih bertumpu pada paradigma konvensional, yaitu paradigma guru menjelaskan sementara siswa mendengarkan. Pembelajaran sejarah yang demikian menjadikan pelajaran sejarah membosankan (Subakti, 2010, hlm.3).

Pembelajaran sejarah merupakan pelajaran yang unik dan rumit karena menghubungkan antara peristiwa di masa lalu, masa sekarang, dan masa yang akan datang. Terdapat sejumlah fakta-fakta sejarah yang beragam dengan beberapa sudut pandang yang berbeda dan tentunya dapat disampaikan dengan berbagai cara yang kreatif. Jika guru hanya menyampaikan begitu saja mengenai peristiwa sejarah, maka kreativitas siswa tidak akan berkembang. Akibatnya mereka sibuk sendiri dengan hal-hal yang seharusnya tidak perlu dilakukan dan menganggap pelajaran sejarah adalah pelajaran yang rumit dan membosankan.

Oleh karena itu, keterampilan kreativitas perlu dikembangkan baik oleh guru maupun oleh siswa. Kreativitas dibutuhkan untuk memudahkan siswa dalam menerima materi secara utuh sehingga dapat merekonstruksi peristiwa melalui keterlibatannya secara langsung selama proses pembelajaran sejarah. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran secara otomatis akan mempengaruhi ketertarikan siswa terhadap pelajaran sejarah. Kemampuan siswa untuk mengembangkan ide-ide kreatifnya juga menjadi kurang muncul dalam pembelajaran sejarah yang demikian.

Berdasarkan pengalaman PPL kondisi ini pun terjadi di MA Negeri 1 Bandung pada kelas X IIK. Hasil observasi menunjukkan bahwa rendahnya kreativitas siswa terlihat ketika siswa cenderung asal dalam mengerjakan tugas, sebagai contohnya ketika guru memberikan tugas pembuatan laporan dalam bentuk *power point* secara berkelompok. *Pertama*, dalam prakteknya hanya beberapa siswa yang terlibat aktif dalam pengerjaan tugas tersebut. Sebagian dari kelompok tersebut lebih sibuk memainkan *gadgetnya*. Padahal mereka dapat berkontribusi aktif dalam berdiskusi sehingga muncul ide-ide kreatif dari setiap anggota kelompok. *Kedua*, laporan yang disajikan dalam bentuk *power point* sangat sederhana dan kurang menarik. Siswa tidak mempunyai upaya untuk membuat tampilan presentasi mereka dibuat dengan se kreatif mungkin. Hal ini berdampak pada kelompok lain yang tidak memperhatikan hingga akhirnya sibuk dengan *gadgetnya* masing-masing. Hal tersebut tentunya sangat berdampak pada penerimaan informasi yang tidak utuh mengenai suatu peristiwa sejarah. Padahal ketika presentasi dibuat dengan se kreatif mungkin, hal tersebut akan menimbulkan ketertarikan dari kelompok lain untuk memperhatikan sehingga informasi yang mereka peroleh didapatkan secara utuh dan dapat dimengerti dengan baik.

*Ketiga*, permasalahan muncul ketika siswa melakukan presentasi di kelas, dengan bahan-bahan persentasi yang mereka siapkan. Siswa yang persentasi terdiri dari 6-8 orang dan setiap orangnya memiliki materi-materi yang akan di persentasikan kepada teman-temannya. Namun presentasi siswa di kelas cenderung kurang kreatif dalam menyampaikan materi. Siswa hanya membacakan sebuah materi tanpa di bantu dengan media/karya(*project*) yang

dapat menunjang mereka ketika presentasi berlangsung. Maka keadaan kelas ketika presentasi dirasa monoton, karena siswa yang tidak presentasi hanya mendengarkan saja. Bahkan ketika sesi tanya jawab siswa yang tidak presentasi sama sekali tidak ada yang bertanya mengenai materi yang di sampaikan, hal ini dikarenakan semua siswa mengatakan bahwa presentasi tidak menarik. Padahal apabila materi presentasi disampaikan dengan baik dan menarik, siswa yang berperan sebagai audien dapat berimajinasi dan mempertanyakan hal-hal unik mengenai apa yang telah dipaparkan oleh kelompok yang presentasi. Hal ini pada nantinya akan membantu mereka mengembangkan kreativitasnya.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan peneliti menyimpulkan siswa kelas X IIK memiliki kreativitas yang rendah dalam pembelajaran sejarah. Permasalahan tersebut harus diatasi dengan cara menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menyenangkan sehingga terciptalah kreativitas dalam diri siswa. Hal tersebut dapat terwujud dengan menggunakan variasi belajar yang tepat, sehingga tujuan dari pembelajaran mampu terealisasi secara baik. Permasalahan tersebut harus segera dipecahkan agar kreativitas siswa dapat meningkat. Oleh karena itu, perlu diupayakan dengan berbagai usaha, diantaranya dengan memilih model pembelajaran yang tepat. Salah satu usaha yang diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa melalui suatu produk adalah model *Project Based Learning*.

Penerapan model *Project Based Learning* ini dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan dapat mendorong siswa untuk meningkatkan keberanian dalam mengungkapkan pendapat serta kemampuan untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari, sehingga menghasilkan sebuah produk atau karya yang dibuat oleh siswa sendiri. Pada saat proses pembelajarannya, siswa dituntut untuk menggali, mengumpulkan, dan mengintegrasikan sendiri informasi atau pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dalam merancang dan membuat proyek yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan (Sani, 2014, hlm. 172 – 173). Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran siswa dilatih untuk melakukan analisis terhadap permasalahan, eksplorasi,

mengumpulkan informasi, interpretasi, dan penilaian terhadap proyek yang dikerjakan.

Modul Implementasi Kurikulum 2013 (2014, hlm. 33), menjelaskan bahwa *Project based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai inti pembelajaran. Model pembelajaran ini menuntut siswa untuk membuat proyek yang berhubungan dengan mata pelajaran terkait. Proyek dalam *Project based learning* dibangun berdasarkan ide-ide siswa sebagai bentuk alternatif pemecahan masalah riil tertentu, sehingga siswa mengalami proses belajar pemecahan masalah itu secara langsung. Selain itu, model *Project based learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya. Siswa diberi kesempatan untuk mempelajari materi dengan berbagai cara, terlibat dalam pemecahan masalah, dan terlibat dalam kegiatan perancangan produk sehingga diharapkan pengetahuan dan kreativitas siswa dapat lebih berkembang dan dapat lebih memahami materi yang dipelajari.

Pada model *Project based learning*, guru berperan sebagai fasilitator bagi siswa untuk memperoleh jawaban dari pertanyaan penuntun sehingga siswa diberi peluang bekerja secara mandiri dalam suatu proses pembelajaran yang membuat siswa lebih kreatif dalam menganalisis sumber, memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas siswa dalam penerapan model *Project Based Learning* bisa dilihat dari hasil proyek berupa produk yang dihasilkan, perancangan penemuan ide/gagasan yang dikemukakan, rencana rancangannya seperti apa yang akan dihasilkan, pelaksanaannya bagaimana dan tentunya produk yang dihasilkan dari proyek yang diberikan oleh guru. Hasil akhir dari kerja proyek tersebut adalah suatu produk yang antara lain berupa laporan tertulis atau lisan, presentasi atau rekomendasi. Hasil proyek berupa produk selanjutnya dipresentasikan secara kolaboratif kepada kelompok siswa yang lain didepan kelas. Penilaian yang digunakan juga harus diperhatikan untuk menilai tugas proyek berupa produk.

Peneliti menggunakan beberapa indikator kreativitas belajar siswa yang dikembangkan melalui model pembelajaran *Project Based Learning*. Pada tahap merancang produk yang akan dibuat, kegiatan siswa dilihat dari tema atau ide

yang mereka akan gunakan dalam membuat suatu proyek. Ide atau gagasan tersebut haruslah relevan dengan permasalahan yang mereka kaji. Selain itu, pembelajaran dilakukan secara berkelompok untuk melihat pembagian tugas yang dilakukan tiap anggota kelompok selama proses pengerjaan proyek. Setiap siswa diharapkan dapat berkontribusi dengan baik dengan tujuan menyelesaikan proyek yang sudah direncanakan.

Penilaian terhadap hasil dari proyek yang telah dibuat juga termasuk dalam aspek kreativitas yang peneliti lihat. Originalitas dari proyek yang dibuat terdiri dari jenis proyek yang dibuat, penyajian proyek, dan juga bahan pembuatan proyek. Ketiga unsur tersebut berkaitan dengan hasil atau proyek yang dihasilkan oleh siswa. Siswa diharapkan mampu menampilkan beragam proyek sesuai dengan permasalahan, dapat menyajikan proyek dengan baik, dan juga menggunakan berbagai bahan atau media untuk membuat proyek.

Selain dilihat dari perencanaan dan pembuatan proyek yang dilakukan oleh siswa, peneliti juga melihat presentasi dari siswa dalam menyajikan proyeknya. Siswa diharapkan dapat menyampaikan informasi seusia dengan fakta atau sumber informasi yang mereka dapatkan. Mereka juga mampu untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh siswa lain. Selain itu, siswa diharapkan mampu menyampaikan informasi proyek yang telah dibuat dengan percaya diri dan tidak terpaku pada teks.

Penerapan indikator yang berfokus pada peningkatan kreativitas belajar siswa dan juga penerapan model *Project Based Learning*. Kedua fokus penelitian tersebut memiliki beberapa keterhubungan. *Pertama*, model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. *Kedua*, model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan suatu kondisi siswa memiliki banyak sumber informasi atau ide-ide yang mereka kembangkan. *Ketiga*, model *Project Based Learning* akan lebih mendorong berkembangnya kreativitas siswa melalui pembelajaran berkelompok. *Keempat*, model *Project Based Learning* dan kreativitas belajar mendorong pembelajaran yang berupa membuat siswa menghasilkan suatu proyek atau karya seperti miniatur, *slide power point*, *mind map*, silsilah, dll. *Kelima*, kreativitas akan berkembang melalui model *Project Based Learning* apabila siswa terlibat

langsung dalam pembelajaran dengan merancang, membuat, dan menyajikan proyeknya secara mandiri. *Keenam*, kegiatan yang ada dalam model *Project Based Learning* yang dapat meningkatkan kreativitas tidak hanya berguna untuk tugas belajar, tetapi juga dapat mempersiapkan siswa hidup bermasyarakat dengan tuntutan teknologi informasi yang tinggi sehingga membutuhkan suatu kreativitas tanpa batas.

Beberapa hasil penelitian pun menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* dapat menjadikan siswa yang kreatif dalam memecahkan permasalahan yang nyata dalam kehidupan mereka dengan merancang, merencanakan, mengorganisir, dan menerapkan proses pembelajaran. Pembelajaran yang menerapkan model *Project Based Learning* melatih siswa untuk bertanggung jawab atas apa yang menjadi tanggungjawabnya, menilai rencana kerja dan bekerja sesuai rencana yang dibuat, berkompetensi secara sehat, dan menerapkan atau mencari penerapan ilmu yang telah dipelajari (Baron, 1998, hlm.271-311). Adapun penelitian terdahulu mengenai kreativitas dengan judul “Pengembangan Keterampilan Berfikir Kreatif Melalui Metode *Brainstroming* dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas VII-I di SMPN 5 Bandung)” yang dilakukan oleh Widya Purwanti. Penelitian ini memunculkan hasil peningkatan yang cukup besar berupa peran penting kreativitas siswa penelitian yang dilakukan oleh Widya Purwanti menggunakan *brainstroming*.

Selain itu juga ada penelitian terdahulu mengenai kreativitas dengan judul “Penerapan Metode Inkuiri untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Pembelajaran Sejarah di SMA (Penelitian Tindakan Kelas di SMAN 3 Bandung)”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah dapat ditingkatkan melalui penerapan metode inkuiri. Hal tersebut terlihat dari proses kreatif berupa peningkatan kreativitas siswa dalam proses tanya jawab, diskusi kelas dan peningkatan tingkat berfikir siswa. Selain itu produk kreatif sangat dibutuhkan dalam pembelajaran sejarah. Keterlibatan siswa secara aktif dikelas, motivasi dan dorongan yang diberikan guru juga meningkatkan semangat dan minat belajar siswa, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan kreativitas siswa meningkat.



Penelitian yang dilakukan oleh Ani Andriyani di SMAN 1 Sukaresmi dengan judul “Penerapan Model Project Based Learning sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam mata Pelajaran Sejarah”. Penelitian tersebut dilakukan pada tahun 2013 di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Sukaresmi. Pendekatan dan model penelitian menggunakan penelitian kualitatif atau penelitian tindakan kelas. Pembelajaran sejarah dengan menerapkan model proyek ini mengalami peningkatan dalam hasil belajar, dilihat dari perubahan siswa dalam merespon pembelajaran sejarah yang diberikan. Diterapkannya model proyek ini siswa terlihat lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran sejarah, selain itu siswa pun lebih kreatif serta aktif dalam bertanya dan menyampaikan pendapatnya. Perubahan hasil belajar diperoleh siswa siswa kelas XI IPS 1 SMAN Sukaresmi menunjukkan hasil positif. Hal ini di dasarkan pada hasil penelitian dengan hasil belajar yang cukup baik, dilihat dari hasil penelitian dengan menggunakan uji t sampel berpasangan serta hasil pengerjaan proyek siswa.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan memfokuskan pada model *Problem based learning* dan juga kreativitas dalam pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas di MA Negeri 1 Bandung dengan judul “**Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning* di Kelas X IKK MA Negeri 1 Bandung**”.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Bagaimana meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui model pembelajaran *Project Based Learning* dalam pembelajaran sejarah di kelas X IIK MA Negeri 1 Bandung” .

1. Bagaimana guru merencanakan pembelajaran sejarah melalui model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa di kelas X IIK MA Negeri 1 Bandung?

2. Bagaimana guru melaksanakan pembelajaran sejarah melalui model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa di kelas X IIK MA Negeri 1 Bandung?
3. Bagaimana peningkatan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X IIK MA Negeri 1 Bandung setelah diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning* ?
4. Bagaimana upaya yang dilakukan oleh guru dalam mengatasi kendala-kendala yang dihadapi setelah diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa di kelas X IIK MA Negeri 1 Bandung?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini terbagi kedalam dua bagian, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum dari penulisan ini adalah untuk mengetahui dan menjelaskan sejauh mana model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa di kelas X IIK MA Negeri 1 Bandung. Sedangkan tujuan khusus dari penulisan rancangan skripsi ini antara lain:

1. Memperoleh perencanaan pembelajaran sejarah melalui model pembelajaran *Project Based Learning* dalam untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa di kelas X IIK MA Negeri 1 Bandung.
2. Mengidentifikasi tahapan-tahapan dan mengembangkan pelaksanaan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X IIK MA Negeri 1 Bandung.
3. Mengidentifikasi hasil peningkatan kreativitas belajar siswa melalui model pembelajaran *Project Based Learning* dalam pembelajaran sejarah di kelas X IIK MA Negeri 1 Bandung.
4. Mendeskripsikan upaya guru sejarah dalam mengatasi kendala-kendala yang ditemui di dalam upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam pembelajaran sejarah di kelas X IIK MA Negeri 1 Bandung.

#### 1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan dunia pendidikan khususnya dalam menerapkan pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa di kelas X IIK MA Negeri 1 Bandung. Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini untuk memberi masukan kepada:

- a. Bagi peneliti, penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan peneliti dalam menggunakan model pembelajaran khususnya pada pembelajaran sejarah dan sebagai bahan informasi bagi peneliti selanjutnya yang akan mengkaji masalah relevan dalam penelitian ini.
- b. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran khususnya pada pembelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*.
- c. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan masukan atau sumbangan pemikiran dalam pelaksanaan dan pengembangan kegiatan pembelajaran di sekolah. Model pembelajaran *Project Based Learning* dapat dijadikan bahan pertimbangan pendidik dalam memilih model pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif bagi peserta didik saat proses belajar mengajar.
- d. Bagi siswa, dengan diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning* diharapkan siswa mampu meningkatkan kreativitas dan pengetahuan baru dari tugas (proyek) yang diterima dari guru.

#### 1.5. Sistematika Penulisan Skripsi

Struktur organisasi merupakan sebuah gambaran secara menyeluruh mengenai penelitian yang dilakukan dari tahap awal sampai pada proses penelitiannya. Data atau hasil yang didapatkan melalui proses observasi, telaah pustaka, studi dokumentasi, dan catatan lapangan selanjutnya dikumpulkan kemudian diolah menjadi sebuah laporan dengan sistematika sebagai berikut :

1. Bab I pendahuluan. Bab ini merupakan bagian awal, didalamnya diuraikan latar belakang masalah penelitian yang diangkat oleh peneliti dilihat dari permasalahan yang ada di lapangan. Selain dari latar belakang masalah penelitian, pada bagian ini juga terdapat rumusan masalah, tujuan penelitian

yang hendak dicapai oleh peneliti, manfaat penelitian yang diharapkan oleh peneliti dengan dilakukannya penelitian ini, metode penelitian, serta sistematika penulisan penelitian juga dimuat pada bab pendahuluan.

2. Bab II kajian pustaka. Bab ini berisi tentang penggunaan konsep atau teori serta referensi yang digunakan peneliti untuk menjelaskan berbagai permasalahan yang diangkat. Fokus kajian ini adalah memamparkan tinjauan mengenai rendahnya kreativitas belajar siswa yang menjadi permasalahan yang akan dipecahkan dalam penelitian ini. Serta kajian ini akan menjelaskan tentang upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran sejarah melalui model pembelajaran *project based learning*.
3. Bab III metodologi penelitian. Pada bab ini dipaparkan metode penelitian yang digunakan peneliti mengumpulkan data, dimulai dari menentukan lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, fokus penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur pengumpulan data dan teknik analisis data.
4. Bab IV hasil penelitian dan pembahasan. Pada bab ini, diuraikan mengenai hasil temuan peneliti tentang permasalahan yang diangkat, dimulai dari deskripsi umum lokasi dan subjek penelitian, deskripsi hasil penelitian, bagaimana penerapan model pembelajaran *project based learning* dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa serta hambatan yang dihadapi selama proses penelitian.
5. Bab V kesimpulan dan rekomendasi. Bab terakhir ini berisikan intisari pemikiran yang diberikan peneliti terhadap keseluruhan deskripsi isi tulisan, memuat juga saran dan rekomendasi.