

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada saat ini, kehidupan sudah memasuki abad-21, yang di dalamnya begitu banyak ditemukan perubahan-perubahan pada aspek kehidupan manusia. Abad ini pun ditandai dengan adanya arus globalisasi atau perubahan yang terjadi dengan cepat. Salah satu perubahan akibat adanya globalisasi pada abad ke 21 ini adalah perubahan dalam bidang teknologi yang semakin canggih, termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan seseorang dalam mencapai tujuan melalui proses latihan serta cara mendidik. Dalam buku Pengantar Ilmu Pendidikan yang ditulis oleh Yusuf (2018, hlm. 7), V.R. Taneja menyebutkan bahwa manusia akan selalu hidup bersamaan dengan pendidikan, sebaliknya pun begitu. Mengetahui pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku dari seseorang dalam proses pendewasaan yang dilakukan dengan upaya pengajaran, latihan, serta cara mendidik.

Untuk menjawab tantangan pada abad 21 ini, diperlukannya berbagai keterampilan yang harus dikuasai oleh seseorang, (Redhana, 2019). Keterampilan yang dimaksud disebut dengan keterampilan abad 21. Dalam bidang pendidikan di abad 21 ini siswa dituntut untuk menguasai berbagai keterampilan tersebut. Beberapa unsur keterampilan abad 21 yang dimaksud dikenal dengan istilah “The 4C Skills” yakni *Critical Thinking*, *Comunication*, *Colaboration*, dan *Creativity*. Salah satu unsur 4C yang terdapat dalam keterampilan Abad-21 adalah kreativitas. Berdasarkan pandangan filsuf Yunani dalam buku Pedagogi Kreatif oleh Supriatna dan Maulidah (2020, hlm. 4) mengatakan bahwa kreativitas itu merupakan suatu konsep yang mengandung unsur kebebasan untuk berpikir, bertindak, dan menghasilkan suatu karya. Sedangkan menurut Masnona (2017, hlm. 18) kreativitas merupakan suatu kemampuan yang di dalamnya mencerminkan beberapa aspek seperti kelancaran, keluwesan, serta originalitas seseorang dalam berpikir.

Melihat defisini keduanya, peneliti menyimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu konsep kebebasan dalam berpikir seseorang untuk menghasilkan suatu karya. Dalam pembelajaran, sangat dibutuhkannya pedagogi kreatif. Dezuani

dan Jetnioff (dalam Supriatna & Maulidah, 2020, hlm. 8) mendefinisikan bahwa pedagogi kreatif merupakan “*the imaginative and innovative arrangement of curricula and teaching strategies in school classroom and the development of student’s creative capacities*”. Dalam hal tersebut, imajinasi guru diperlukan untuk menyusun kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa di dalamnya. Di mana, dalam pedagogi kreatif, pembelajaran mampu meningkatkan kreativitas siswa dan menciptakan suasana belajar yang menarik. Hal itu selaras dengan salah satu tujuan dari pendidikan nasional yang dicantumkan dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 Pasal 3 yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang kreatif.

Namun kenyataannya, kemunculan Covid-19 mengakibatkan perubahan pada dunia pendidikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Akibat dari kemunculan virus tersebut mengharuskan siswa melaksanakan pembelajaran secara online atau dikenal dengan istilah Belajar Dari Rumah (BDR), termasuk pembelajaran sejarah. Hal itu menjadi tantangan bagi guru maupun siswa untuk bisa menciptakan suasana belajar yang menarik. Namun, kenyataan di lapangan ditemukan bahwa kegiatan belajar dari rumah belum dilaksanakan secara optimal. Adapun kegiatan belajar dari rumah diimplementasikan oleh guru dengan menggunakan bantuan platform pendidikan seperti *google classroom*. Ditemukan dalam *google classroom*, penugasan yang guru berikan berupa esai yang dimana siswa belum melibatkan kemampuan memunculkan ide dalam memberikan pendapat mereka sendiri, karena jawaban atas soal esai yang berikan terdapat dalam sebuah modul yang guru sediakan. Hal itu belum menunjukkan adanya indikator kreativitas berupa kelancaran. Selain itu, salah satu tugas yang guru berikan adalah membuat infografis pada materi peristiwa-peristiwa penting di Eropa, masih terlihat rendah dalam salah satu indikator kretaitvas yakni orisinalitas, dimana siswa belum melibatkan ide kreatif mereka dan hanya menyalin informasi yang ada tanpa mereka olah sebelumnya, serta indikator kreativitas yakni elaborasi, dimana siswa belum optimal dalam melangsungkan diskusi kelompok.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok bahwa kenyataan di lapangan menunjukkan belum semua kegiatan proses pembelajaran yang telah dilakukan dapat mengasah kreativitas siswa. Khususnya pada masa pandemi ini, pembelajaran sejarah

Nabila Jasmine, 2022

PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM MEMINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI VIDEO DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 2 SMAN 4 DEPOK)

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

pun dilaksanakan secara daring. Masih banyak ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran. Seperti, siswa yang belum mampu memenuhi indikator-indikator kreativitas, terlihat dari hasil penugasan yang mereka kerjakan melalui platform google classroom. Tidak hanya itu, melihat kondisi siswa pada saat mereka menginjak kelas X di semester lalu juga menunjukkan bahwa guru belum menggunakan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik. Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa terkait dengan pembelajaran sejarah yang dilaksanakan daring. Bahwa beberapa dari mereka menyebutkan pembelajaran sejarah daring masih terbilang membosankan dan materi yang dipelajari cukup sulit untuk dipahami. Hal itu dikarenakan guru yang hanya memberikan materi saja berupa *powerpoint* melalui *google classroom* tanpa menjelaskan materi yang dipelajari. Terbilang jarang guru melaksanakan pembelajaran melalui *video converence*. Oleh sebab itu, pembelajaran sejarah daring dirasa oleh siswa kurang maksimal dalam pelaksanaannya.

Didukung pula oleh kemajuan teknologi menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan dalam pembelajaran. Untuk mengoptimalisasikan pembelajaran, guru tentunya memerlukan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, khususnya untuk bisa membuat pembelajaran menjadi menarik. Termasuk mata pelajaran sejarah, di mana guru sejarah harus pintar-pintar memilih model pembelajaran yang menarik agar pembelajaran sejarah tidak terkesan monoton. *Project Based Learning* hadir sebagai salah satu model yang dapat guru gunakan untuk mampu meningkatkan kreativitas yang sebelumnya dijelaskan bahwa kreativitas merupakan salah satu aspek dalam keterampilan abad 21. Seperti dalam sebuah penelitian terdahulu oleh Widiastuti, Istihapsari dan Alfriady (2020) dari Univeristas Ahmad Dahlan dalam jurnalnya yang berjudul "Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui *Project Based Learning* Pada Siswa Kelas V SDIT LHI" menuliskan bahwa model *Project Based Learning* dapat menjadi jawaban bagi tantangan dalam dunia pendidikan di abad 21 ini karena model tersebut mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam sebuah karya proyek yang dikerjakan oleh siswa.

Di samping itu, kreativitas juga dikatakan sebagai sebuah kemampuan seseorang untuk menciptakan produk baru. Hal itu selaras dengan salah satu ciri dari pedagogi kreatif dalam pembelajaran yaitu dapat menginspirasi siswa untuk berpikir

Nabila Jasmine, 2022

PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM MEMINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI VIDEO DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 2 SMAN 4 DEPOK)

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

kreatif dan melakukan kegiatan yang dapat menghasilkan suatu produk, (Supriatna & Maulidah, 2020, hlm. 10). Salah satu proyek yang dapat dibuat oleh siswa agar mampu meningkatkan kreativitas adalah video digital. Dengan membuat video digital, siswa dapat menuangkan ide-ide dalam menyusun rancangan. Selain itu, hal tersebut didukung pula oleh teknologi yang semakin maju. Dilansir dalam jurnal pendidikan oleh Mardhiyah, dkk (2021, hlm. 34) bahwa pembelajaran pada abad ke 21 ini tidak dapat dipisahkan dengan teknologi sebagai media untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam belajar.

Melihat hal itu, untuk tetap bisa meningkatkan keterampilan Abad-21 dan menjawab tantangan pada dunia pendidikan saat ini, diperlukannya suatu penelitian tindakan kelas agar terciptanya proses pembelajaran yang baik dan selaras dengan pedagogi kreatif. Hal itu juga dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang sudah maju pada kehidupan saat ini. Pembelajaran berbasis proyek menurut Gear (dalam Daryanto dan Karim, 2017, hlm. 245) mempunyai potensi dapat memberikan kepada siswa berupa pengalaman belajar yang dirasa lebih menarik. Pembelajaran berbasis proyek video digital, peneliti yakini akan mampu meningkatkan kreativitas siswa XI IPS 2 SMAN 4 Depok dalam pembelajaran sejarah.

Maka, mengacu pada latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Project Based Learning* Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Video Digital Pada Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas oleh peneliti, maka rumusan masalah utama penelitian ini secara umum adalah “Bagaimanakah upaya guru meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan model *Project Based Learning* dengan pembuatan video digital pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok?”. Adapun dari rumusan masalah utama tersebut peneliti membatasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan penerapan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui video digital pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok?

Nabila Jasmine, 2022

PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM MEMINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI VIDEO DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 2 SMAN 4 DEPOK)

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

2. Bagaimana pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui video digital pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok?
3. Bagaimana peningkatan kreativitas siswa setelah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* melalui video digital pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok?
4. Bagaimana upaya yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi oleh siswa kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok dalam penerapan model *Project Based Learning* melalui video digital pada pembelajaran sejarah?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan diadakannya penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan langkah-langkah perencanaan penerapan *Project Based Learning* melalui video digital pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok.
2. Merefleksikan pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan menggunakan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui video digital pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok.
3. Menguraikan hasil peningkatan kreativitas siswa kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok dalam penerapan *Project Based Learning* melalui video digital pada pembelajaran sejarah.
4. Mendeskripsikan upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala yang dihadapi oleh siswa kelas XI IPS dalam penerapan model *Project Based Learning* melalui video digital pada pembelajaran sejarah.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengharapkan beberapa manfaat yang ingin dicapai, yakni:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan, ilmu baru, serta keterampilan dalam penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning*

untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui pembuatan video digital pada pembelajaran sejarah.

2. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian mengenai model pembelajaran *Project Based Learning* ini diharapkan mampu meningkatkan kreativitas siswa melalui pembuatan video digital pada pembelajaran sejarah.

3. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu menambahkan gambaran informasi terkait dengan penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan keterampilan siswa pembuatan video digital dalam rangka meningkatkan kreativitas.