

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah sehingga penelitian ini perlu dilakukan, rumusan dari penelitian yang dilakukan, tujuan serta manfaat penelitian.

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

Pada masa sekarang, kita melihat fenomena perubahan yang sangat cepat. Perubahan ini terjadi dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Situasi dan kondisinya menuntut orang memiliki kesiapan dan cara-cara yang baru untuk menghadapi perubahan tersebut. Oleh karena itu, orang merasa perlu mengembangkan daya kreativitasnya agar bisa menghadapi setiap perubahan terutama yang langsung berhubungan dengan kepentingan dirinya. Kesadaran seperti ini pun terbaca oleh dunia pendidikan kita. Pada kurikulum terbaru tahun 2013, disebutkan bahwa tujuan pendidikan diarahkan untuk mempersiapkan manusia Indonesia yang memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi dalam kehidupan masyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia (Permendikbud No.70, tahun 2013). Disini nampak jelas bahwa aspek kreativitas menjadi salah satu yang ditekankan bagi para peserta didik baik sebagai individu maupun sebagai warga negara.

Berkenaan dengan aspek kreativitas, salah satu mata pelajaran dalam kurikulum 2013 yang dapat mendukung kuat adalah pendidikan sejarah. Sudah menjadi pengetahuan umum, bahwa muatan cerita sejarah sangat ilmuninatif tentang upaya manusia menjawab tantangan yang mereka hadapi dan media yang sangat baik untuk mengembangkan inspirasi, kreativitas, inisiatif, dan kemampuan berpikir antisipatif. Kemampuan sejarah sebagai media pendidikan dalam mencapai tujuan pendidikan disebabkan karena sejarah berhubungan dengan berbagai aspek

kehidupan di masa lampau yang terus berlanjut ke masa kini dan masa mendatang (Hasan, 2012, hlm. 5).

Secara konvensional, pembelajaran sejarah mengembangkan kemampuan imajinatif peserta didik tentang masa lalu. Imajinasi merupakan salah satu kemampuan dasar bagi sejarawan dan pembelajar sejarah dalam memaknai peristiwa sejarah. Bagi sejarawan, imajinasi merupakan kekuatan untuk menghadirkan masa lalu ke masa di mana pembaca berada. Sedang bagi guru-guru sejarah tradisional lebih sering menggunakan kemampuan bercerita dengan tujuan agar peserta didik masuk ke ruang atau waktu di mana materi sejarah diceritakan. Kemampuan guru bercerita itu bisa mendorong peserta didik mengembangkan kemampuan imajinatifnya (Supriatna, 2020, hlm.119). Dengan demikian potensi besar dari pendidikan sejarah harus dimanfaatkan seoptimal mungkin bagi peserta didik agar mereka dapat memainkan peran yang baik dan besar untuk kehidupannya di masa kini dan masa depan.

Harapan besar berkenaan dengan kontribusi pendidikan sejarah sebagaimana disinggung di atas ternyata masih jauh dari kenyataan. Banyak sekolah di Indonesia, salah satunya di SMK DT Boarding School yang tidak menunjukkan gejala yang positif dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) Sejarah Indonesia. Hal ini salah satunya bisa dilihat dari keterampilan menyampaikan gagasan peserta didik pada PBM Sejarah Indonesia di SMK DT Boarding School, yang umumnya masih rendah. Hanya sedikit saja peserta didik yang dominan terlibat aktif ketika PBM Sejarah Indonesia, sisanya peserta didik pada kondisi meminjam istilah Supriatna (2007, hlm.22) *silent culture*. Kondisi seperti ini disebabkan karena proses implementasi kurikulum sering dilakukan melalui komunikasi searah dari guru kepada peserta didik. Model komunikasi tersebut tidak dapat dilepaskan dari pengaruh sosial-budaya patronasi dan feodalisme. Guru selalu dianggap paling pintar, tidak pernah salah, dan oleh karena itu tidak bisa dibantah oleh peserta didik.

Tantangan lebih dalam muncul juga dari kurang minatnya para peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah. Dari hasil observasi, alasan umum muncul dari peserta didik yakni mereka kurang minat dengan pelajaran sejarah karena dianggap hanya membicarakan masa lalu dan pelajaran sejarah dirasa sulit karena menuntut hafalan yang lebih banyak. Alasan ini diperkuat dengan kondisi PBM Sejarah

Risma Aditiana, 2021

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS IMAJINATIF DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN GAGASAN MELALUI TEKNOLOGI MULTIMEDIA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X AKUNTANSI SMK DAARUT TAUHIID BOARDING SCHOOL BANDUNG)**

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

Indonesia yang cenderung kurang kreatif sehingga membuat mereka kurang tertarik untuk mengikutinya dengan baik.

Hal ini sejalan dengan Sayono (2013, hlm. 9) yang memaparkan adanya persoalan dalam pembelajaran sejarah yaitu “persoalan klasik pembelajaran sejarah di sekolah adalah adanya *image* yang sangat kuat di kalangan siswa bahwa mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang bersifat hafalan, kurang menarik, dan membosankan yang terlihat dari indikasi rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.”

Oleh karena itu, menurut Rasyidah (2020, hlm. 106) diperlukannya pembelajaran yang dapat merekonstruksi suatu peristiwa sejarah, dan diperlukannya suatu metode pembelajaran yang dapat menghilangkan *image* pembelajaran sejarah yang membosankan. Salah satunya bisa dilakukan dengan mengembangkan pembelajaran yang melatih kreativitas siswa tumbuh dan berkembang.

Selain itu pada kondisi terbaru jumlah jam pelajaran mata pelajaran Sejarah Indonesia di jenjang SMK mengalami pengurangan sehingga menambah tantangan terutama bagi guru yang mengajar. Ditambah lagi di tahun 2020, terjadi pandemi dikarenakan covid-19 membuat situasi dan kondisi PBM mengalami perubahan yang sangat signifikan. Dalam situasi seperti ini diperlukan adaptasi yang cerdas untuk mengubah semua tantangan menjadi peluang dalam proses PBM yang umumnya beralih memakai *platform* digital.

Melihat kondisi di atas, tentunya harus ada upaya pemecahan masalah tersebut. Jika diperhatikan, khususnya permasalahan kurang aktifnya peserta didik dalam menyampaikan gagasan saat PBM Sejarah Indonesia di SMK DT Boarding School merupakan permasalahan klasik yang sering terjadi di banyak sekolah yang masih dominan menggunakan pendekatan konvensional. Menurut Supriatna (2019, hlm.74) guru sejarah umumnya sedang melaksanakan “pesanan” Kurikulum Tahun 2013. Dalam kurikulum yang berlaku tersebut belajar dilakukan dengan cara 5M, yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar (mengolah informasi) dan mengomunikasikan. PBM harus dilakukan secara aktif dengan melibatkan peserta didik, bahkan dominan berpusat pada peserta didik bukan lagi pada guru. Hanya saja tidak sedikit guru sejarah menerjemahkan belajar aktif itu dengan kegiatan

Risma Aditiana, 2021

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS IMAJINATIF DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN GAGASAN MELALUI TEKNOLOGI MULTIMEDIA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X AKUNTANSI SMK DAARUT TAUHIID BOARDING SCHOOL BANDUNG)**

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

tanya jawab atau diskusi kelas. Guru tidak memaknai belajar aktif itu menggunakan secara aktif kemampuan kognitifnya dengan berpikir kritis, reflektif atau kreatif-imajinatif terhadap materi sejarah yang dipelajarinya (Supriatna, 2009, hlm.74).

Sebagaimana yang pernah diungkapkan Nugroho Notosusanto (1979, hlm.4), salah satu fungsi belajar sejarah adalah adalah fungsi inspiratif. Fungsi ini berkaitan dengan proses terjadinya untuk memperkuat identitas dan mempertinggi dedikasi sebagai suatu bangsa. Dengan menghayati dari peristiwa dan kisah-kisah kepahlawanan, dan karya-karya besar dari para tokoh, dan akan menimbulkan rasa bangga dan memberi makna yang begitu dalam bagi generasi muda. Oleh karena itu dengan belajar sejarah akan dapat menimbulkan inspirasi, imajinasi dan kreativitas.

Umumnya pembelajaran sejarah lebih banyak berisi penyampaian sejumlah fakta sejarah atau sangat berbasis pada fakta sejarah. Sehingga penyampaian seperti itu tentu tidak menghasilkan kemampuan imajinatif, sebagai salah satu ciri dari kemampuan berpikir kreatif. Guru memang berusaha membuat peserta didik aktif bertanya. Namun, kegiatan ini masih berfokus pada hal-hal yang sifatnya hafalan. Akibat yang ditimbulkan dari pembelajaran yang hanya mengandalkan ingatan, yaitu peserta didik kurang termotivasi untuk belajar secara aktif dan mandiri (Musadad, 2011, hlm.2). Pada akhirnya, hal ini menjadi kendala bagi peserta didik untuk menjadi kreatif, dan tidak mampu menemukan potensi dalam dirinya serta menghambat dirinya untuk lebih maju

Selain itu dalam proses diskusi di dalam kelas jarang ditemukan elaborasi yang memancing kemampuan berpikir tinggi, seperti keluarnya kata tanya mengapa dan bagaimana. Dengan demikian umumnya peserta didik hanya melakukan aktivitas berpikir tingkat rendah, yaitu *recall* sebagaimana istilah yang dikembangkan oleh Bloom dalam taksonominya. Sulit dicapai kompetensi inti yang sarat dengan sejumlah nilai-nilai karakter atau kemampuan berpikir tingkat tinggi/*higher order thinking skills* (HOTS), seperti berpikir kreatif, berpikir reflektif atau melakukan kegiatan yang bersifat inovatif (Supriatna, 2019, hlm.74).

Menurut Triling and Fadel (2009) salah satu keterampilan pembelajaran abad ke-21 yaitu *creativity* yang sering dipadankan menjadi *creativity and innovation skills*. Mereka mengatakan bahwa tujuan dari pengembangan keterampilan seperti

Risma Aditiana, 2021

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS IMAJINATIF DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN GAGASAN MELALUI TEKNOLOGI MULTIMEDIA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X AKUNTANSI SMK DAARUT TAUHIID BOARDING SCHOOL BANDUNG)**

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

itu agar peserta didik mampu berpikir kreatif dengan cara mengemukakan beragam gagasan yang berbeda, menulis dengan argumentasi, melakukan elaborasi, menganalisis dan mengevaluasi kembali gagasan yang sudah diungkap untuk ditingkatkan sebagai upaya kreatif.

Orang kreatif bisa mengembangkan, menerapkan dan mengomunikasikan gagasan baru dengan koleganya secara efektif, terbuka dengan pendapat siapa pun atau *responsive* dengan gagasan baru, mampu mendemonstrasikan keorisinalan gagasannya (Triling and Fadel, 2009, hlm.59). Biasanya orang kreatif juga sering memberikan jawaban argumentatif sehingga ia dapat meyakinkan orang yang mendengarnya dengan penjelasan yang baik.

Adapun untuk berpikir secara kreatif, setiap orang sejak lahir sudah memiliki modal dasar yakni imajinasi. Orang-orang dari berbagai latar belakang dan pengalaman pendidikan telah memberikan kontribusi yang kreatif dan inovatif untuk semua aspek seni, budaya, ilmu pengetahuan, dan pengetahuan selama berabad-abad (Triling and Fadel, hlm.57). Dengan demikian bisa dipahami, berpikir kreatif bukan hanya dimiliki peserta didik yang memiliki kecerdasan yang tinggi. Namun kreativitas ini akan muncul pada siapapun asalkan diberikan ruang untuk kreatif.

Ketidakkreatifan peserta didik bisa juga diakibatkan oleh banyaknya guru yang menjejalkan pengetahuan, tanpa berpikir apakah pengetahuan berupa informasi tersebut akan digunakan kembali di masa mendatang oleh peserta didik atau tidak. Selain itu ada hambatan lain sehingga peserta didik menjadi tidak kreatif. Jika anak merasa bahwa hadiah menjadi alasan utama untuk melakukan sesuatu, maka kreativitas mereka mungkin akan berkurang. Terkadang peserta didik yang tumbuh dalam situasi kelas yang penuh dengan kompetisi juga akan mengalami hambatan dalam pembentukan kreativitasnya. Misalnya, guru, mengadakan kontes dengan hadiah untuk pekerjaan terbaik. Penghambatan kreativitas peserta didik tidak hanya berpusat pada cara dan sikap guru, akan tetapi dari kalangan peserta didik sendiri. Seperti halnya dengan adanya tekanan dari teman sebaya dalam dinamika kelas. Peserta didik yang mencoba aktif mengungkapkan pendapat di kelas tidak jarang menjadi bahan tertawaan karena dianggap kurang atau tidak berkualitas oleh teman-temannya (Munandar, 2002, hlm. 321-322).

Risma Aditiana, 2021

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS IMAJINATIF DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN GAGASAN MELALUI TEKNOLOGI MULTIMEDIA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X AKUNTANSI SMK DAARUT TAUHIID BOARDING SCHOOL BANDUNG)**

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

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti yang juga bertindak sebagai guru merasa perlu untuk mengembangkan pengajaran yang kreatif yang mampu membangkitkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hal-hal yang dapat mengembangkan daya berpikir kreatif peserta didik bisa dilakukan dengan cara menggunakan metode atau strategi belajar yang kreatif dan berbeda. Pada dasarnya pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang dapat menumbuhkan imajinasi dan daya berpikir kreatif peserta didik, tidak hanya dengan membuat suatu karya tapi cara berpikir kreatif ini dapat dituangkan melalui gagasan ide dalam setiap pemecahan masalah. Peserta didik harus diyakinkan bahwa mata pelajaran yang dipelajarinya menarik dan berguna, karena bisa membantu mereka untuk memahami tentang dunia dan diri sendiri. Proses pembelajaran harus bisa meningkatkan daya imajinasi, kreativitas dan kemampuan berpikir dengan logis (Suastra dalam Nurlaela dan Ismayanti, 2015, hlm. 2-3).

Menurut Supriatna (2019, hlm.76) melalui imajinasi, peserta didik bisa menjadi siapapun atau berbuat apapun (tentu yang baik) dalam ingatan, pikiran, bayangan atau harapannya. Imajinasi merupakan kekuatan berpikir yang menggambarkan kreativitas. Dalam pembelajaran 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 materi sejarah yang imajinatif melalui proses pembelajaran yang merangsang mereka mengembangkan imajinasinya.

Pengembangan imajinasi peserta didik ini harus didukung oleh guru yang kreatif yang dapat memberikan pengajaran secara kreatif, yaitu melalui pedagogi kreatif. Menurut NACCE (1999, hlm.89) menyebutkan bahwa pedagogi kreatif yang dikembangkan guru untuk membuat pengajaran lebih imajinatif, menarik dan efektif. Pengajaran kreatif ini berfokus pada praktik guru mengajar di dalam kelas. Sehingga mengilhami imajinasi peserta didik dan mengembangkan ide-ide baru. Strategi pengajaran pedagogis untuk melatih kreativitas harus melibatkan peserta didik untuk mengeksplorasi lebih banyak kemungkinan baru dalam rangka membangkitkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar (Cropley, 1992).

Pengajaran yang kreatif bisa dikembangkan oleh guru kreatif dengan menunjukkan kekhasannya dalam mengajar dan tidak menunggu perintah atau

Risma Aditiana, 2021

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS IMAJINATIF DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN GAGASAN MELALUI TEKNOLOGI MULTIMEDIA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X AKUNTANSI SMK DAARUT TAUHIID BOARDING SCHOOL BANDUNG)**

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

petunjuk dari orang lain, mengembangkan pikirannya dan kemudian melakukan suatu tindakan. Di tangan guru kreatif, kurikulum pembelajaran hanya memuat sejumlah pedoman pembelajaran yang akan dikembangkan lebih lanjut oleh guru (Supriatna, 2019, hlm.73). Sehingga, pedagogi kreatif menghasilkan peserta didik kreatif yang mampu memanfaatkan imajinasinya dalam mengambil keputusan.

Seorang peserta didik bisa dikatakan telah menggunakan kemampuan berpikir kreatifnya apabila komentar yang dihasilkan berbeda dan timbul dari ide atau gagasan peserta didik tersebut, bukan meniru langsung dari buku atau sumber bacaannya. Bahkan kreativitas bisa muncul dari materi yang tidak lengkap atau tidak utuh. Ketidaklengkapan dan ketidakutuhan bisa merangsang peserta didik untuk bertanya, mencari jawaban sendiri, dan membangun pengetahuan melalui ide gagasan yang baru (Supriatna, 2019, hlm.76).

Selain peneliti sekaligus guru akan mengembangkan pembelajaran yang berbasis pada kreatif imajinatif, penting juga untuk dipahami berkenaan dengan era globalisasi ini di mana terjadi perkembangan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi, termasuk bidang pendidikan dan media pembelajaran. Maka pemanfaatannya pun harus bisa diakses seoptimal mungkin. Hal ini agar PBM termasuk pelajaran sejarah semakin memiliki daya tarik yang kuat dari peserta didik. Menurut Coombs (dalam Pannen, 2005) terdapat beberapa subsistem yang menentukan keberhasilan pembelajaran, diantaranya media/ alat bantu pembelajaran, teknologi serta tenaga pengajar. Tenaga pengajar merupakan fasilitator dalam proses belajar mengajar yang sangat berperan dalam pencapaian tujuan belajar. Pemilihan Strategi pembelajaran yang menarik dan tidak monoton serta media pengajaran yang tepat akan membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu topik atau materi pembelajaran secara efektif. Menurut Yulifar (2018, hlm.230) pembelajaran sejarah secara konvensional akan menimbulkan masalah yang serius, mengingat peserta didik semakin kritis mengakui teknologi informasi yang berkembang. Sehingga guru konvensional akan ditinggalkan oleh peserta didiknya bahkan lebih bermain media sosial daripada meninggalkan gurunya.

Sudah saatnya kini, seorang guru tidak lagi menggunakan cara-cara konvensional dalam pembelajaran di kelas. Pergeseran paradigma pendidikan

Risma Aditiana, 2021

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS IMAJINATIF DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN GAGASAN MELALUI TEKNOLOGI MULTIMEDIA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X AKUNTANSI SMK DAARUT TAUHIID BOARDING SCHOOL BANDUNG)**

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

khususnya dalam pembelajaran di kelas seyogyanya mengikuti perkembangan teknologi. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi multimedia. Teknologi multimedia dapat menciptakan pembelajaran lebih menarik dan variatif, mengontrol arah maupun kecepatan peserta didik, menyajikan informasi belajar secara serempak dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dan lain-lain (Hosnan, 2016, hlm.126). Menurut Azhar Arsyad (dalam Hosnan, 2016, hlm.126), multimedia secara sederhana dapat diartikan sebagai lebih dari satu media. Misalnya ia bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video.

Dengan melihat kondisi pendidikan sejarah yang dapat memainkan peranan penting dalam kurikulum 2013 dan adanya keinginan mengembangkan kreativitas imajinatif terutama untuk meningkatkan keterampilan menyampaikan gagasan peserta didik serta melihat potensi pemanfaatan teknologi multimedia, maka kami tertarik untuk melakukan penelitian dengan tema *“Pengembangan Kreativitas Imajinatif dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Keterampilan Menyampaikan Gagasan Melalui Teknologi Multimedia (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X Akuntansi SMK Daarut Tauhiid Boarding School)”*.

## **1.2.Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan kreativitas imajinatif dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keterampilan menyampaikan gagasan melalui teknologi multimedia?” Untuk memfokuskan penelitian, peneliti membatasi dalam pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Bagaimana guru merencanakan pengembangan kreativitas imajinatif dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keterampilan menyampaikan gagasan melalui teknologi multimedia?
2. Bagaimana guru mengembangkan kreativitas imajinatif dalam pembelajaran sejarah sebagai upaya meningkatkan keterampilan menyampaikan gagasan melalui teknologi multimedia?
3. Bagaimana pengaruh pengembangan kreativitas imajinatif dalam pembelajaran sejarah terhadap keterampilan menyampaikan gagasan melalui teknologi multimedia ?

Risma Aditiana, 2021

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS IMAJINATIF DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN GAGASAN MELALUI TEKNOLOGI MULTIMEDIA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X AKUNTANSI SMK DAARUT TAUHIID BOARDING SCHOOL BANDUNG)**

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



4. Kendala apa yang guru hadapi dalam menerapkan pengembangan kreativitas imajinatif dalam pembelajaran sejarah sebagai upaya meningkatkan keterampilan menyampaikan gagasan melalui teknologi multimedia?
5. Bagaimana guru mengatasi kendala-kendala yang muncul saat menerapkan pengembangan kreativitas imajinatif dalam pembelajaran sejarah sebagai upaya meningkatkan keterampilan menyampaikan gagasan melalui teknologi multimedia?

### **1.3.Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mendeskripsikan rencana pengembangan kreativitas imajinatif dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keterampilan menyampaikan gagasan melalui teknologi multimedia pada siswa kelas X Akuntansi SMK Daarut Tauhiid Boarding School Bandung
2. Mendeskripsikan proses pengembangan kreativitas imajinatif dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keterampilan menyampaikan gagasan melalui teknologi multimedia pada siswa kelas X Akuntansi SMK Daarut Tauhiid Boarding School Bandung
3. Menganalisis hasil dari pengembangan kreativitas imajinatif dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keterampilan menyampaikan gagasan melalui teknologi multimedia pada siswa kelas X Akuntansi SMK Daarut Tauhiid Boarding School Bandung
4. Mengidentifikasi kendala-kendala guru ketika menerapkan pengembangan kreativitas imajinatif dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keterampilan menyampaikan gagasan melalui teknologi multimedia pada siswa kelas X Akuntansi SMK Daarut Tauhiid Boarding School Bandung
5. Mendeskripsikan upaya-upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi kendala-kendala yang muncul saat menerapkan pengembangan kreativitas imajinatif dalam pembelajaran sejarah sebagai upaya meningkatkan keterampilan menyampaikan gagasan melalui teknologi multimedia pada siswa kelas X Akuntansi SMK Daarut Tauhiid Boarding School Bandung

Risma Aditiana, 2021

***PENGEMBANGAN KREATIVITAS IMAJINATIF DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN GAGASAN MELALUI TEKNOLOGI MULTIMEDIA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X AKUNTANSI SMK DAARUT TAUHIID BOARDING SCHOOL BANDUNG)***

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

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara keilmuan (teoritis) maupun secara empiris (praktis). Secara teoritis, penelitian ini akan menggali, mengkaji, dan mengorganisasikan pengembangan pembelajaran Sejarah. Dari temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi beberapa pihak sebagaimana diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, diharapkan mendapat gambaran tentang penelitian pengembangan kreativitas imajinatif dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keterampilan menyampaikan gagasan sehingga bisa menjadi acuan dalam melakukan penelitian yang lebih mendalam.
2. Bagi guru sejarah, dapat menambah wawasan dalam menerapkan pengembangan kreativitas imajinatif dalam pembelajaran sejarah. Selain itu dapat memperbaiki permasalahan yang dihadapi dan menambah wawasan yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran.
3. Bagi sekolah, bermanfaat dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran sejarah di kelas X Akuntansi SMK Daarut Tauhiid Boarding School Bandung.