



Available online at **FACTUM**; Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah
website: <https://ejournal.upi.edu/index.php/Factum>
FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah, 9 (1). 2020. 1-14

RESEARCH ARTICLE

**PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN IMAJINASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH**

Oleh :
Nurbaety Agustina Dewi Ratnasari, Murdiah Winarti¹

Naskah diterima : 11 Desember 2019, **Naskah direvisi** : 28 Februari 2020 **Naskah disetujui** : 20 Maret 2020

To cite this article: Ratnasari, N.A.D., dan Winarti, W. (2019). Project based learning untuk meningkatkan kemampuan imajinasi siswa dalam pembelajaran sejarah **FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah**, 9 (1). 2020. 1-14, DOI: <https://doi.org/10.17509/factum.v9i1.21008>

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of students' ability to express their opinions in detail. These indications seen from information processing only using single source and there is no further processing of resources, thus students less understanding of what they presenting. Some of the problems taken in this study, including: first, how to plan project-based learning, second, how to implement project-based learning, and third, how to reflect on the implementation of project-based learning. This study aims to improve students' imagination ability in history learning. The research method used is a classroom action research method from Dave Ebbut, beginning with general ideas, reconnaissance (action before action), action plan, action 1, reconnaissance (monitoring after action), choice (changes or not), and next cycles. Aspects from the ability of students' imagination are high curiosity, identifying facts from relevant sources, being able to express original ideas, being able to produce works, and explaining their work with confidence. The project developed was mind map, writing historical song lyrics, scrapbook, and news anchor presentations. The score of each indicator shows a significant increase in each cycle. This shows the success of implementing Project-Based Learning to improve students' imagination abilities. Then the results of this study can be used as alternative recommendations for teachers, so students have good imagination ability and learn history more meaningful.

Keywords: Project-Based Learning, Students' Imagination Ability.

¹Nurbaety Agustina Dewi Ratnasari adalah mahasiswa pada Departemen Pendidikan Sejarah FPIPS UPI dan Murdiah Winarti adalah Dosen Departemen Pendidikan Sejarah FPIPS UPI. Penulis dapat dihubungi di alamat email : alinnovandini@gmail.com

PENDAHULUAN

Pada dasarnya kegiatan belajar mengajar di sekolah bukan hanya sekedar memberikan materi ajar. Tanpa suatu perencanaan pembelajaran yang dirancang dengan baik, akan sulit untuk mengasah kemampuan maupun keterampilan dasar yang dimiliki siswa. Oleh karena itu, memahami berbagai strategi, metode, maupun media merupakan tantangan bagi guru. Sebagaimana tercantum dalam Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 mengenai Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 Ayat 1 (Andriyani, 2014, hlm. 4), yang berisi:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Peraturan pemerintah tersebut harus terilhami oleh guru dengan baik sehingga dapat memotivasi siswa untuk membangun sikap positif dalam belajar. Terdapat banyak konsep pembelajaran yang dapat diimplementasikan, salah satunya adalah dengan mengelola pembelajaran berbasis kecerdasan berpikir yang dimiliki siswa. Guru harus memiliki asumsi bahwa kecerdasan berpikir sudah terdapat dalam diri masing-masing siswa. Namun seiring perkembangan hidupnya tidak semua kecerdasan berpikir yang dimiliki dapat berkembang optimal, yang diakibatkan dari kurangnya pengetahuan dan kesadaran atas kecerdasan berpikir yang dimilikinya.

Kecerdasan berpikir lebih mudah distimulasi dengan kegiatan pembelajaran yang berbasis imajinatif. Imajinasi dapat diaplikasikan dalam komponen kecerdasan manapun, karena berkaitan dengan kemampuan untuk memahami dan menciptakan. Imajinasi adalah bahasa universal, sebagai sesuatu yang sangat dekat dengan kehidupan manusia dengan bukti bahwa imajinasi dapat memperbaiki koordinasi mental maupun fisik. Kemampuan untuk membayangkan diri melakukan kegiatan di masa depan adalah aspek penting dari kognisi kreatif dan pencapaian kreatif (Jung Re, 2016, hlm. 2)

Pembelajaran imajinatif salah satunya dapat diaplikasikan di pelajaran sejarah, mengingat pelajaran sejarah banyak menggunakan narasi, sehingga membutuhkan terobosan baru agar pelajaran sejarah lebih mudah untuk dimaknai. Terutama sejarah memiliki tantangan yang signifikan, mengingat pelajaran sejarah memiliki andil yang cukup besar dalam pembentukan kepribadian dan karakter siswa.

Menurut Ma'mur (2008), terdapat standar dalam pembelajaran sejarah yang harus dicapai siswa, yaitu kemampuan berpikir kesejarahan yang memungkinkan siswa dapat membedakan masa lalu, masa sekarang, dan masa yang akan datang, membangun pertanyaan, mencari dan mengevaluasi bukti, membandingkan dan menganalisis kisah sejarah, ilustrasi, catatan masa lalu, dan menginterpretasikan catatan sejarah tersebut menurut versi masing-masing siswa. Pemanfaatan imajinasi dalam proses belajar mengajar dapat membuat pelajaran menjadi menyenangkan namun tetap bermakna (*edutainment*).

Berdasarkan hasil observasi di Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 10 Bandung, siswa kurang menunjukkan daya imajinasi yang baik. Peneliti menemukan empat permasalahan yang berkaitan dengan daya imajinasi di kelas tersebut; *Pertama*, siswa kurang mampu mencari hubungan-hubungan baru dari sesuatu yang sudah ada. Kelas terlihat pasif karena siswa kurang dapat mengutarakan pertanyaan selama pembelajaran berlangsung, adapun yang bertanya hanya sebatas pertanyaan faktual saja; *Kedua*, siswa kurang dapat membuat dugaan atau gagasan. Terlihat saat guru mengajak siswa untuk berandai-andai mengenai apa yang akan terjadi pada masa kini apabila sebuah peristiwa sejarah tidak pernah terjadi (materi penjajahan Indonesia atas Belanda), siswa terlihat ragu untuk menyampaikan dugaannya; *Ketiga*, siswa kurang mampu mengembangkan apa yang telah ia baca. Terlihat dari siswa yang kurang dapat mengemukakan jawaban yang diajukan guru secara lisan dengan menggunakan kata-katanya sendiri berdasarkan yang ia pahami, serta saat guru meminta siswa berikutnya untuk memberikan jawaban yang lainnya, siswa tersebut tidak dapat memberikan jawaban alternatif; Keempat, siswa kurang dapat merencanakan atau mengutarakan keinginannya. Terlihat dari guru yang mengajak siswa untuk membuat kesimpulan, memberikan evaluasi proses belajar mengajar pada hari tersebut, dan jenis penugasan untuk pertemuan selanjutnya siswa kurang dapat mengemukakan semua hal tersebut.

Melihat permasalahan tersebut, peneliti memilih *Project Based Learning* sebagai upaya pemecah masalah dari rendahnya kemampuan imajinasi siswa dalam pembelajaran sejarah. Peneliti

menemukan tiga keterhubungan antara karakteristik *Project Based Learning* dengan indikator dari daya imajinasi yaitu; *Pertama*, mendorong siswa menjadi aktif dan kolaboratif; *Kedua*, mengembangkan kemampuan mengidentifikasi dan mengorganisasi; dan *Ketiga*, melatih kemampuan berpikir dan komunikasi. *Project Based Learning* dapat mengaktifkan siswa karena siswa dituntut untuk dapat menyelesaikan dan menjawab pertanyaan atau masalah yang diajukan sendiri, mempraktikkan teori yang dipelajari, pemusatan konsentrasi yang bermakna, tanggung jawab, kepercayaan diri, dan berpikir kritis analitis pada siswa baik secara kelompok maupun individu (Vastenhouw, 1983).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan imajinasi siswa dalam pembelajaran Sejarah di Kelas XI IPS 3 SMAN 10 Bandung melalui penerapan *Project Based Learning*. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah, (1) mendeskripsikan perencanaan penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan imajinasi siswa dalam pembelajaran sejarah, (2) mengkaji langkah-langkah penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan imajinasi siswa dalam pembelajaran sejarah, dan (3) merefleksi kendala dan upaya dari penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan imajinasi siswa dalam pembelajaran sejarah.

Project Based Learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek atau tugas sebagai media. Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan

kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan siswa untuk kerja proyek (Thomas, dkk 1999 dalam Wena, 2010, hlm. 144). Lebih lengkap lagi Thomas dkk menyebutkan pembelajaran proyek memuat tugas kompleks berdasarkan pada pertanyaan dan permasalahan yang menantang, menuntut siswa untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja mandiri.

Selaras dengan yang dikemukakan Thomas, menurut Kochhar (2008, hlm. 342) berpendapat bahwa proyek adalah aktivitas yang sukarela dikerjakan oleh siswa untuk mendapatkan solusi bagi kebutuhan yang dirasakan, tetapi aktivitasnya dirancang sedemikian rupa sehingga menuju pada pembelajaran yang ditentukan oleh kurikulum. Kochhar menambahkan, makna metode proyek dalam pembelajaran sosial adalah bisa dengan aktivitas seperti drama, pawai sejarah, membuat model, menggambar tabel dan grafik, membuat kliping, ikut tur sejarah, mempersiapkan debat, dan lain-lain.

Dari beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan secara sederhana bahwa *Project Based Learning* merupakan metode pembelajaran inovatif yang menuntut peserta didik untuk aktif dalam memecahkan masalah dengan cara mereka sendiri, sehingga muncul ide atau cara baru dalam pemecahan masalah melalui karya atau produk mereka sendiri.

Menurut *The George Lucas Educational Foundation* (Kurniasih, 2014, hlm. 85), terdapat enam langkah tahapan penerapan *Project Based Learning*, yaitu:

1. *Essential Question*, siswa diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi atau merumuskan proyek yang akan dikerjakannya, topik penugasan sesuai dengan kenyataan yang relevan untuk siswa;
2. *Designing Project Plan*, guru bersama siswa merencanakan perencanaan proyek, berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan informasi, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk penyelesaian proyek;
3. *Creating Schedule*, guru berkolaborasi dengan siswa menyusun jadwal pelaksanaan proyek, seperti alokasi waktu untuk menyelesaikan proyek, membuat batas waktu akhir penyelesaian proyek, merencanakan dan membimbing cara baru penyelesaian proyek;
4. *Monitor the Progress*, guru bertanggung jawab untuk monitoring penyelesaian proyek siswa, dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap prosesnya, guru menjadi mentor bagi aktivitas siswa;
5. *Assess the Outcome*, menguji hasil dan melakukan penilaian terhadap penyusunan laporan atau publikasi hasil proyek, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa; dan
6. *Evaluate the Experiment*, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktifitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan.

Kemampuan imajinasi atau imajinatif adalah kemampuan daya pikir seseorang untuk membayangkan/ menggambarkan sesuatu dengan alat indera, baik telinga,

mata, hidung ataupun naluri (Nurhayati, 2011, hlm.4). Selaras dengan Nurhayati, Waas (2005, hlm. 37) mengemukakan bahwa imajinasi merupakan hasil dari proses mental dan pengalaman setiap individu, dengan kata lain suatu citra yang bisa dilihat, didengar, atau diciptakan dari penggabungan indra utama. Menurut Paul Edward dalam Tedjoworo (2001, hlm.21), imajinasi adalah daya untuk membentuk gambaran atau konsep mental yang tidak secara langsung didapatkan dari sensasi (penginderaan), konsep gambaran tersebut mengandung arti tidak secara visual (tampak oleh mata), atau secara tekstural (teraba oleh tangan dan kulit).

Penggunaan istilah imajinasi dalam kehidupan sehari-hari terkadang disamakan dengan istilah fantasi, ilusi, dan khayalan. Padahal sesungguhnya masing-masing kata memiliki makna yang berbeda. Fantasi adalah daya membayangkan sesuatu yang tidak real atau tidak mungkin terjadi, sementara hasil dari fantasi seseorang adalah khayalan. Ilusi adalah ide, kesan atau keyakinan terhadap suatu konsep yang salah. Sementara Imajinasi dapat dipahami sebagai daya yang menghasilkan gambaran objek yang memungkinkan ada atau logis.

Tahap imajinasi seorang siswa sekolah menengah atas sudah mampu untuk berpikir abstrak dan hipotesis. Maka imajinasi pada tahap usia ini dapat melibatkan hal-hal yang dirasakan sebelumnya seperti kesenangan, kesedihan, dan berbagai emosi lainnya mengenai suatu informasi tertentu.

Kemampuan imajinasi dalam pembelajaran sejarah sangat diperlukan untuk mengidentifikasi elemen dasar dari suatu narasi atau struktur kisah,

dan untuk mengembangkan kemampuan menggambarkan masa lalu berdasarkan pengalaman pelaku sejarah, literatur sejarah, seni, artefak, dan catatan-catatan sejarah dari masanya. DePorter dan Mike Hernacki (dalam Nurhayati, 2011, hlm. 10) mengungkapkan bahwa imajinasi akan menunjukkan bukan memberitahukan (show not to tell), sehingga kemampuan imajinasi akan mengubah kalimat-kalimat kering menjadi deskripsi yang mudah dipahami. Melalui kemampuan imajinasi diharapkan siswa mampu menjelaskan peristiwa masa dari pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya terhadap peta sejarah, grafik, tabel, literatur, musik, seni, ataupun tampilan data lainnya.

Adapun indikator dari Kemampuan Imajinasi yang dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu siswa dapat:

1. Terampil berpikir abstrak
Sub Indikator:
 - a. Rasa ingin tahu yang tinggi mengenai keterkaitan dari setiap informasi, ditunjukkan dengan membaca narasi/materi
 - b. Mampu mengidentifikasi fakta maupun sebab-akibat suatu fenomena dari sumber yang relevan
2. Terampil mengkomunikasikan apa yang dipikirkan
Sub Indikator:

Mampu mengemukakan pendapat, ide, rencana, atau solusi orisinil dengan menggunakan kata-kata sendiri
3. Terampil mengekspresikan apa yang dipikirkan
Sub Indikator:
 - a. Mampu menghasilkan suatu karya dari yang telah direncanakan

- b. Menjelaskan hasil karyanya dengan percaya diri
- c. *Gesture*, mampu menunjukkan sikap/gerakan anggota tubuh dengan baik
- d. Mampu menanggapi pertanyaan, saran, kritik dengan baik

Berdasarkan indikator kemampuan imajinasi di atas, dapat dilihat bahwa terdapat kesesuaian antara indikator yang telah ditentukan dengan karakteristik dari *Project Based Learning*. Karakteristik dari *Project Based Learning* berfokus pada pengambilan makna dari setiap proses pembelajaran yang dilakukan siswa, yaitu mulai dari membuat keputusan, merancang kerangka kerja, evaluasi kegiatan secara terus menerus, sehingga membuat hasil akhir berupa produk yang telah dievaluasi kualitasnya sesuai dengan pemahaman masing-masing kelompok. Jika dihubungkan dengan indikator di atas, dapat terlihat bahwa karakteristik *Project Based Learning* memiliki kesesuaian dengan indikator kemampuan Imajinasi. Dimana dalam kemampuan imajinasi, tujuan akhirnya adalah mampu menghasilkan suatu tindakan atau karya yang telah direncanakan. Adapun karya yang dipilih merupakan kesepakatan guru dan siswa. Modifikasi langkah-langkah pembelajaran ini dilakukan oleh peneliti agar mengarahkan siswa dalam mengeksplor pemahaman dari bacaan agar siswa menikmati setiap proses yang dilakukan. Sehingga pembelajaran ini bukanlah *teacher centered*, namun guru sebagai fasilitator siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 10 Bandung di kelas XI IPS 3, jumlah

keseluruhan siswa di kelas tersebut adalah 33 orang dengan rincian 22 siswi dan 11 siswa. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Hopkins dalam Buku Ajar Penelitian Pendidikan Sejarah (Hasan, S.H., Kusmarni Y, Ma'moer T, 2011, hlm.72), penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pengajarannya untuk mengasumsikan teori pendidikan dan praktiknya di kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang bersifat reflektif dan dituntut adanya upaya perbaikan dalam setiap proses pembelajarannya.

Dengan menggunakan model desain Ebbut. Tahapan dari desain ini terdiri dari ide umum, *reconnaissance* (pemantauan sebelum tindakan), rencana tindakan, tindakan 1, *reconnaissance* (pemantauan setelah tindakan), pilihan (ada perubahan atau tidak), dan tindakan 2 atau siklus selanjutnya (Madeamin, 2012). Alat pengumpul data untuk penelitian ini terdiri dari catatan lapangan, lembar observasi guru dan siswa, dan lembar wawancara. Adapun teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif (reduksi data, tampilan data, dan penarikan kesimpulan). Sementara bentuk validasi data yang dilakukan agar proses pengolahan data ini akurat dan objektif adalah (1) *Triangulasi*, proses penggunaan berbagai sumber data untuk meningkatkan kualitas penelitian atau ketajaman hasil pengamatan dari berbagai sudut pandang, (2) *Member Check*, yaitu memeriksa kembali keterangan atau informasi data yang diperoleh selama observasi atau wawancara apakah keterangan/informasi

itu tidak berubah, dan (3) *Expert Opinion*, yaitu mempertanyakan kebenaran proses kepada ahli, yakni dosen pembimbing yang mengerti akan permasalahan penelitian ini (Tarunasena, 2010, hlm. 7).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada observasi pra-penelitian yang dilaksanakan sebanyak tiga kali, peneliti menemukan fakta bahwa permasalahan rendahnya kemampuan imajinasi siswa bersumber pada kurangnya minat membaca siswa terhadap materi sejarah. Saat melakukan presentasi, siswa kurang dapat mengemukakan secara detail ketika memaparkan jawaban dari pertanyaan yang diutarakan *audiens*, karena pemrosesan informasi hanya berkisar pada satu sumber dan tidak ada pengolahan sumber lebih lanjut, maka siswa menjadi seperti kurang memahami apa yang mereka presentasikan.

Setelah mengidentifikasi permasalahan kemampuan imajinasi siswa, peneliti kemudian mempersiapkan segala sesuatu kelengkapan penelitian yang digunakan untuk siklus I. Mulai dari RPP, media pembelajaran berupa *power point* dan video, materi ajar, alat evaluasi, instrumen penelitian berupa catatan lapangan dan pedoman observasi aktivitas guru dalam melaksanakan penerapan langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek serta indikator kemampuan imajinasi siswa dalam pembelajaran sejarah, rubrik penilaian proyek siswa, blanko monitoring, dan pedoman wawancara terhadap guru serta siswa. Hal yang paling utama yang harus dipersiapkan oleh peneliti adalah indikator dari kemampuan imajinasi, dimana indikator inilah yang

akan digunakan oleh peneliti sebagai tolak ukur kemampuan imajinasi yang ideal. Selanjutnya, peneliti meminta rekan untuk menjadi *observer* dalam penelitian ini yang bertugas untuk menilai beberapa aspek penting yang sudah ditentukan oleh peneliti. Guru membagi kelas ke dalam tujuh kelompok, dan bersama siswa menyepakati proyek pada siklus ini yaitu membuat *mind map*.

Kegiatan per siklusnya dalam penelitian ini dibagi dalam dua tindakan. Kegiatan observasi kemampuan imajinasi siswa merujuk pada tiga poin indikator kemampuan imajinasi. Observasi ini dilakukan dalam dua tahap, tahap pertama dilaksanakan pada tindakan ke-I, yaitu mengobservasi poin indikator imajinasi kesatu dan kedua. Sementara poin indikator kemampuan imajinasi yang ketiga, dilaksanakan pada tindakan ke-II. Poin indikator kemampuan imajinasi yang kesatu dan kedua dilaksanakan pada tindakan ke-I karena indikator tersebut lebih mengarah pada proses perencanaan proyek, sementara poin indikator yang ketiga dilaksanakan pada tindakan ke-II karena lebih mengarah pada presentasi hasil proyek.

Kemudian pada tindakan siklus II peneliti kembali mempersiapkan perangkat pembelajaran sesuai materi yang diajarkan, menyiapkan media berupa *powerpoint* dan video. Pada perencanaan siklus II ini peneliti lebih fokus untuk memperbaiki tahapan pelaksanaan siklus I, yaitu memberikan penekanan berupa esensi dari pembelajaran proyek, serta manfaat dari tugas proyek yang telah disepakati oleh siswa. Adapun proyek pada siklus II ini adalah membuat lirik lagu bertema sejarah.

Kemudian pada tindakan siklus III peneliti kembali mempersiapkan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan sesuai materi, video dan *power point* pembelajaran. Pada saat kegiatan diskusi, guru seharusnya lebih tegas dalam memberikan waktu agar siswa dapat efektif berhasil merancang perencanaan tugas proyek yang akan dibuat oleh siswa. Pada kegiatan presentasi juga guru melihat bahwa ada beberapa kelompok yang pemahamannya belum merata, sehingga pada tahapan ini guru melakukan perubahan dalam kegiatan presentasi yaitu dengan meminta semua anggota kelompok untuk turut aktif menanggapi pertanyaan, saran, ataupun kritik yang dilontarkan oleh *audiens*. Adapun proyek pada siklus III ini adalah membuat scrapbook.

Pada siklus IV, peneliti lebih memotivasi siswa untuk mengerjakan tugas sesuai dengan pemahaman siswa,

yang relevan harus selalu dilakukan agar siswa dapat memiliki beragam sudut pandang dalam menjawab permasalahan yang dilontarkan guru. Penggunaan sumber yang relevan akan melatih siswa untuk bertanggung jawab atas yang dikerjakan. Sementara pengolahan informasi akan meningkatkan kemampuan bernalar siswa. Adapun proyek pada siklus IV ini adalah membuat draf dan melaksanakan presentasi dengan gaya presenter berita (*news anchor*)

Data yang diperoleh dari observasi ini akan dikonversikan ke dalam rentang skor dengan skala interval, dan dikonversikan ke dalam bentuk tiga kriteria nilai yaitu, baik, cukup baik, dan kurang baik. Berikut adalah hasil pengolahan data siklus I-IV mengenai penerapan Project Based Learning untuk meningkatkan kemampuan imajinasi siswa dalam pembelajaran sejarah:

Tabel 1.1 Pencapaian Skor Kemampuan Imajinasi Siswa

Kelompok	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Siklus IV
1	10	10	12	14
2	10	12	16	18
3	10	13	16	16
4	8	9	12	14
5	10	13	17	18
6	8	8	12	13
7	10	11	14	18
Jumlah Skor Per Siklus	66	76	99	111
Skor Maksimal	147			
Presentase Rata-Rata	44,89%	51,70%	67,34%	75,51%

tidak mengerjakan tugas dengan hanya menyalin kalimat dari sumber saja, seperti yang terjadi pada siklus sebelumnya. Penekanan penggunaan sumber informasi

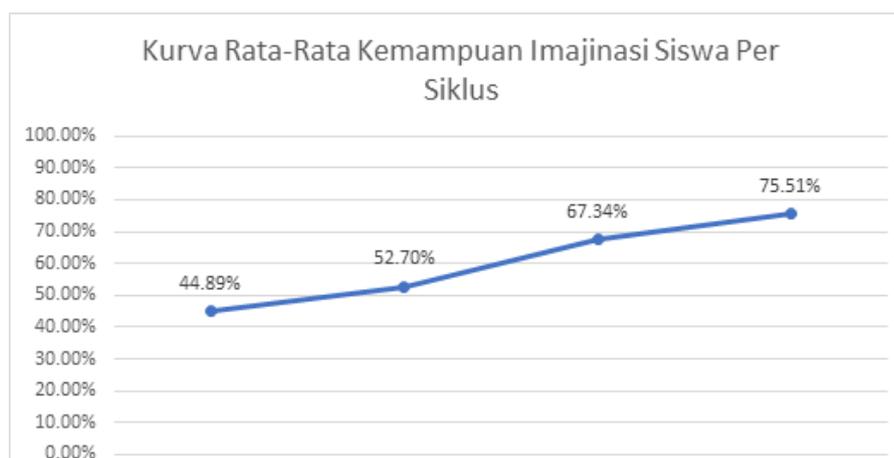
Konversi Rata-Rata (Persentase)

1. Baik: 67% - 100%
2. Cukup Baik 34% - 66%
3. Kurang Baik 1%-33%

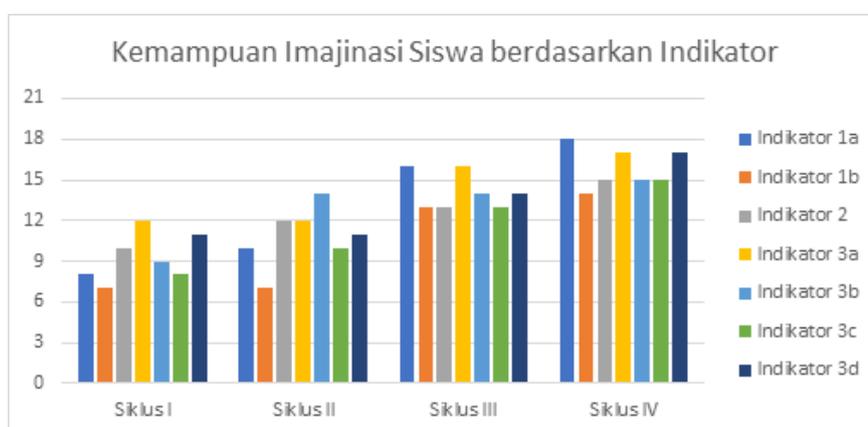
Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa pada siklus I persentase rata-rata yang diperoleh adalah 44,89% dengan kriteria nilai Cukup Baik. Selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan yaitu memperoleh persentase dengan rata-rata adalah 51,70% dengan kriteria nilai “Cukup Baik”. Pada siklus III persentase rata-rata mengalami peningkatan signifikan, mampu mencapai kriteria nilai yang lebih baik dengan perolehan rata-rata 67,34% dengan kriteria nilai “Baik”. Kemudian

pada siklus IV persentase rata-rata kenaikan namun tidak signifikan, dimana pada siklus ini perolehan persentase rata-rata menjadi 75,51% dengan kriteria nilai “Baik”. Selanjutnya data hasil observasi di atas akan disajikan setiap siklus ke dalam bentuk kurva diagram batang pada gambar 1.1. Adapun kemampuan Imajinasi Siswa Per Siklus berdasarkan Indikatornya, dapat dilihat melalui diagram di gambar 1.2.

Gambar 1.1 Kurva Rata-Rata Kemampuan Imajinasi Per Siklus



Gambar 1.2 Hasil Observasi Kemampuan Imajinasi Siswa berdasarkan Indikator



Berdasarkan diagram tersebut, menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan imajinasi siswa sudah berjalan dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan pencapaian indikator yang baik dari setiap siklusnya. Pada siklus I, indikator yang paling rendah pencapaiannya adalah indikator ke 1b (mampu mengidentifikasi fakta maupun sebab akibat suatu fenomena dari sumber yang relevan). Hal ini dikarenakan setiap kelompok masih kebingungan mengenai yang dimaksud dengan sumber yang relevan, serta cara mengolah sumber tersebut. Sehingga setiap kelompok hanya memperoleh poin maksimal 2. Namun indikator yang pencapaiannya tertinggi pada siklus ini adalah indikator ke 3a (menghasilkan karya dari yang telah direncanakan), artinya setiap kelompok sudah mulai terlihat kemampuannya untuk mengumpulkan proyek tugasnya dengan tepat waktu.

Pada siklus II, indikator yang paling rendah pencapaiannya masih sama dengan yang terjadi pada siklus I yaitu di indikator 1b (mampu mengidentifikasi fakta maupun sebab akibat suatu fenomena dari sumber yang relevan). Namun pencapaian indikator yang tertinggi berada di indikator ke 3b (menjelaskan hasil karyanya dengan percaya diri) hal ini dikarenakan setiap kelompok merasa nyaman dengan penugasan proyek yang mereka pilih sendiri sehingga mendapatkan poin dengan rata-rata 2.

Pada siklus III indikator yang masih rendah pencapaiannya yakni indikator ke-1b (mampu mengidentifikasi fakta maupun sebab akibat suatu fenomena dari sumber yang relevan), 2 (Mampu mengemukakan pendapat, ide, rencana, atau solusi orisinal

dengan menggunakan kata-kata sendiri), dan 3c (*Gesture*). Namun pada siklus III ini pencapaian tertinggi berada di indikator 1a (Rasa ingin tahu yang tinggi mengenai keterkaitan dari setiap informasi, ditunjukkan dengan membaca narasi/materi) dan 3a (menghasilkan karya dari yang telah direncanakan). Kedua indikator ini mencapai nilai yang sama dimana siswa sudah mulai menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang ditunjukkan dengan membaca narasi/materi. Kemudian dalam pengumpulan tugas atau presentasi proyek pun sudah tidak ada yang kompromi lagi.

Terakhir pada siklus IV indikator yang masih rendah pencapaiannya masih sama dengan siklus sebelumnya yaitu indikator ke 1b yaitu mengenai penggunaan sumber yang relevan. Siswa kesulitan untuk menuliskan ide pokok berdasarkan pemahaman mereka. Sehingga ide pokok yang mereka tuliskan dalam buku catatannya itu merupakan kalimat yang digunakan oleh guru. Tetapi pada siklus ini pencapaian paling tinggi berada di indikator ke 3a dan 3d (Kemampuan menanggapi pertanyaan, saran, dan kritik audiens), dimana siswa secara keseluruhan semakin menunjukkan keaktifannya pada tindakan ke-II, yaitu ketika memaparkan proyek yang telah dihasilkan. Keseluruhan perolehan skor tertinggi dan terendah per indikator dapat dilihat pada tabel 1.2.

Berdasarkan tabel data dan diagram 1.2, peningkatan kemampuan imajinasi siswa dalam pembelajaran setiap siklusnya akan dipresentasikan ke dalam diagram di Gambar 1.3.

Secara keseluruhan, pencapaian indikator kemampuan imajinasi siswa sudah sangat baik dengan menunjukkan

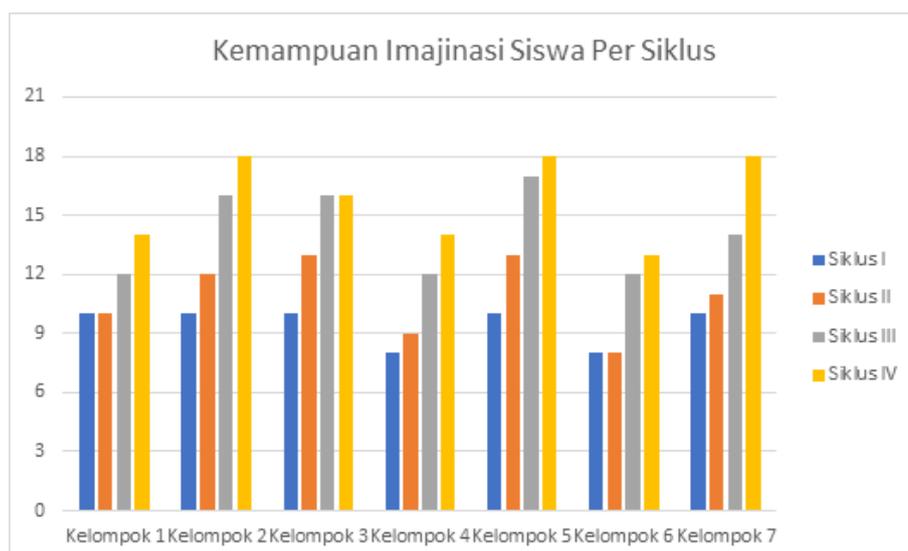
**Tabel 1.2 Perolehan Skor tiap Indikator Kemampuan Imajinasi Siswa
Siklus I-IV**

	Siklus I							Siklus II							Siklus III							Siklus IV						
	Indikator							Indikator							Indikator							Indikator						
	1a	1b	2	3a	3b	3c	3d	1a	1b	2	3a	3b	3c	3d	1a	1b	2	3a	3b	3c	3d	1a	1b	2	3a	3b	3c	3d
1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	
3	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3		
4	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2		
5	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2		
6	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2		
7	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3		
Jumlah Skor	8	7	10	12	9	8	11	10	7	12	12	14	10	11	16	13	13	16	14	13	14	18	14	15	17	15		

Keterangan indikator kemampuan imajinasi:

- 1a : Rasa ingin tahu yang tinggi mengenai keterkaitan dari setiap informasi, ditunjukkan dengan membaca narasi/materi
- 1b : Mampu mengidentifikasi fakta maupun sebab-akibat suatu fenomena dari sumber yang relevan
- 2 : Mampu mengemukakan pendapat, ide, rencana, atau solusi orisinil dengan menggunakan kata-kata sendiri
- 3a : Mampu menghasilkan suatu karya dari yang telah direncanakan
- 3b : Menjelaskan hasil karyanya dengan percaya diri
- 3c : *Gesture*
- 3d : Kemampuan menanggapi pertanyaan, saran, atau kritik audiens

Gambar 1.3 Kemampuan Imajinasi Siswa Per Siklus



adanya peningkatan dari setiap siklusnya. Pada siklus I dan II mendapat kriteria “cukup baik”, sementara III dan IV mendapat kriteria “Baik”. Terlihat pada setiap siklusnya siswa mengalami kenaikan dengan skor tertinggi yang didapatkan adalah 18, dari jumlah skor maksimal 21. Skor maksimal diperoleh kelompok 2, 5, dan 7. Sementara stagnansi per siklus (siklus I dan II mendapat skor sama, tidak ada peningkatan) hanya terjadi pada kelompok 6 yang memperoleh skor 8.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian penerapan *Project Based Learning* dalam mata pelajaran sejarah terbukti dapat meningkatkan kemampuan imajinasi siswa kelas XI IIS 3 SMA Negeri 10 Bandung. Penerapan *Project Based Learning* dapat merubah pembelajaran yang *teacher centered* menjadi *student centered*. Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan materi di awal pembelajaran secara garis besar. Siswa dibiasakan untuk mengeksplorasi, menginterpretasi sumber-sumber yang relevan dengan materi pelajaran, mengolah informasi, berani bertanya, kreatif, tanggung jawab, dapat memberikan penilaian, dan berani untuk menyampaikan pendapatnya sebagai bentuk hasil belajar melalui bimbingan yang telah diberikan guru.

Situasi pembelajaran seperti di atas akan berdampak terhadap daya imajinasi mereka. Pada setiap siklus terjadi perbedaan pada tahapannya agar semakin baik dan matang, dimana dalam tindakan pertama sampai keempat sudah mulai terjadi peningkatan meskipun tidak begitu signifikan. Barulah mulai dari tindakan kelima sampai kedelapan menunjukkan peningkatan signifikan. Penerapan

Project Based Learning dimulai dengan merancang proyek *mind map*, membuat lagu ber lirik sejarah, membuat *scrapbook*, dan presentasi gaya presenter berita. Masing-masing perencanaan dan pengerjaan proyek tertulis secara rinci dan dipresentasikan oleh siswa sesuai pada pertemuan selanjutnya dengan pantauan dan bimbingan guru.

Selain keberhasilan yang diperoleh dari penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan imajinasi siswa, peneliti juga mengalami kendala dalam kegiatan belajar mengajar. Kendala tersebut antara lain dalam pelaksanaan tindakan pertama yang merupakan pertama kali diterapkannya *Project Based Learning* di kelas XI IPS 3. Siswa masih belum memahami langkah-langkah pembelajaran proyek, mereka terlihat kebingungan ketika diinstruksikan untuk memulai tahapan pembelajaran proyek. Ditunjukkan dengan banyaknya pertanyaan yang diajukan mengenai pengisian lembar monitoring perencanaan pengerjaan proyek, karena memang siswa dilibatkan untuk merancang sendiri kegiatan tugas atau proyek yang mereka inginkan. Kendala selanjutnya adalah peneliti belum bisa mengondisikan siswa dengan baik, karena disaat penelitian masih banyak siswa yang mengobrol dan besenda gurau. Padahal manajemen waktu adalah hal kunci dalam penerapan *Project Based Learning*. Selanjutnya kendala yang peneliti rasakan adalah sulitnya meningkatkan kemampuan imajinasi siswa pada indikator 1b, yaitu kemampuan mengidentifikasi fakta maupun sebab akibat suatu fenomena dari sumber yang relevan. Banyaknya kelompok yang masih sulit membedakan mana sumber yang relevan, karena akses informasi

materi yang sangat mudah mereka dapatkan, justru membuat bingung siswa menentukan pemilihan sumber.

Upaya peneliti terus melakukan perbaikan agar ditemukan solusi terhadap berbagai kendala yang dihadapi dengan melakukan refleksi setelah setiap tindakan dilaksanakan. Adapun yang peneliti telah lakukan adalah terus melakukan diskusi untuk menemukan solusi yang terbaik dengan guru mitra dan rekan observer. Peneliti juga mencoba memotivasi siswa agar menggunakan kemampuan berpikir yang orisinalnya, tidak terpaku pada informasi yang diperoleh tanpa melalui proses pemahaman terlebih dahulu ketika mengerjakan tugas apapun. Peneliti juga berusaha lebih mengefektifkan waktu pada setiap siklusnya. Hal ini pun didorong oleh kemauan dan usaha siswa untuk mengikuti kegiatan dari setiap tahapan pelaksanaan pembelajaran yang sudah dirancang oleh peneliti. Sehingga sedikit demi sedikit kemampuan imajinasi siswa mulai terlihat dan membuahkan hasil yang cukup memuaskan bagi peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, A (2014). *Skripsi S1 penerapan metode proyek sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hasan, SH., Kusmarni, Y., Mamoer, T. (2011). *Penelitian Pendidikan Sejarah*. Bandung: Jurdik Sejarah UPI Press.
- Jung Re, Flores RA, dan Hunter D. (2016). a new measure of imagination. ability: anatomical brain imaging correlates. *Journal Frontiers in Psychology*: www.frontiersin.org University of New Mexico, USA
- Kochhar. (2008). *Pembelajaran sejarah: teaching of history*. Jakarta: Graesindo.
- Kurniasih, I dan Berlin Sani. (2014). *Sukses mengimplementasikan kurikulum 2013*. Kata Pena.
- Madeamin, I. (2012). Model PTK (4): Model Ebbut. [Online]. Tersedia: <http://www.ishaqmadeamin.com/2012/11/model-ptk-4-model-ebbut.html#comment-form> [12 Desember 2017].
- Ma'mur, T. (2010). *Perbedaan PTK dengan penelitian konvensional*. [Online]. Tersedia: http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR._PEND._SEJ_ARAH/196808281998021TARUNAS_ENA/Handout/handout_Penelitian_Tindakan_Kelas.pdf [15 Desember 2017].
- Ma'mur, T. (2008). *Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah melalui historical thinking*. Bandung: Jurusan Pendidikan Sejarah FPIPS Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nurhayati. (2011). *Jurnal pendidikan dompet dhuafa edisi i: meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek dengan bermain imajinasi dan mind map pada siswa kelas X SMA smart ekselensia Indonesia*. [Online]. Tersedia: <http://purwoudiutomo.com/wpcontent/uploads/2011/09/Meningkatkan-Keterampilan-Menulis-Cerpen-dengan-Bermain-Imajinasi-dan-Mind-Map.pdf> [24 Februari 2016]
- Tedjoworo, H. (2001). *Imaji dan imajinasi: suatu telaah filsafat postmodern*. Yogyakarta: Kanisius.
- Vastenhouw, M. (1983). *Metode pengajaran proyek*. Bandung: Penerbit Jemmars.

- Wena, M. (2010). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Waas. L.L, (2005). *Ayo berkhayallah, imagine that*. Bandung: Mizan Media Utama.