

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan satu aspek terpenting yang harus dimiliki oleh setiap manusia, karena dengan mendapatkan pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki menjadi lebih baik. Pendidikan merupakan hal yang diperlukan untuk mendapatkan kesempurnaan dan keseimbangan dalam perkembangan individu masyarakat (Nurkholis 2013: 25). Dengan kata lain pendidikan merupakan kegiatan yang dapat mempengaruhi seluruh aspek kehidupan dan kepribadian seseorang.

Pendidikan merupakan sarana siswa untuk mendapatkan rangkaian pembelajaran dengan tujuan agar siswa dapat mengerti, memahami serta dapat mengaplikasikan materi pembelajaran yang telah diterima. Belajar dan pembelajaran merupakan salah satu aktivitas utama untuk mencapai tujuan pendidikan. Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap (Baharuddin & Wahyuni, 2010: 11). Melalui aktivitas pembelajaran siswa meningkatkan kreativitas dan daya berpikir kritis dalam melakukan pemecahan suatu permasalahan belajar, siswa juga dapat meningkatkan pengetahuannya dan kemampuannya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman pembelajaran.

Pembelajaran merupakan aktivitas belajar yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa dalam proses memperoleh ilmu, membentuk sikap dan rasa percaya diri siswa. Mengasah daya berpikir kritis dan kreativitas siswa merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran, karena hal tersebut dapat menunjang

kompetensi yang dimiliki siswa. Terdapat kompetensi yang perlu dimiliki siswa antara lain *creativity and innovation skill*, artinya siswa perlu memiliki kemampuan menciptakan dan memperbarui suatu hal yang sebelumnya sudah ada dengan kreasi mereka hingga menjadi produk yang baru (Rafik dkk., 2022: 83).

Pelajaran Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang memiliki peran penting dalam proses menumbuhkan karakter siswa. Karena pembelajaran sejarah mempelajari hal yang menelusuri identitas dan jati diri bangsa, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, serta membentuk manusia Indonesia untuk memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Sulaiman, 2012: 9). Namun pada kenyataannya, pada saat proses pembelajaran berlangsung terdapat beberapa permasalahan pembelajaran seperti sulitnya siswa memahami materi pembelajaran hingga kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari materi sejarah. Akibat dari permasalahan tersebut dapat menghambat siswa dalam mengembangkan daya berpikir kritis dan kreativitas siswa sehingga kualitas pembelajaran jadi menurun.

Meningkatkan kualitas pembelajaran merupakan hal yang penting guna kemajuan pendidikan di Indonesia, salah satunya ialah dengan cara meningkatkan kualitas guru. Guru yang berkualitas merupakan guru yang memiliki kemampuan pedagogis, dengan artian bahwa guru harus memiliki kemampuan mengolah lingkungan pembelajaran menjadi interaktif sehingga dapat menciptakan suasana yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan (Sagala, 2013: 32). Demi menciptakan lingkungan tersebut, guru perlu merancang strategi untuk proses pembelajaran seperti menyusun RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran). Salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam pembuatan RPP adalah model

pembelajaran, guru diharuskan memilih model pembelajaran yang sesuai untuk pelaksanaan pembelajaran.

Model pembelajaran adalah gambaran desain pembelajaran dari mulai perencanaan, proses pembelajaran, dan pasca pembelajaran yang dipilih oleh dosen atau guru serta segala atribut terkait yang digunakan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam desain pembelajaran tersebut (Asyafah, 2019: 22). Dalam model pembelajaran terdapat rangkaian penyajian materi pembelajaran yang di dalamnya terdapat aspek perencanaan sebelum, saat dan sesudah pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru lalu terdapat pula perencanaan strategi pembelajaran, metode pembelajaran, hingga teknik dan taktik pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh guru baik digunakan secara langsung maupun tidak langsung saat proses pelaksanaan pembelajaran.

Untuk meningkatkan kreativitas siswa, guru perlu memilih model pembelajaran yang cocok, salah satunya menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Model pembelajaran PjBL merupakan model pembelajaran yang menekankan belajar kontekstual melalui pelaksanaan kegiatan yang kompleks (Murniarti, 2017: 371). Model pembelajaran ini berbasis proyek yang melibatkan siswa untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran. Siswa akan dilibatkan dalam perancangan desain produk, menyusun jadwal pembuatan, melaksanakan hingga melaporkan hasil mengenai produk yang telah dibuat. Penggunaan model pembelajaran (PjBL) ini memerlukan interaksi dalam proses pembelajarannya baik interaksi antara guru dan siswa maupun interaksi antar siswa baik itu individu maupun kelompok.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang bersifat baru dan inovatif. Kreativitas juga merupakan sebuah kemampuan dalam memecahkan masalah, menciptakan hal-hal baru yang inovatif, juga dapat mengembangkan suatu ide gagasan menjadi sesuatu hal yang baru. Dewasa ini, kemampuan kreativitas sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, pengembangan kreativitas juga memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan diri dalam berpikir secara divergen (Wulandari dkk., 2019: 48).

Pandemi covid-19 membawa dampak buruk bagi berbagai sektor di Indonesia, salah satunya pada sektor pendidikan. Pasca pandemi covid-19, pendidikan di Indonesia mengalami penurunan dalam capaian belajar. Perubahan proses pembelajaran yang semulanya dilakukan secara tatap muka berubah menjadi pembelajaran jarak jauh membuat siswa perlu menyesuaikan akses belajar khususnya pembelajaran di kelas. Banyaknya faktor penghambat dalam proses pembelajaran jarak jauh menyebabkan adanya *learning loss* atau penurunan kualitas pembelajaran di kelas sehingga mempengaruhi kecakapan siswa dalam belajar, terdapat pula penurunan dalam kualitas keterampilan siswa baik dalam belajar maupun sosial menyebabkan perkembangan kemampuan siswa terhambat.

Permasalahan mengenai keterampilan siswa dalam belajar dan sosial terjadi pula di SMAN 1 Singaparna. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMAN 1 Singaparna kelas XI MIPA 7, menunjukkan bahwa adanya permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran sejarah yaitu kurangnya pelaksanaan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran sejarah berlangsung. Kreativitas siswa memiliki 4 kriteria, yaitu: 1) kelancaran berpikir, 2) kelenturan (kemampuan berpikir fleksibel), 3) orisinalitas

(kemampuan berpikir orisinal), dan 4) kerincian (elaborasi) (Munandar 2014: 55). Berdasarkan indikator tersebut, kemampuan kreativitas siswa di kelas XI MIPA 7 masih kurang menunjukkan karakteristik kreativitas dengan baik, hal tersebut dapat dilihat saat proses pembelajaran di kelas siswa juga kurang aktif dan bersemangat dalam mencetuskan ide gagasan, jawaban hingga menyelesaikan tugas, siswa juga kurang menghasilkan gagasan atau jawaban yang bervariasi cenderung mengikuti apa yang hanya tertera dalam buku, dan masih kurang mandiri dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi permasalahan pembelajaran sejarah yang telah dilakukan, maka peneliti berpendapat bahwa model pembelajaran yang dirasa sesuai untuk menunjang pembelajaran yang kreatif ialah model pembelajaran *project based learning* (PjBL) di mana dalam pelaksanaannya guru akan melibatkan siswa dalam pembuatan proyek pembelajaran, model pembelajaran PjBL ini dapat mengasah kemampuan siswa baik dalam segi kreativitas siswa, kemampuan berpikir kritis siswa, hingga penalaran kognitif siswa.

Adapun salah satu hasil penelitian yang relevan dengan solusi yang diangkat oleh peneliti yaitu penelitian berjudul Penerapan Project Based Learning dengan Media Scrapbook Untuk meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Kelas XI MIPA 4 SMA Batik 1 Surakarta Tahun 2019/2020 oleh Sulastriningsih, Leo Agung S, Akhmad Arif Musadad. Dalam penelitian ini menjelaskan penerapan model pembelajaran *project based learning* dengan media *scrapbook* berpengaruh dalam kreativitas dan hasil belajar siswa pada pelajaran sejarah, hal tersebut dilihat dari signifikansi data statistik presentase yang bertambah setelah menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan media *scrapbook*. Adanya persamaan penelitian ini dapat menjadi acuan bahwa dalam mata pelajaran sejarah

dapat menggunakan model pembelajaran *project based learning* sebagai solusi dari permasalahan pembelajaran sejarah yang ada di SMAN 1 Singaparna.

Sesuai dengan penjelasan tersebut maka peneliti mengangkat permasalahan pembelajaran dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Perkembangan Kolonialisme dan Imperialisme Eropa di Indonesia kelas XI MIPA 7 SMAN 1 Singaparna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, peneliti menemukan masalah yang akan menjadi bahan penelitian sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *project based learning* untuk peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi perkembangan kolonialisme dan imperialisme Eropa di Indonesia kelas XI MIPA 7 SMAN 1 Singaparna?

Adapun pertanyaan penelitiannya:

1. Bagaimana persiapan pelaksanaan pembelajaran sejarah menggunakan model pembelajaran *project based learning* di kelas XI MIPA 7 SMAN 1 Singaparna?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *project based* pada mata pelajaran sejarah Indonesia di kelas XI MIPA 7 SMAN 1 Singaparna?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia di kelas XI MIPA 7 SMAN 1 Singaparna?

1.3 Definisi Operasional

1.3.1 Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Arends dalam Murniarti (2017: 372) menjelaskan bahwa *project based learning* dapat diartikan sebagai pembelajaran berbasis proyek, pendidikan berbasis pengalaman, pembelajaran autentik yang berakar pada permasalahan-permasalahan kehidupan nyata. Artinya model pembelajaran *project based learning* merupakan pembelajaran berbasis proyek di mana dalam pelaksanaan pembelajarannya guru melibatkan siswa dalam perancangan dan pembuatan proyek pembelajaran. Pelaksanaan model pembelajaran ini bertujuan agar siswa dapat belajar sekaligus bereksplorasi dan menjadikan pengalaman yang telah didapatkan pada saat pembuatan proyek sebagai pembelajaran, kemudian di akhir pembelajaran siswa akan melaporkan hasil dari proyek yang telah dibuat.

1.3.2 Kreativitas Siswa

Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifatnya baru, inovatif, belum ada sebelumnya, menarik dan berguna bagi peserta didik (Oci, 2016: 56). Maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan sebuah kemampuan untuk menciptakan atau merancang sesuatu yang baru dan menarik yang dapat berguna bagi peserta didik. Kreativitas memiliki kaitan yang erat dengan kemampuan peserta didik dalam mengembangkan bakatnya secara maksimal, khususnya dalam menciptakan sesuatu yang baru. Dalam pelaksanaan pembelajaran, kreativitas dapat digunakan untuk membantu siswa dalam berpikir kritis dan mengembangkan pemahaman materi pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan diadakan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *project based learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi perkembangan kolonialisme dan imperialisme Eropa di Indonesia di kelas XI MIPA 7 SMAN 1 Singaparna.

Adapun tujuan penelitian:

1. Untuk mengetahui bagaimana persiapan pelaksanaan pembelajaran sejarah menggunakan model pembelajaran *project based learning* di kelas XI MIPA 7 SMAN 1 Singaparna?
2. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran sejarah Indonesia di kelas XI MIPA 7 SMAN 1 Singaparna.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia di kelas XI MIPA 7 SMAN 1 Singaparna.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, dapat bermanfaat dan menjadi bahan kajian untuk penelitian selanjutnya sebagai perbandingan maupun dengan tujuan lain yang relevan baik bersangkutan dengan pemanfaatan model pembelajaran *project based learning* berbasis maupun penelitian lain yang relevan.

1.5.2 Manfaat Empiris

Penggunaan model ini efektif untuk diterapkan pada pelajaran kelas karena dapat menarik kreativitas siswa melalui kegiatan interaksi siswa dalam mencetuskan ide-ide kreativitas dan meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja secara kelompok. Model ini diharapkan diterapkan pada materi pelajaran sejarah lainnya.

1.5.3 Manfaat Praktis

1.5.3.1 Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang pemanfaatan model pembelajaran *project based learning* dalam pembelajaran.

1.5.3.2 Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam pemanfaatan model pembelajaran *project based learning* sehingga ketika digunakan dalam pembelajaran guru dapat mengembangkan, menambah maupun memperbaiki proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk terus berkreasi dalam pembelajaran.

1.5.3.3 Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif dan kreatif melalui model pembelajaran *project based learning*. Diharapkan juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam kreativitas dalam proses pembelajaran.

1.5.3.4 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia.