

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejarah merupakan ilmu yang mempelajari apa yang dialami manusia di masa lalu, masa kini, dan masa depan. Fokusnya terutama pada aspek peristiwa itu sendiri, khususnya perkembangan cerita. Sejarah mencakup berbagai fakta, peristiwa, dan narasi masa lalu yang kemudian diolah dan disusun secara sistematis menjadi materi pembelajaran sejarah, dengan tujuan membantu peserta didik memahami konteks, makna, dan nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa (Sirnayatin, 2017:312). Dalam pembelajaran sejarah, kita dapat mengembangkan kesadaran akan sejarah, menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah dalam kehidupan sehari-hari, dan memahami pentingnya sejarah. Masa lalu seumur hidup bisa memperoleh masa depan.

Siswa yang memiliki kesadaran sejarah dapat menerapkan nilai-nilai dan karakter yang terdapat dalam sumber-sumber sejarah dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, siswa dapat menerapkan rasa cinta tanah air, tanggung jawab, dan semangat kebangsaan dalam kehidupan sehari-hari (Sirnayatin, 2017:312). Pembelajaran sejarah dapat diimplementasikan melalui model pembelajaran, yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman, minat, dan keterlibatan peserta didik, seperti model diskusi, simulasi, studi kasus, atau

pembelajaran berbasis proyek, yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi peristiwa sejarah secara mendalam dan kontekstual.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang membantu perancang pembelajaran, atau guru, dalam menciptakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan memberikan gambaran terukur tentang prosedur yang terlibat dalam penataan pengalaman pembelajaran untuk memenuhi tujuan pembelajaran (Malawai & Kadalwati, 2017:96). Model pembelajaran memiliki hubungan yang erat dengan gaya belajar peserta didik dan gaya mengajar guru. Karena model pembelajaran menjadi dasar bagi penerapan strategi dan model pembelajaran, penting untuk memahami pengertian model pembelajaran menurut ahli guna memperdalam wawasan terkait konsep tersebut (Wahyuni, 2024:2).

Model pembelajaran menurut merupakan suatu strategi atau pendekatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan sumber belajar, menetapkan kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), dan bertindak sebagai pedoman pembelajaran di kelas (Rachmayani, 2015:6). Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menguraikan tata cara menciptakan pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran, menurut penilaian para ahli. Model ini membantu perancang dan guru dalam membuat rencana serta melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran juga berfungsi sebagai metode atau pola yang dapat menjadi pedoman bagi proses pembelajaran di kelas, serta untuk pengembangan kurikulum dan sumber belajar. Model pembelajaran yang efektif

salah satunya termasuk ke dalam model *Collaborative Learning*. *Collaborative Learning* merupakan fenomena dan model inovasi pedagogi yang menggambarkan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa berkolaborasi dalam kelompok atau tim untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama (Dewa et al, 2016:29-33). Model ini mengedepankan keaktifan siswa dalam berinteraksi dengan guru sebagai elemen penting dalam pembelajaran.

Collaborative Learning sebagai model inovasi pendidikan mencerminkan perubahan paradigma pendidikan, dimana pendidikan tidak hanya sekedar memperoleh informasi, namun tentang berinteraksi, belajar aktif, dan berhasil dalam dunia yang lingkungannya terus berkembang dan mendapat keterampilan sosial yang diperlukan (Tibahari & Muliana, 2018:56-64). Pada model *Collaborative Learning* siswa yang memiliki keterampilan lebih banyak membantu siswa yang keterampilannya lebih sedikit begitupun sebaliknya siswa yang merasa kurang dibantu oleh siswa berbakat untuk menciptakan suasana saling membantu dalam belajar.

Mind Mapping merupakan pengelompokan beberapa ide ke dalam kerangka yang terstruktur untuk mengingat atau menganalisis suatu masalah. *Mind Mapping* juga merupakan proses mengubah bentuk pemikiran di otak menjadi teks dan gambar (Azkiya, 2024:7-9). *Mind Mapping* merupakan salah satu bentuk media visual, yaitu media yang menggunakan gambar dalam bentuk peta pemikiran. Tujuannya yakni untuk mendukung guru dalam tahap pembelajaran agar siswa dapat belajar lebih efektif dan tertarik untuk memahami materi yang diajarkan. Penyampaian informasi melalui *Mind*

Mapping membuat komunikasi pesan menjadi lebih efisien. Dengan menggunakan *Mind Mapping*, informasi yang panjang dapat disajikan dalam bentuk diagram berwarna yang terorganisir dengan baik dan mudah tersimpan di memori, serta sejalan dengan cara kerja otak dalam mencerna berbagai hal.

Mind Mapping dapat meringankan kita dalam meningkatkan kreativitas, menghemat waktu, menganalisis masalah, dan menjelaskan ide-ide, serta mempermudah proses belajar. Oleh sebab itu, penerapan *Mind Mapping* di pembelajaran dapat mendukung siswa dalam menerima informasi yang dipaparkan oleh guru selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Kreativitas merupakan kemahiran individu untuk membuat ide, produk, atau gagasan yang bersifat baru dan sebelumnya belum diketahui oleh penciptanya dan suatu sikap yang dimiliki individu yang memungkinkannya menciptakan eksperimen-eksperimen baru (Isnawati & Samian, 2015:128). Kreativitas diperlukan untuk menganalisis berbagai permasalahan di kehidupan sehari-hari. Dorongan untuk berkreasi, baik secara internal maupun eksternal, dan secara otomatis menampilkan produk kreatif. Misalnya, ketika pendidik mengevaluasi karya kreatif anak dan mengkomunikasikannya kepada orang lain dengan memajang karya siswa, maka siswa akan tertarik dengan hasil karyanya yang kreatif (Sri Yulia Sari et al., 2022:19). Kreativitas selalu mengandung unsur kebaruan. Kebaruan ini dapat diartikan sebagai sesuatu yang benar-benar baru dan belum pernah ada sebelumnya, sesuatu yang berbeda dari hal-hal yang sudah ada, atau bahkan hasil dari modifikasi terhadap sesuatu yang sudah ada,

sehingga terlihat lebih segar, inovatif, atau memiliki nilai yang berbeda dari bentuk aslinya (Eko Sugiarto, 2019:11)

Pada saat peneliti melakukan observasi di SMAN 1 Kota Jambi dengan guru sejarah kelas XI F 10. Pada saat mengajar di kelas, beliau sekarang menerapkan model pembelajaran konvensional (ceramah). Beliau menyampaikan materi dengan gaya monolog, di mana sebagian besar waktu pembelajaran dihabiskan untuk menjelaskan konsep, peristiwa, atau fakta sejarah secara verbal kepada siswa. Ceramah memungkinkan kontrol penuh atas jalannya pembelajaran, sehingga materi dapat tersampaikan secara sistematis.

Namun, hasil observasi juga menunjukkan beberapa kekurangan dari penggunaan metode ceramah. Misalnya, siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan tanpa banyak terlibat dalam proses pembelajaran. Interaksi antara guru dan siswa terbatas pada sesi tanya jawab di akhir pembelajaran, yang sering kali hanya diikuti oleh beberapa siswa saja. Selain itu, model pembelajaran ceramah kurang mendorong siswa untuk menjadi kreatif atau terlibat aktif dalam memahami materi sejarah. Hal ini dapat mengurangi kreativitas siswa untuk mempelajari sejarah.

Peneliti menyadari bahwa model pembelajaran konvensional (ceramah) ini kurang efektif diterapkan pada pembelajaran abad ke-21, yang dimana siswa dituntut untuk mengembangkan kemampuan kreativitas, kolaboratif, dan komunikatif. Siswa sering merasa bosan dengan metode ceramah, terutama ketika materi yang disampaikan bersifat teoritis dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.



Gambar 1. 1 Diagram Kreativitas Pra Penelitian Siswa Kelas XI F 10

Berdasarkan hasil angket pra observasi yang telah saya bagikan kepada para siswa SMAN 1 kelas XI F 10 Kota Jambi mengenai proses pembelajaran sejarah di dalam kelas kepada 36 siswa mereka merasa pembelajaran sejarah kurang kreatif pada saat pembelajarannya. Dari data diatas dapat kita lihat bahwa kreativitas siswa terdapat 40% kurang baik.

Secara keseluruhan, hasil observasi, wawancara dan angket menunjukkan bahwa rendahnya kreativitas siswa. Oleh sebab itu, diperlukan pengembangan keterampilan guru dalam menggunakan model pembelajaran yang lebih inovatif dan variatif, seperti model pembelajaran berbasis *Collaborative Learning*. Dengan harapan pembelajaran sejarah dapat menjadi lebih menarik, relevan, serta efektif dalam meningkatkan interpretasi siswa terhadap materi sejarah.

Menurut peneliti pemilihan model pembelajaran sangat berpengaruh dalam pembelajaran di kelas. Dalam hal ini peneliti memilih model *Collaborative Learning* dengan menggunakan media *Mind Mapping* yang diharapkan mampu menjadikan mata pelajaran sejarah lebih menarik serta dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa di dalam kelas.

Berdasarkan uraian diatas dirasa peneliti perlu melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Collaborative Learning* Berbasis *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas IX SMAN 1 Kota Jambi”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Penerapan Model *Collaborative Learning* Berbasis *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMAN 1 Kota Jambi “.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan “Penerapan Model *Collaborative Learning* Berbasis *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMAN 1 Kota Jambi ”.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan peran bagi dunia dunia pendidikan terkhusus dalam hal peningkatan kualitas Pendidikan yang ditandai

dengan meningkatnya kemampuan kreativitas siswa melalui penerapan model pembelajaran *Collaborative Learning*.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman kepada peserta didik terhadap proses pembelajar yang menyenangkan sehingga kemampuan kreativitas dan kerjasama siswa meningkat.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat membantu guru sejarah memperoleh wawasan lebih, meningkatkan pemahaman terhadap model pembelajaran, dan meningkatkan kemampuannya sehingga membantu siswa belajar lebih menjadi kreatif.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi sebuah masukan serta referensi yang dapat menjadi bahan tambahan model pembelajaran pada sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diyakini akan memperluas pengetahuan dan pemahaman para peneliti serta menjadi sumber data yang berguna untuk penelitian di masa depan.