

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada dasarnya kegiatan belajar mengajar di sekolah bukan hanya sekedar memberikan materi ajar. Tanpa suatu perencanaan pembelajaran yang dirancang dengan baik, akan sulit untuk mengasah kemampuan maupun keterampilan dasar yang dimiliki siswa. Oleh karena itu, memahami berbagai strategi, metode, maupun media merupakan tantangan bagi guru. Sebagaimana dengan yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 mengenai Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 Ayat 1 (Andriyani, 2014, hlm. 4), yang berisi:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Peraturan pemerintah tersebut harus terilhami oleh guru dengan baik sehingga dapat memotivasi siswa untuk membangun sikap positif dalam belajar. Terdapat banyak konsep pembelajaran yang dapat diimplementasikan, salah satunya adalah dengan mengelola pembelajaran berbasis kecerdasan yang dimiliki siswa. Guru harus memiliki asumsi bahwa kecerdasan majemuk sudah terdapat dalam diri masing-masing siswa. Namun seiring perkembangan hidupnya tidak semua kecerdasan yang dimiliki dapat berkembang optimal, yang diakibatkan dari kurangnya pengetahuan dan kesadaran atas kecerdasan yang dimilikinya.

Dr. Howard Gardner dalam bukunya *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences* (1993), mengemukakan bahwa setiap orang memiliki komponen kecerdasan yang majemuk. Terdapat tujuh komponen kecerdasan dasar, yaitu; kecerdasan linguistik-verbal, logis-matematis, spasial-visual, ritmik-musik, kinestetik, interpersonal dan kecerdasan intrapersonal. Namun seiring perkembangannya, kecerdasan sekarang menjadi sembilan komponen; ditambah kecerdasan naturalis dan kecerdasan eksistensial (Uno, 2009: hlm. 39-41).

Gardner mengemukakan bahwa yang harus dipersiapkan seseorang dalam menghadapi masa depan adalah mengembangkan tingkat kecerdasan yang tinggi di berbagai bidang. Meskipun sangat jarang seseorang bisa unggul dalam semua bidang kecerdasan, setidaknya dengan meningkatkan salah satu kecerdasan dasar akan menstimulasi perkembangan kecerdasan lainnya. Dalam teorinya, tidak ada anak yang bodoh, yang ada hanyalah anak yang menonjol pada satu atau beberapa jenis kecerdasan.

Kecerdasan bukan hanya berdasarkan pada skor standar tes IQ semata, melainkan diukur dari penggunaan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu. Keberhasilan siswa di masa depan belum terjamin apabila hanya mengandalkan nilai akademik yang baik. Tidak jarang seseorang yang unggul dalam akademik namun selalu kesulitan untuk mencari jalan keluar dari berbagai masalah kehidupan yang dihadapinya. Tidak jarang pula seseorang yang biasa saja prestasi akademiknya, namun menjalani hidup yang sejahtera dan lebih bahagia. Hal ini disebabkan tes akademis dan tes IQ merupakan prediktor lemah terhadap kecerdasan yang sebenarnya, karena hanya mengukur kecerdasan verbal-linguistik dan logis-matematis seseorang saja. Adapun siswa berprestasi yang sebenarnya bukan hanya dari pewarisan gen orang tuanya yang cerdas, melainkan hasil dari stimulasi yang didapat semasa hidupnya.

Kecerdasan lebih mudah distimulasi dengan kegiatan yang berbasis imajinatif. Imaji bukan hanya berbicara tentang keindahan, namun bermanfaat juga bagi kecerdasan. Imajinasi dapat diaplikasikan dalam komponen kecerdasan manapun, karena berkaitan dengan kemampuan untuk memahami dan menciptakan. Imajinasi adalah bahasa universal, sebagai sesuatu yang sangat dekat dengan kehidupan manusia dengan bukti bahwa imajinasi dapat memperbaiki koordinasi mental maupun fisik. Berimajinasi dapat mendorong otak untuk mengubah strukturnya sendiri saat berada dalam proses perkembangan (Sheppard, 2007: hlm.xv). Keseimbangan fungsi otak kanan dan otak kiri dapat distimulasi oleh imajinasi, yang berarti menyeimbangkan perkembangan aspek intelektual dan emosional manusia (Putranti, 2009).

Pemanfaatan imajinasi dalam proses belajar mengajar dapat membuat pelajaran menjadi menyenangkan namun tetap bermakna (edutainment). Pembelajaran imajinatif salah satunya dapat diaplikasikan di pelajaran sejarah, mengingat pelajaran sejarah banyak menggunakan narasi, sehingga membutuhkan terobosan baru agar pelajaran sejarah lebih mudah untuk dimaknai. Terutama sejarah memiliki tantangan yang signifikan, mengingat pelajaran sejarah memiliki andil yang cukup besar dalam pembentukan kepribadian dan karakter siswa.

Seperti yang tersirat pada Kurikulum 2013, pelajaran sejarah memiliki tujuan pembelajaran sebagai berikut:

1. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya konsep waktu dan tempat/ruang dalam rangka memahami perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di Indonesia;
2. Mengembangkan kemampuan berpikir historis (historical thinking) yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif;
3. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau;
4. Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri, masyarakat, dan proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang;
5. Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air, melahirkan empati dan perilaku toleran yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat dan bangsa;
6. Mengembangkan perilaku yang didasarkan pada nilai dan moral yang mencerminkan karakter diri, masyarakat dan bangsa; dan
7. Menanamkan sikap berorientasi kepada masa kini dan masa depan (Hakim, 2013).

Dari ketujuh tujuan pembelajaran sejarah tersebut, dapat terlihat bahwa sejarah merupakan pelajaran yang sarat makna. Sejarah selain sebagai ilmu pengetahuan yang erat dengan masa lampau, dapat diteliti lebih lanjut dan berguna sebagai ilmu pengetahuan bagi masa kini dan masa depan. Selaras yang dikemukakan Wiyanarti (2012), bahwa fungsi sejarah pada hakikatnya adalah untuk meningkatkan pengertian atau pemahaman yang mendalam dan lebih baik tentang masa lampau dan juga masa sekarang dalam interelasinya dengan masa yang akan datang, serta memiliki empat manfaat yang bersifat edukatif; yaitu mengajarkan kebijaksanaan dan kearifan, bersifat inspiratif, instruktif, dan bersifat rekreatif. Namun pelajaran sejarah selama ini siswa anggap sebagai pelajaran kurang penting dan membosankan, karena sebaik-baiknya fungsi dari belajar sejarah, hasilnya bergantung pada aktualisasi yang dilakukan guru dan siswa.

Sebagian siswa memiliki pandangan terhadap pembelajaran sejarah sebagai pelajaran yang kurang penting karena metode dan media yang diterapkan kurang inovatif. Siswa merasa jenuh dengan pembelajaran yang bersifat hapalan dan kurang mengeksplorasi potensi yang dimiliki siswa. Sebagian guru biasanya hanya memfokuskan siswa untuk memahami materi dengan metode konvensional, seperti ceramah atau penugasan pengisian lembar kerja siswa. Siswa kurang diberikan ruang dan kesempatan untuk merancang pembelajaran sejarah yang diinginkan. Adapun makna pelajaran sejarah yang sebenarnya adalah siswa bukan difokuskan untuk menghafal dan memahami materi, namun lebih dari itu diharapkan siswa mengalami perubahan kepribadian dan pola pikir dengan mengambil nilai dan sikap positif dari setiap fenomena sejarah yang terjadi. Hal ini seperti yang dikatakan Hasan dalam bukunya (2012, hlm.74), yaitu :

“...kenyataan bahwa orang lebih memperhatikan materi dan disiplin sejarah dibandingkan dengan kepentingan siswa. Beberapa kenyataan yang terdapat dalam pembelajaran sejarah ialah pemahaman yang keliru lainnya pada pembelajaran sejarah dimana memfokuskan pada pemahaman materi sebagai bekal siswa dalam memenuhi kebutuhannya. Padahal selain materi ada hal yang lebih penting yaitu perubahan kepribadian dan pola pikir siswa ketika dihadapkan kepada suatu masalah baik dalam pembelajaran maupun dalam kehidupannya.”

Perubahan kepribadian dan pola pikir siswa dapat dipengaruhi dari stimulasi yang ia dapatkan. Misalnya dalam pembelajaran sejarah yang erat

kaitannya dengan pemahaman konteks ruang dan waktu, bukan hanya berkisar antara aspek intelektual saja, namun terdapat unsur lain seperti perasaan dan emosi yang perlu diperhatikan. Adapun pemerhatian aspek tersebut akan menghasilkan pengembangan daya imajinasi yang sangat dibutuhkan saat mempelajari sejarah.

Berdasarkan hasil observasi di Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 10 Bandung, siswa kurang menunjukkan telah memiliki daya imajinasi yang baik. Peneliti menemukan empat permasalahan yang berkaitan dengan daya imajinasi di kelas tersebut; *Pertama*, siswa kurang mampu mencari hubungan-hubungan baru dari sesuatu yang sudah ada. Kelas terlihat pasif karena siswa kurang dapat mengutarakan pertanyaan selama pembelajaran berlangsung, adapun yang bertanya hanya sebatas pertanyaan faktual saja; *Kedua*, siswa kurang dapat membuat dugaan atau gagasan. Terlihat saat guru mengajak siswa untuk berandai-andai mengenai apa yang akan terjadi pada masa kini apabila sebuah peristiwa sejarah tidak pernah terjadi (materi penjajahan Indonesia atas Belanda), siswa terlihat ragu untuk menyampaikan dugaannya; *Ketiga*, siswa kurang mampu mengembangkan apa yang telah ia baca. Terlihat dari siswa yang kurang dapat mengemukakan jawaban yang diajukan guru secara lisan dengan menggunakan kata-katanya sendiri berdasarkan yang ia pahami, serta saat guru meminta siswa berikutnya untuk memberikan jawaban yang lainnya, siswa tersebut tidak dapat memberikan jawaban alternatif; *Keempat*, siswa kurang dapat merencanakan atau mengutarakan keinginannya. Terlihat dari guru yang mengajak siswa untuk membuat kesimpulan, memberikan evaluasi proses belajar mengajar pada hari tersebut, dan jenis penugasan untuk pertemuan selanjutnya siswa kurang dapat mengemukakan semua hal tersebut.

Kepasifan siswa dalam pelajaran sejarah, berkenaan dengan kurangnya pemahaman siswa atas esensi belajar sejarah. Hal ini harus dilihat dari berbagai aspek. Bisa karena guru sebagai pendidik yang dalam menyajikan metode dan medianya kurang dapat memberikan ruang kepada siswa, atau karena siswa sebagai peserta didik belum mengerti bagaimana cara belajar yang baik bagi dirinya sendiri atau jenis kecerdasan apa yang ia miliki, sehingga mempengaruhi

keterbukaan dalam melihat esensi dari suatu pelajaran. Maka seorang guru harus dapat memosisikan dirinya dengan memahami berbagai keadaan di kelas agar potensi siswa bisa berkembang dengan baik. Seperti merancang pembelajaran efektif yang dapat melibatkan siswa dalam pengalaman belajarnya secara langsung, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Guru tidak hanya melakukan transfer ilmu, namun menanamkan pemahaman pada siswa dengan pengalaman belajar yang baru. Misalnya dengan menempatkan siswa sebagai subjek belajar sehingga tidak lagi membuat guru sebagai pusat pembelajaran (teacher centre).

Terdapat banyak metode yang dapat meningkatkan daya imajinasi, salah satunya adalah dengan menerapkan *Project Based Learning* atau metode pembelajaran berbasis proyek kepada siswa, yang akan melatih siswa untuk bekerja mandiri maupun berkelompok. Metode pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek atau tugas sebagai media. Bellanca (2012, hlm. 17), mengatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat digunakan sebagai metode pembelajaran, karena proyek memperjuangkan prinsip progresif untuk memberikan pengalaman belajar.

Adapun prinsip pembelajaran berbasis proyek adalah siswa melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar melalui bimbingan guru. Hasil belajar dilakukan melalui penyelidikan atau eksperimen secara otentik dalam bentuk hasil karya atau produk berdasarkan tema yang telah ditentukan. Produk atau hasil karya tersebut dikomunikasikan untuk mendapat tanggapan atau umpan balik untuk perbaikan proyek selanjutnya. Namun dalam pemberian proyek tersebut sedapat mungkin siswa dilibatkan untuk merancang sendiri kegiatan tugas atau proyek yang mereka inginkan. Sehingga jauh dari kesan bahwa siswa terbebani oleh tugas yang dirancang guru, namun tetap pada sasarannya, yaitu untuk menanamkan pemahaman nilai dan pengalaman belajar pada siswa.

Secara umum langkah-langkah metode pembelajaran berbasis proyek dimulai dari penentuan proyek, perencanaan langkah-langkah penyelesaian proyek, penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru, penyusunan laporan atau publikasi hasil proyek,

dan evaluasi proses dan hasil proyek. Semua tahapan tersebut harus demikian terstruktur, agar dari usaha belajar tersebut terdapat perubahan dan perkembangan pengetahuan, pemahaman, nilai, dan sikap pada siswa.

Adapun keuntungan yang didapat dari pembelajaran berbasis proyek adalah mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan kolaboratif, mengembangkan keterampilan komunikasi, memberikan pengalaman manajemen waktu dalam mengorganisasikan proyek, suasana belajar menjadi menyenangkan karena baik guru maupun siswa menikmati setiap proses pembelajaran (Kurniasih, 2014: 84). Selain itu, penerapan berbasis proyek ini mendorong tumbuhnya kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, kepercayaan diri, dan berpikir kritis analitis pada siswa baik secara kelompok maupun individu.

Peneliti menemukan tiga keterhubungan antara karakteristik *Project Based Learning* dengan indikator dari daya imajinasi. yaitu; *Pertama*, mendorong siswa menjadi aktif dan kolaboratif; *Kedua*, mengembangkan kemampuan mengidentifikasi dan mengorganisasi; dan *Ketiga*, melatih kemampuan berpikir dan komunikasi.

Adapun proyek yang akan dikembangkan untuk meningkatkan daya imajinasi siswa dalam penelitian ini adalah proyek berbasis keterampilan seni, karena sejarah selain sebagai suatu ilmu juga memiliki kedudukan sebagai seni. Dalam perkembangan sejarah sebagai ilmu karena dalam penggunaan narasi memiliki metode, kajian, objek, teori, dan generalisasi, salah kaprah terjadi bahwa siswa harus menghafal fakta berupa tahun, tokoh, dan peristiwa untuk mendapatkan nilai sejarah yang baik. Maka sejarah sebagai ilmu pada kenyataannya membutuhkan estetika agar tulisan sejarah mudah dipahami oleh pembaca.

Kuntowijoyo (2005, hlm. 69-71) mengemukakan bahwa dalam kegiatan penulisan sejarah diperlukan kekuatan intuisi, imajinasi, kedalaman emosi, serta pengembangan gaya bahasa yang mendukung narasi (kedudukan sejarah sebagai

seni). Sejarah memerlukan intuisi karena berkaitan dengan terbatasnya bukti-bukti sejarah yang dapat menjelaskan bahwa memang telah terjadi peristiwa penting pada masa lampau. Sejarah memerlukan imajinasi untuk membayangkan beberapa kemungkinan dari beberapa pertanyaan yang menuntut untuk dapat menginterpretasikan dan mendeskripsikan secara lebih hidup. Sejarah memerlukan emosi untuk pewarisan nilai bagi generasi penerus agar dapat mengambil makna lain dari sejarah terkait kegunaan inspiratif dan kegunaan edukatif dari suatu peristiwa sejarah tanpa menggeser kedudukan sumber dan data sejarahnya agar tidak terjebak dalam subjektivitas. Sejarah juga memerlukan gaya bahasa agar informasi mengenai peristiwa sejarah tidak kering dan tanpa makna.

Imajinasi terdiri dari dua bagian, yaitu imajinasi kreatif dan imajinasi rekreatif. Imajinasi kreatif memiliki arti untuk berusaha memunculkan ide dan hal yang baru atau yang belum pernah ada. Sementara imajinasi rekreatif memiliki arti berusaha memunculkan penggambaran dari sesuatu yang sudah ada atau pernah terjadi. Melalui pembelajaran imajinatif, *pendengaran* dapat mengubah *apa yang dilihat*, dan melalui imajinasi apa yang kita *lihat* dapat mengubah *apa yang sebenarnya kita dengar*. Maka siswa akan diberi kesempatan dan dibimbing untuk membangun pemahamannya sendiri dan terlihat perkembangannya setelah menghasilkan karyanya sendiri.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan mengambil judul **“PENERAPAN *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN IMAJINASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH”** (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 10 Bandung).

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, terdapat beberapa permasalahan berupa:

1. Bagaimana guru merencanakan penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan imajinasi siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 10 Bandung?
2. Bagaimana langkah-langkah penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan imajinasi siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 10 Bandung?
3. Bagaimana guru merefleksikan pembelajaran sejarah dengan *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan imajinasi siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 10 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan:

1. Mendeskripsikan perencanaan penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan imajinasi siswa dalam pembelajaran sejarah.
2. Mengkaji langkah-langkah penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan imajinasi siswa dalam pembelajaran sejarah.
3. Merefleksi kendala dan upaya dari penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan imajinasi siswa dalam pembelajaran sejarah.

1.4 Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi sekolah: mempertimbangkan keterampilan yang dimiliki guru dalam melihat proses dan hasil sebagai keutuhan siklus untuk melakukan penilaian terhadap siswa, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran di SMA Negeri 10 Bandung.

2. Bagi guru: mengetahui dan menimbang berbagai metode atau media yang tepat dan efektif untuk digunakan dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran, salah satunya melakukan variasi pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* yang langkah-langkahnya terdapat dalam tulisan ini.
3. Bagi siswa: kemampuan imajinasi siswa dalam pembelajaran sejarah akan meningkat karena akan mudah mempelajari materi sejarah melalui penciptaan suasana belajar yang baru, dapat menemukan hubungan dari suatu informasi tertentu, dan memahami ide atau fakta dan sisi lain yang terkandung didalamnya.
4. Bagi peneliti: sebagai pengalaman belajar yang berharga dalam kaitannya berusaha untuk memberikan kontribusi berarti terhadap perkembangan pendidikan Indonesia, khususnya dalam mata pelajaran sejarah.
5. Bagi pembaca: pembaca dapat mempertimbangkan hasil penelitian ini serta melakukan kritik dan saran sebagai pengontrol sehingga menginspirasi lahirnya penelitian yang baru.

1.5 Struktur Organisasi

Adapun sistematika penulisan dan penyusunan karya ilmiah ini, dijabarkan dalam struktur organisasi sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN: berisi pemaparan secara garis besar permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian. Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA: berisi tentang berbagai referensi relevan yang digunakan dalam penelitian ini, dan disimpulkan oleh peneliti. Adapun yang digunakan adalah sumber atau landasan teori mengenai *Project Based Learning*, dan indikator kemampuan imajinasi siswa dalam pembelajaran sejarah yang dapat diukur.

BAB III METODE PENELITIAN: berisi tentang lokasi dan subyek penelitian, desain dan metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data. Adapun metode Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan adalah model Ebbut, serta bagaimana langkah-langkah yang dilakukan sesuai yang telah direncanakan.

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN: berisi tentang data penelitian yang telah dikumpulkan dan hasil kajian dari rangkaian metode penelitian yang telah dilakukan. Keberhasilan atau ketidakberhasilan dari penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan imajinasi siswa dalam pembelajaran sejarah akan dibahas pada bab ini.

BAB V KESIMPULAN: berisi tentang hasil temuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan, serta berisi saran atau rekomendasi praktis bagi pengajar untuk dapat memanfaatkan *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan imajinasi siswa dalam pembelajaran sejarah.