

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran sejarah dewasa ini perlu memperhatikan beberapa kompetensi yang meliputi aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap. 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*) (Zubaidah, 2019, hlm. 1). Salah satu keterampilan yang ingin dicapai pada pembelajaran saat ini dalam kurikulum 2013 adalah keterampilan kreativitas. Menurut Griffin, P., McGaw, B. Esther, C., (2012) menjelaskan bahwa kreativitas dianggap sebagai *ways of thinking* yang utama yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam menghadapi abad 21 ini.

Sejalan dengan kebijakan pendidikan di Indonesia melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud No. 20 Tahun 2016) menempatkan kreativitas sebagai keterampilan pada urutan pertama. Dalam Standar Kompetensi Lulusan (SKL) sebagai produk dari Peraturan Menteri tersebut dirumuskan tolak ukur *output* pendidikan bangsa, yaitu bangsa yang berpikir dan bertindak secara kreatif. Kreativitas yang menjadi bagian dari SKL menjadi perhatian BSNP dengan menyesuaikan pada paradigma pembelajaran abad 21 (Supriatna, N., & Maulidah, N, 2020, hlm. 31).

Meningkatkan kreativitas imajinatif dalam pembelajaran sejarah diperlukan kreativitas guru dalam megembangkan pedagogi yang beragam ini bisa memenuhi kriteria merdeka belajar dan mengajar yang digagas oleh Menteri Pendidikan Nadiem Makariem yaitu konsep “merdeka belajar”. Merdeka belajar merupakan permulaan dari gagasan untuk memperbaiki sistem pendidikan nasional yang terkesan monoton. Merdeka belajar menjadi salah satu program untuk menciptakan suasana belajar di sekolah yang menyenangkan, bagi peserta didik maupun para guru. Melalui konsep merdeka belajar diharapkan menghasilkan pembelajar yang memiliki kebebasan dalam mengembangkan minat, bakat dan potensi peserta didik. Sehingga diperlukan kemampuan guru sejarah dalam

memfasilitasi peserta didik memanfaatkan potensi imajinatifnya untuk menghasilkan karya kreatif.

Kenyataan di lapangan yang peneliti temukan saat melakukan observasi selama 3x pertemuan di kelas X TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) 1 menunjukkan bahwa kreativitas, inovasi dan motivasi belajar peserta didik masih belum optimal, khususnya pada mata pelajaran sejarah hingga saat ini masih dianggap sebagai pelajaran yang lebih banyak hafalan. Ditambah lagi dengan kondisi bangsa kita saat ini yang terkena *Corona Virus Disease* (COVID-19). Hal tersebut berdampak salah satunya dalam bidang pendidikan yaitu pembelajaran di sekolah kemudian dilaksanakan secara daring, dengan kondisi tersebut mengharuskan peserta didik kelas X TKJ 1 selama masa pandemi *COVID-19* belajar secara daring. Masa Pandemi *COVID-19* juga menuntut guru harus lebih inovasi dalam merancang proses pembelajaran daring, agar peserta didik tetap antusias, memiliki semangat dalam belajar dan guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan meskipun hanya berbasis online.

Menurut Yulifar, L.,(2018, hlm. 233) menjelaskan bahwa dengan kreativitas guru atau peneliti, pembelajaran objektif diharapkan dapat dicapai dengan hasil yang sangat baik melalui cara yang menyenangkan (*edutainment*) yang meliputi 3 ranah; pengetahuan, sikap dan keterampilan. Ini bekerja seiring usaha guru dalam merencanakan dan menerapkan pembelajaran sejarah dengan menggunakan pendekatan ilmiah jadi masalah yang sederhana dalam pembelajaran sejarah dapat teratasi, dari fenomena pembelajaran sejarah yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Sedangkan menurut Darmawan, W., Kurniawati, T., & Rusmiati,D., (2020) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran dapat berjalan dengan baik, apabila didukung dengan penguatan kemampuan guru dalam berinovasi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

Adapun pembelajaran sejarah pada kelas X TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) 1, dilakukan secara daring dengan menggunakan media *whatsapp group*. Jadwal mata pelajaran sejarah sendiri di kelas X TKJ 1 setiap hari Senin pukul 07.30-08.15. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas X

TKJ 1 SMKN 2 Baleendah, ditemukan beberapa masalah pada saat pembelajaran sejarah berlangsung.

Pertama, pembelajaran sejarah yang berlangsung di kelas X TKJ 1 selama belajar daring hanya berlangsung 1 JP (45 menit), sehingga guru harus mengatur strategi agar dengan waktu yang singkat dapat dioptimalkan dengan baik. Untuk itu cara yang dilakukan oleh guru sejarah yang mengajar di SMKN 2 Baleendah yaitu membagikan materi sehari sebelumnya melalui *whatsapp group* kelas X TKJ 1 dalam bentuk modul dan *powerpoint* yang disertai dengan audio penjelasan, agar peserta didik dapat mempelajari materinya terlebih dahulu. Pada saat jadwal pelajaran berlangsung di kelas, guru memulainya dengan metode tanya jawab cepat melalui *whatsapp group* X TKJ 1, permasalahan yang muncul ditemukan beberapa peserta didik yang tidak aktif selama pembelajaran daring, jadi selama proses tanya jawab cepat yang menjawab hanya 10 peserta didik yang sama, sedangkan yang lainnya belum merespon hanya sesekali dari 10 pertanyaan yang diberikan. Sebenarnya kelas ini terbilang cukup aktif karena guru mampu memberikan stimulus kepada peserta didik untuk aktif hanya saja pertanyaan yang diberikan oleh guru hanya melatih kemampuan kognitif peserta didik.

Kedua, ditemukan peserta didik yang menjawab pertanyaan tetapi hanya *copy paste* dari internet dan modul yang dibuat oleh guru, menunjukkan peserta didik tidak kreatif, hal tersebut bisa muncul karena beberapa faktor yaitu peserta didik yang memiliki minat membaca yang kurang dan belum dapat mengembangkannya dengan menggunakan bahasanya sendiri. Salah satu contoh pertanyaan yang diajukan oleh guru yaitu “jelaskan 1 ciri akulturasi di bidang bangunan-makam” dan beberapa peserta didik menjawab “ciri akulturasi bangunan makam itu terletak di dataran tinggi atau bukit atau tempat yang kramat” mereka menjawab melalui *voice note whatsapp group* berdasarkan yang mereka baca di modul yang dibagikan oleh guru dan jawabannya hampir sama dengan teman-temannya. Dari yang peneliti amati menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah hanya mementingkan ingatan peserta didik untuk menghafal peristiwa sejarah. Sebaliknya ide-ide dan gagasan peserta didik yang memiliki unsur kreativitas tidak teroptimalkan dengan baik. Menurut Munandar (2002) menjelaskan bahwa menghafal merupakan metode pendidikan tradisional yang

dapat menghambat kreativitas, terlalu banyak pengetahuan akibat menghafal akan merusak kreativitas. Salah satu cara untuk menghimpun pengetahuan agar mengembangkan daya kreativitas adalah dengan cara belajar secara mekanis.

Ketiga tugas yang diberikan oleh guru hanya berupa latihan soal dan presentasi melalui *voice note* (pesan suara) yang dikirim ke *whatsapp group*. Laporan yang disajikan hanya dalam bentuk *voice note* yang sederhana dan kurang menarik. Peserta didik tidak mempunyai upaya untuk membuat tampilan presentasi mereka dibuat dengan kreatif imajinatif. Selain itu juga peserta didik menyampaikan materi yang dipresentasikan hanya bersumber dari modul. Sehingga cenderung kurang kreatif dalam menyampaikan materi. Peserta didik hanya membacakan sebuah materi tanpa dibantu dengan media/karya (*project*) yang dapat menunjang mereka ketika presentasi berlangsung. Maka kondisi pembelajaran daring ketika presentasi dirasa monoton, karena peserta didik yang tidak presentasi hanya mendengarkan saja. Jika materi presentasi disampaikan dengan baik dan menarik, peserta didik yang berperan sebagai *audiens* dapat berimajinasi dan mempertanyakan hal-hal unik mengenai apa yang telah dipaparkan oleh peserta didik yang presentasi. Hal ini pada nantinya akan membantu mereka mengembangkan kreativitas imajinatifnya. Menurut Supriatna (2019) menjelaskan bahwa:

Imajinasi merupakan kekuatan berpikir yang menggambarkan kreativitas. Pada mata pelajaran sejarah, imajinasi didorong oleh guru melalui cerita sejarah, kisah masa lalu, narasi guru, atau ekspektasi guru. Imajinasi bisa berkembang dengan baik kalau guru bisa memfasilitasi peserta didik dengan penyajian materi sejarah yang imajinatif melalui proses pembelajaran yang merangsang mereka mengembangkan imajinasinya (hlm. 76).

Secara konvensional, pembelajaran sejarah bertujuan untuk mengembangkan kemampuan imajinatif peserta didik tentang masa lalu. Bagi sejarawan, imajinasi merupakan kekuatan untuk menghadirkan masa lalu ke masa dimana pembaca berada (Supriatna, N., & Maulidah, N., 2020, hlm. 119).

Peneliti menyimpulkan dari permasalahan yang ditemukan bahwa guru belum dapat memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan suatu kreativitas imajinatif, guru hanya menggunakan media *whatsapp* dengan metode tanya jawab, presentasi dan penugasan hal ini menunjukkan guru belum ada inovasi dalam penerapan media maupun metode pembelajaran yang kreatif yang

dilaksanakan secara daring. Hal tersebut menunjukkan guru masih bersifat konvensional dan kurang membangkitkan daya kreativitas imajinatif peserta didik. Pembelajaran konvensional ini berupa proses pembelajaran masih berpusat pada daya ingat, ceramah yang kurang menyentuh daya imajinatif peserta didik dan pengerjaan latihan soal di modul yang semuanya berpusat pada pengembangan pengetahuan dan tingkat kecerdasan (*intelegensi*), padahal antara kreativitas dan pengetahuan saling berkaitan untuk mencapai keberhasilan dalam belajar.

Pembelajaran sejarah secara konvensional akan menimbulkan masalah yang serius, mengingat peserta didik semakin kritis mengakui teknologi informasi yang berkembang (Yulifar, 2018, hlm. 230). Metode pembelajaran seperti diskusi, ceramah, tanya jawab memang mengasah cara berpikir kritis peserta didik tetapi bukan mengasah kreativitas peserta didik. Hal ini akan menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik, jika metode yang digunakan oleh guru monoton. Oleh sebab itu kondisi peserta didik di kelas X TKJ 1 memiliki kreativitas imajinatif yang kurang dalam pembelajaran sejarah, karena mereka hanya cenderung dilatih kemampuan kognitifnya saja membuat pembelajaran sejarah hanya berupa "hafalan". Pelajaran sejarah hanya memberikan sumbangan pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat rendah yaitu kemampuan mengingat saja.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang disebutkan di atas, peneliti memilih memfokuskan pada permasalahan pembelajaran yang tidak mengoptimalkan kreativitas imajinatif peserta didik, karena dianggap lebih utama dibandingkan dengan masalah yang lain untuk dicari solusinya sebagai salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pembelajaran sejarah. Kreativitas Imajinatif menjadi satu unsur yang sangat penting dalam pendidikan di era Pandemi *COVID 19* ini.

Kemampuan peserta didik dalam mencipta dan membuat gagasan-gagasan yang kreatif sangatlah bermanfaat bagi peserta didik itu sendiri. Ciri kreatif dapat dilihat secara kasat mata dengan mengamati perilaku peserta didik 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 TKJ 1 SMKN 2 Baleendah, rendahnya minat peserta didik dalam membaca untuk mengambil informasi secara langsung baik dari internet dan juga modul, kemudian menyalinnya ke dalam *chat grub whatsapp* dalam menjawab pertanyaan dari guru adalah salah satu perilaku plagiarisme yang tentunya sangat berlawanan dari salah satu unsur kreativitas yaitu orisinalitas. Untuk menanggulangi peserta didik melakukan tindakan plagiarisme guru harus mengarahkan peserta didik 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 oleh peserta didik menjadi orisinal.

Setelah peserta didik mengumpulkan sumber informasi, peserta didik diharapkan dapat mengolah sumber informasi tersebut secara baik dan berdasarkan pendapatnya sendiri. Pada proses pengolahan informasi ini guru juga akan menilai kreativitas imajinatif peserta didik dalam pembuatan tugas yaitu merancang pembuatan proyek video yang dibagi menjadi dua kategori yaitu bermain peran atau menulis lirik lagu sejarah yang kemudian dinyanyikan dan juga membuat video animasi. Peneliti berharap peserta didik akan menjadikan sumber-sumber informasi tersebut sebagai inspirasi dan acuan untuk menghasilkan karya baru yang bersifat kreatif dan tidak hanya meniru karya orang lain.

Sehingga dari permasalahan yang peneliti temukan di lapangan perlu untuk meningkatkan kreativitas imajinatif peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran yang kreatif imajinatif. Peneliti berharap dapat menciptakan suatu pembelajaran sejarah yang dapat membantu peserta didik mengembangkan kreativitas imajinatif mereka dalam mengolah informasi dengan baik. Sehingga pada akhirnya terciptalah suatu karya yang orisinal yang dipadukan dengan minat bakat dan potensi peserta didik.

Maka dari itu peneliti akan menerapkan suatu pembelajaran yang berorientasi untuk Meningkatkan Kreativitas Imajinatif Peserta Didik Melalui Pembuatan Video Dalam Pembelajaran Sejarah. Model yang digunakan adalah *Project Based Learning* dengan *project* yang dibuat berupa video. Model ini peneliti pilih menyesuaikan dengan potensi peserta didik, dimana yang peneliti

teliti adalah kelas X TKJ salah satu mata pelajaran produktif di kelas X TKJ yaitu mata pelajaran desain grafis sehingga dengan pembuatan video kreatif dapat memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. Video yang dibuat adalah video kreatif dimana peserta didik dapat memilih membuat lirik lagu sejarah yang dinyanyikan atau bermain peran dengan monolog baru setelah itu dibuat video kreatifnya, atau membuat video animasi. Sebelum membuat video kreatif, peserta didik perlu menuliskan rancangan ide atau gagasan kreatifnya. Selanjutnya rancangan tersebut disampaikan kepada *audiens* melalui tahap curah gagasan yaitu menampung setiap gagasan dari *audiens* terkait rancangan lirik lagu ataupun naskah monolog yang berkaitan dengan materi sejarah setelah itu baru dibuatkan video kreatifnya dengan mempertimbangkan gagasan dari *audiens*, di akhir penampilan presentasi video kreatifnya akan ada diskusi yaitu *audiens* diminta untuk memberikan pendapatnya terkait yang telah ditampilkan oleh presentator.

Menurut Ratnasari, N.A.D., & Winarti, M., (2020) juga membuktikan bahwa penerapan *Project Based Learning* dalam mata pelajaran sejarah terbukti dapat meningkatkan kemampuan imajinasi siswa kelas XI IIS 3 SMA Negeri 10 Bandung. Penerapan *Project Based Learning* dimulai dengan merancang proyek *mind map*, membuat lirik lagu sejarah, membuat *scrapbook*, dan presentasi gaya presenter berita.

Peneliti menyimpulkan bahwa melalui *Project Based Learning* membuat video kreatif ini dapat meningkatkan kreativitas imajinatif peserta didik dengan tetap memperhatikan tiga aspek penilaian yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Bertindak secara kreatif merupakan bagian dari standar sikap dan standar pengetahuan. Untuk berpikir dan bertindak secara kreatif diperlukan sikap atau perilaku sebagai pembelajar sejati sepanjang hayat dan bertanggung jawab bahwa tindakan kreatifnya adalah berguna dan untuk kepentingan banyak orang. Keterampilan berpikir juga harus dilandasi oleh pengalaman belajar pada aspek faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif. Sebagai bagian dari keterampilan, tindakan kreatif adalah keterampilan dalam memproduksi gagasan atau karya. Sejalan dengan Peraturan Presiden No. 87 Tahun 2017 mengeluarkan kebijakan mengenai penguatan pendidikan karakter yang didalamnya

menempatkan kreativitas sebagai bagian dari lima unsur utama pendidikan karakter yaitu religius, nasionalis, integritas, gotong royong dan mandiri. Penghayatan kepada Tuhan YME bisa melahirkan imajinasi untuk menghasilkan karya kreatif (Supriatna, N., & Maulidah, N., 2020, hlm. 32-33). Sedangkan ranah afektif menurut Krathwohl, Bloom dan Masia (1964) menjelaskan bahwa (sikap) adalah penilaian yang dilakukan guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi sikap dari peserta didik yang meliputi ranah menerima (*receiving*), merespon (*responding*), menilai (*valuing*), mengorganisasi (*organization*), dan mengkarakterisasi (*characterization*)” (Kunandar, 2014, hlm. 104).

Pembuatan video dengan model *Project Based Learning* merupakan proses belajar mengajar suatu bentuk kerjasama antara guru dan peserta didik dalam menciptakan suatu kreativitas imajinatif. Dimulai dengan menjadi guru yang kreatif dan inovatif dengan memberdayakan pengetahuan, pengalaman dan daya imajinasi peserta didik menjadi sumber terbentuknya kreativitas. Oleh karena itu, pembelajaran yang berlangsung secara daring diharapkan dapat menyiapkan peserta didik pada kehidupan era abad ke-21 sebagai penghasil ide kreatif dan inovatif. *Project* pembuatan video ini akan sesuai dengan upaya meningkatkan kreativitas imajinatif peserta didik dan dianggap dekat dengan pergaulan serta kecenderungan generasi muda SMK masa kini, yang memiliki minat dalam pembuatan video kreatif. Selain itu juga pembuatan video sesuai dengan jurusan peserta didik yaitu jurusan Teknik Komputer dan Jaringan. Maka model ini memfasilitasi potensi dan bakat peserta didik serta dapat memberikan stimulus untuk peserta didik dapat kreatif dan imajinatif. Selanjutnya akan mampu menciptakan peserta didik menjadi seorang pribadi yang kreatif dalam menghasilkan sebuah karya atau *project* yang kreatif dan inovatif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Meningkatkan Kreativitas Imajinatif Peserta Didik Melalui Pembuatan Video dalam Pembelajaran Sejarah?” Fokus kajian penelitian dirumuskan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian diantaranya:

- 1 Bagaimana perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kreativitas imajinatif peserta didik melalui pembuatan video dalam pembelajaran sejarah di kelas X TKJ 1 SMKN 2 Baleendah?
- 2 Bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kreativitas imajinatif peserta didik melalui pembuatan video dalam pembelajaran sejarah di kelas X TKJ 1 SMKN 2 Baleendah?
- 3 Bagaimana hasil-hasil yang dicapai peserta didik dalam meningkatkan kreativitas imajinatif peserta didik melalui pembuatan video dalam pembelajaran sejarah di kelas X TKJ 1 SMKN 2 Baleendah?
- 4 Apa saja kendala dan solusi tentang meningkatkan kreativitas imajinatif peserta didik melalui pembuatan video dalam pembelajaran sejarah di kelas X TKJ 1 SMKN 2 Baleendah?

4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan di atas, maka tujuan penelitian secara umum yaitu untuk Meningkatkan Kreativitas Imajinatif Peserta Didik Melalui Pembuatan Video dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas X TKJ 1 SMKN 2 Baleendah. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam upaya meningkatkan kreativitas imajinatif peserta didik melalui pembuatan video dalam pembelajaran Sejarah di kelas X TKJ 1 SMKN 2 Baleendah
2. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru dalam upaya meningkatkan kreativitas imajinatif peserta didik melalui pembuatan video dalam pembelajaran sejarah di kelas X TKJ 1 SMKN 2 Baleendah
3. Menganalisis hasil-hasil yang dicapai oleh peserta didik dalam meningkatkan kreativitas imajinatif peserta didik melalui pembuatan video dalam pembelajaran sejarah di kelas X TKJ 1 SMKN 2 Baleendah
4. Mengidentifikasi kendala dan solusi tentang meningkatkan kreativitas imajinatif peserta didik melalui pembuatan video dalam pembelajaran sejarah di kelas X TKJ 1 SMKN 2 Baleendah

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan memberikan informasi mengenai kemampuan dalam meningkatkan kreativitas imajinatif peserta didik melalui pembuatan video dalam pembelajaran sejarah dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya guru, peserta didik, dan sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di tingkat SMK.

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Hasil dari penelitian ini untuk pendidikan sejarah diharapkan dapat memperkuat teori pedagogi kreatif melalui model *Project Based Learning* dengan menyesuaikan kondisi, minat dan bakat peserta didik.
2. Hasil penelitian ini melalui model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan kreativitas imajinatif pada mata pelajaran sejarah.
3. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan sumbangan bagi peningkatan kualitas pembelajaran sejarah
4. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya dalam meningkatkan kreativitas imajinatif melalui pembuatan video dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan model *Project Based Learning*

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif imajinatif melalui pembuatan video dengan model *Project Based Learning*. Sehingga peserta didik mampu berinovasi dan menghasilkan sebuah karya kreatif dalam pembelajaran sejarah.
2. Bagi guru, dapat terus mengembangkan dan berinovasi melalui metode kreatif dan inovatif sehingga mata pelajaran sejarah menjadi bermakna dan menyenangkan dengan memperhatikan potensi dan minat peserta didik.

3. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan untuk terus berinovasi dalam bidang kreativitas pendidikan, profesionalisme guru, khususnya dalam pembelajaran sejarah di SMK.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

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

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang ketertarikan penulis untuk mengulas mengenai kreativitas imajinatif peserta didik melalui pembuatan video dalam pembelajaran sejarah di Kelas X TKJ 1 SMKN 2 Baleendah. Berikutnya terdapat juga rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian penulis sebagai batasan dituangkan pada pertanyaan-pertanyaan penelitian materi yang akan dibahas dalam penelitian, selain itu pada bab I ini terdapat tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis.

Bab II Kajian Pustaka

Bab ini akan berisi tentang penjelasan kajian literatur-literatur yang relevan serta berkaitan dengan masalah yang diteliti. Dalam bab ini juga terdapat konsep dan landasan teori yang digunakan penulis sebagai referensi untuk menganalisis permasalahan dalam penelitian yang dilakukan.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini akan membahas mengenai metode penelitian yang digunakan penulis dalam memecahkan masalah penelitian diantaranya sebagai berikut: metode penelitian, desain penelitian, partisipan, tempat, dan waktu penelitian, instrument dan teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini akan berisi temuan dan pembahasan yaitu analisis data menghasilkan temuan yang berhubungan dengan rumusan masalah, pertanyaan penelitian jawaban dari rumusan masalah yang terdapat pada bab I; dan pembahasan atau analisis hasil temuan.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bab ini mengemukakan kesimpulan yang merupakan jawaban dan analisis peneliti secara keseluruhan terhadap hasil-hasil penelitian yang sudah dideskripsikan pada bab-bab sebelumnya. Hasil temuan akhir ini merupakan pandangan dan interpretasi penulis tentang inti pembahasan. selain itu dikemukakan juga pula implikasi dan rekomendasi dari hasil penelitian ini.