

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan terkait hal yang melatarbelakangi penelitian ini. Adapun subab yang akan peneliti paparkan pada bab ini adalah latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

1.2 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan menjadi wadah untuk mempersiapkan generasi muda dalam mengembangkan kehidupan dirinya, dan mampu menghadapi tantangan di dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan kata lain, pendidikan berperan penting dalam perkembangan dan perwujudan diri individu. Pada umumnya tujuan pendidikan adalah menyediakan lingkungan yang dapat mendukung siswa untuk mengembangkan bakat dan potensinya secara optimal, sehingga siswa dapat mewujudkan dirinya serta berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadi dan masyarakat. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Munandar, U (2014, hlm. 6) bahwa pendidikan bertanggung jawab untuk memandu (mengidentifikasi dan membina) serta memupuk (mengembangkan dan meningkatkan) bakat dan potensi yang dimiliki oleh anak didik. Salah satu potensi siswa yang dapat dikembangkan melalui pendidikan adalah kreativitas. Selain itu, kreativitas juga termasuk ke dalam salah satu keterampilan abad 21 yang harus dikuasai siswa. Oleh karena itu, pendidikan harus dapat menjadi wadah bagi siswa untuk mengembangkan potensi, bakat, dan keterampilan yang mereka miliki. Hal tersebut tentunya berguna bagi siswa untuk mampu berkompetisi dan siap terjun ke dunia kerja, seperti yang dikemukakan oleh Septikasari, R, & Frasandy, N,F (2018, hlm. 108) bahwa “Pendidik dituntut untuk mengembangkan keterampilan *hard skill* maupun *soft skill* pada peserta didik dalam pembelajaran di sekolah agar siswa dapat terjun ke dunia pekerjaan dan berkompetisi dengan negara lain”.

Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa kreativitas merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa pada abad 21 agar mereka dapat berkompetisi dengan baik. Dimana kreativitas menjadi hal yang penting

dalam kehidupan masyarakat karena seseorang membutuhkan kreativitas untuk mengatasi berbagai kesulitan, dan mencari jalan keluar dari masalah yang mereka hadapi. Menurut Lawrence (dalam Suratno, 2005, hlm. 24) kreativitas diartikan sebagai ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna, dan dapat dimengerti. Seseorang dapat dikatakan kreatif jika memiliki indikator-indikator kreativitas. Dengan kata lain, kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk dapat mengaktualisasikan dirinya, dan mewujudkan potensi yang dimilikinya. Adapun indikator kreativitas menurut Clifford (dalam Munandar. U, 2014, hlm. 10) yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Kelancaran (*fluency*) memiliki arti bahwa siswa mampu menghasilkan banyak gagasan atau ide, baik itu di dalam proses pembelajaran atau dalam pembuatan tugas. Ide yang dihasilkan oleh siswa juga harus ide yang unik sesuai dengan indikator kreativitas siswa yaitu keluwesan (*flexibility*). Indikator selanjutnya yaitu orisinalitas (*originality*) dengan artian bahwa siswa harus mampu menghasilkan sesuatu yang baru dan unik. Sedangkan elaborasi (*elaboration*) atau dikenal juga dengan istilah “memerinci” menandakan bahwa siswa mampu mewujudkan ide atau gagasannya ke dalam suatu produk.

Di samping itu, kreativitas pun menjadi salah satu aspek yang harus dikembangkan dalam pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran sejarah. Hal ini didasari oleh kebijakan Kemendikbud yaitu ‘Merdeka Belajar’. Dikutip dari Kemendikbud bahwa “Pendidikan sejatinya untuk memerdekakan pikiran lahir dan batin siswa, oleh karena itu kebijakan Merdeka Belajar yang dikeluarkan oleh Kemendikbud menciptakan lahan agar kreativitas tumbuh dan berkembang baik pada peserta didik, tenaga pendidik maupun tenaga kependidikan” (Kemendikbud, 2020). Pernyataan tersebut pun didukung oleh Melynia. C (2021) bahwa “Pembelajaran sejarah harus memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan kreatif, berpikir kritis, serta mengembangkan nilai-nilai dasar dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa”. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran sejarah juga harus dapat memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kreativitas yang mereka miliki. Hal ini dimaksudkan agar siswa mampu memiliki salah satu keterampilan yang harus ada di abad 21.

Pembelajaran sejarah harus dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran agar mereka dapat mengembangkan kreativitas yang mereka miliki. Maka dari itu, guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang dapat mengembangkan kreativitas siswa. “Kurangnya dukungan yang diberikan terhadap peningkatan berpikir siswa menyebabkan rendahnya kemampuan kreativitas siswa dan hasil belajar yang kurang maksimal” (Erisa. H., Hadiyanti. A,H,D., & Saptoru. A, 2021,hlm. 2). Dengan kata lain, guru harus memberikan ruang untuk siswa mengembangkan kreativitasnya. Namun kenyataan di lapangan menunjukkan belum semua kegiatan proses pembelajaran yang telah dilakukan dapat mengasah kreativitas siswa. Hal tersebut dikarenakan guru hanya memberikan informasi terkait peristiwa sejarah kepada siswa. Tugas yang guru berikan kepada siswa pun hanya seputar merangkum dan menjawab soal yang ada di buku paket. Hal ini tentunya berdampak kepada siswa ketika mereka diberikan tugas yang mengharuskan mereka mengemukakan pendapat atau gagasannya. Siswa sudah terbiasa memperoleh jawaban yang sudah ada dalam buku. Selain itu, tugas berupa membuat suatu karya atau produk pun akan sulit bagi mereka karena mereka belum terbiasa, sehingga produk yang mereka hasilkan cenderung apa adanya. Pernyataan tersebut didasari oleh observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Pamanukan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada proses pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Pamanukan, diketahui bahwa tingkat kreativitas belajar siswa masih rendah. Kondisi tersebut terlihat dari empat indikator kreativitas siswa yang belum terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Indikator kreativitas belajar yang belum terlihat yaitu *fluency* atau kelancaran. Hal ini dapat terlihat ketika peneliti yang pada saat itu menjadi guru PPL sejarah Indonesia memberikan tugas uraian yang pertanyaannya berhubungan dengan sebuah pendapat akan makna dari suatu peristiwa, jawaban yang diberikan siswa serupa. Mereka hanya menyalin pekerjaan dari salah satu temannya. Hal ini memperlihatkan bahwa siswa belum memiliki kemauan dalam menyampaikan pendapatnya. Kebanyakan dari mereka belum mampu menuangkan pemikiran-pemikirannya dan terpaku oleh pemikiran orang lain. Kemudian peneliti memberikan waktu bagi siswa untuk menuliskan

pendapatnya terkait sebuah peristiwa sejarah, dan memberikan sebuah motivasi agar siswa tidak takut salah serta berani mengungkapkan pendapatnya. Namun mereka terlihat masih kebingungan dalam menyusun sebuah gagasan dan memerlukan waktu yang relatif lama untuk menghasilkan gagasannya sendiri. Kondisi tersebut juga menandakan bahwa indikator kreativitas siswa dalam menghasilkan ide yang unik (*flexibility* atau keluwesan berpikir) belum terlihat. Berdasarkan pengamatan peneliti, siswa sulit merangkai pendapatnya dan membutuhkan waktu yang cukup lama. Dengan kata lain, siswa kurang mampu menghasilkan sebuah gagasan atau ide.

Permasalahan lainnya yaitu ketika siswa diberi tugas oleh peneliti untuk membuat infografis. Pada saat siswa mencari informasi terkait peristiwa sejarah, peneliti memberi arahan kepada siswa untuk mencari informasi di sumber yang dapat dipercaya. Kendati demikian, siswa langsung menyalin informasi yang mereka dapatkan dari internet ke dalam tugas yang diberikan guru tanpa mereka pahami terlebih dahulu. Kegiatan menyalin secara keseluruhan dan tidak mencantumkan sumber merupakan tindakan plagiarisme yang bertentangan dengan salah satu indikator kreativitas belajar yakni orisinalitas. Hal tersebut juga menjadikan siswa mencantumkan gambar atau foto yang tidak sesuai dengan tema kelompok ke dalam infografis yang mereka buat. Di samping itu, infografis yang mereka buat ada yang hanya berisi teks panjang hasil menyalin secara keseluruhan dari internet, dan ada juga yang hanya berisi gambar-gambar tanpa dijelaskan keterangan dari gambar tersebut. Kondisi-kondisi yang telah dipaparkan sebelumnya menandakan bahwa kreativitas siswa kelas XI IPS 1 belum terlihat.

Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran sejarah yang dialami para siswa di SMAN 1 Pamanukan khususnya di kelas XI IPS 1, peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas siswa yaitu model pembelajaran *project based learning*. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Sulastriningsih., Agung, L., & Musadad, A.A (2020, hlm. 96) bahwa intervensi model pembelajaran proyek dapat memberikan peluang bagi siswa dalam mengembangkan potensinya sehingga kreativitas bisa tersalurkan secara optimal. Melalui proyek yang akan dibuat, siswa dapat menyalurkan ide kreatif yang mereka miliki, mengembangkan gagasannya, serta menciptakan

sesuatu yang baru untuk dirinya. Pendapat tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Erisa. H., Hadiyanti. A,H,D., & Saptorio. A (2021, hlm. 3) bahwa “Model *project based learning* dapat menumbuhkan sikap belajar siswa yang lebih kreatif dan disiplin”.

Adapun proyek yang akan siswa buat adalah proyek *storytelling*. Dalam mengerjakan proyek *storytelling* dibutuhkan kreativitas siswa untuk dapat menciptakan *storytelling* yang menarik. Siswa dapat menuangkan ide atau gagasannya pada saat membuat rancangan konsep proyek *storytelling*, dan menyusun naskah cerita yang jelas serta kronologis dengan menggunakan bahasa sendiri. Dengan begitu, kelancaran (*fluency*) siswa dalam menghasilkan banyak ide dapat berkembang. Kemudian pada saat proses penyusunan naskah cerita *storytelling*, siswa diajarkan agar terhindar dari tindakan plagiarisme. Kegiatan tersebut dapat melatih orisinalitas siswa (salah satu indikator dari kreativitas). Selain itu, melalui proyek *storytelling*, keluwesan (*flexibility*) dan elaborasi/memerinci (*elaboration*) pun dapat dikembangkan. Hal tersebut dikarenakan guru mengarahkan dan membimbing siswa untuk dapat mengatasi permasalahan yang mereka hadapi pada saat pembuatan tugas *storytelling*, dan membuat *storytelling* sesuai dengan rancangan yang telah mereka buat sebelumnya. Hal tersebut didukung oleh pendapat Triyanti, U (2017, hlm. 134) bahwa “*storytelling* memiliki kelebihan yaitu dapat memunculkan dan membangkitkan semangat siswa, serta dapat melatih kreativitas siswa”. Pendapat tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Suryani. E (2017, hlm. 10) bahwa “Model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran”.

Berdasarkan permasalahan mengenai rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah yang peneliti temukan di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Pamanukan, peneliti tertarik untuk meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini karena jika dibiarkan terus menerus akan berdampak negatif bagi siswa, seperti yang telah dikemukakan sebelumnya. Maka dari itu, untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Pamanukan, peneliti memilih menerapkan model pembelajaran *project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling*. Berdasarkan pada latar belakang yang telah dipaparkan

Dewi Raihan Aryanti, 2023

MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DENGAN PEMANFAATAN *STORYTELLING* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 PAMANUKAN)

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

di atas, maka peneliti memfokuskan penelitian ini dengan judul **“Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model *Project Based Learning* dengan Pemanfaatan *Storytelling* dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Pamanukan)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

“Bagaimana meningkatkan kreativitas siswa melalui model *project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Pamanukan?”

Untuk memberikan batasan kajian pada penelitian ini, maka peneliti mengajukan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana guru merancang model *project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling* dalam pembelajaran sejarah sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas XI IPS 1?
2. Bagaimana guru menerapkan model *project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling* dalam pembelajaran sejarah sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas XI IPS 1?
3. Bagaimana peningkatan kreativitas siswa kelas XI IPS 1 dalam pembelajaran sejarah setelah diterapkan model *project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling*?
4. Bagaimana upaya yang dilakukan dalam mengatasi kendala-kendala yang dihadapi dalam penerapan *storytelling* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas XI IPS 1 dalam pembelajaran sejarah?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penyampaian rumusan permasalahan dan pertanyaan penelitian di atas, maka dibutuhkan tujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang berkaitan dengan meningkatkan kreativitas siswa melalui model *project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling*. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

Dewi Raihan Aryanti, 2023

MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DENGAN PEMANFAATAN *STORYTELLING* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 PAMANUKAN)

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

1. Mendeskripsikan rancangan model *project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling* dalam pembelajaran sejarah sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas XI IPS 1.
2. Menjelaskan penerapan model *project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling* dalam pembelajaran sejarah sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas XI IPS 1.
3. Memaparkan peningkatan kreativitas siswa kelas XI IPS 1 dalam pembelajaran sejarah setelah diterapkan model *project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling*.
4. Mendeskripsikan upaya yang dilakukan dalam mengatasi kendala-kendala yang dihadapi dalam penerapan model *project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas XI IPS 1 dalam pembelajaran sejarah.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini membedakan manfaat penelitian ke dalam dua bentuk manfaat, yakni manfaat teoritis serta manfaat praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi sebuah bahan referensi tambahan untuk kajian mengenai pembelajaran sejarah. Namun, kajian tersebut diarahkan secara lebih khusus lewat penelitian ini pada suatu sumbangan keilmuan tentang penerapan model *project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah. Sisi manfaat yang diambil tersebut dapat berupa beberapa hal seperti wawasan tentang proses penelitian, wawasan tentang cara penerapan model *project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling*, dan wawasan mengenai peningkatan kreativitas siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagi guru

Penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai penerapan model pembelajaran *project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling* untuk meningkatkan kreativitas siswa. Sehingga hasil penelitian ini diharapkan menjadi alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas siswa.

b. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi yang berarti bagi sekolah untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui *project based learning* dengan pemanfaatan *storytelling* dalam pembelajaran sejarah di SMAN 1 Pamanukan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Adapun sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, bagian ini menguraikan permasalahan yang diteliti dan pentingnya penelitian ini dilaksanakan. Bab ini terdiri dari sub-bab latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

Bab II Kajian Pustaka, bagian ini berisi pemaparan mengenai konsep-konsep serta penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik yang diteliti yakni *project storytelling* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah.

Bab III Metode Penelitian, bagian ini menjelaskan mengenai metode penelitian yang terdiri dari sub-bab lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, fokus penelitian, instrumen penelitian teknik pengumpulan data, teknik pengelolaan data, dan validasi data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bagian ini memaparkan hasil penelitian yang didasarkan pada data, fakta, dan informasi yang didukung dari berbagai sumber yang relevan.

Bab V Simpulan dan Rekomendasi, bagian ini berisi rangkuman pemaknaan dari hasil penelitian dan rekomendasi dari peneliti kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian ini.