

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pelajaran sejarah adalah pelajaran yang mempelajari masa lalu. Dalam pergaulan sehari-hari pengertian sejarah mempunyai beberapa konotasi. Secara umum sejarah memang dikaitkan dengan peristiwa masa lampau, yaitu sejarah sebagai *histoire realite* dan sejarah sebagai kisah tentang masa lampau, *histoire-recite*. Namun juga ada yang mengaitkan dengan benda peninggalan dari masa lampau, misalnya patung atau candi. Hariyono (1995:51).

Pelajaran sejarah sering dianggap sebagai pelajaran hafalan dan membosankan. Pelajaran ini dianggap tidak lebih dari rangkaian angka tahun dan urutan peristiwa yang harus diingat. Hal ini sebenarnya juga disebabkan dari model mengajar guru yang kurang berinovasi dan kreatif. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melakukan perubahan kurikulum, dari kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) menjadi kurikulum 2013 yang berpusat pada peserta didik. Dalam kurikulum 2013 ini, guru mempunyai peranan penting dalam pelaksanaannya karena guru diharuskan untuk mengembangkan proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013 dan melaksanakan pembelajaran sesuai kompetensi-kompetensi pembelajaran.

Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 ini diharapkan adanya interaksi yang aktif antara guru dengan peserta didik. Namun, pada kenyataannya masih ada guru yang menggunakan model ceramah yang cenderung monoton.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di sekolah yang akan menjadi tempat penelitian, guru menggunakan model ceramah yang dianggap peserta didik tidak menarik. Pada saat menyampaikan pembelajaran guru memang menggunakan teknik tanya jawab, tetapi hanya ke beberapa siswa saja. Guru tidak memberikan pertanyaan secara umum untuk semua siswa melainkan hanya kepada siswa yang ditunjuk saja.

Hal ini membuat siswa yang lainnya merasa tidak diperdulikan karena tidak dilibatkan dalam pembelajaran. Guru menyampaikan materi tanpa melihat keadaan peserta didik dan mengharapkan semua peserta didik mendengarkan, mencatat, dan paham terhadap materi yang disampaikan. Penggunaan model ceramah yang seperti itu menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik. Peserta didik menjadi bosan, mengantuk, dan cenderung pasif terhadap pembelajaran karena tidak diberi kesempatan untuk berbicara dan mengeluarkan pendapat, sementara guru justru asik sendiri menjelaskan pelajaran di depan kelas. Padahal, secara khusus sejarah punya banyak peluang untuk menawarkan bagaimana belajar untuk berpikir kreatif.

Guru sebaiknya memberikan pertanyaan atau sebuah masalah yang dapat diselesaikan bersama-sama. Hal ini dilakukan agar dapat merangsang kreativitas siswa dalam berpikir. Karena, kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Kreativitas merupakan suatu bentuk pikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan secara formal. Di sekolah, biasanya menekankan pengetahuan, ingatan, penalaran atau pengetahuan untuk berfikir

logis yang hanya mempunyai jawaban paling tepat. Kebiasaan seperti inilah yang menghambat kreativitas seorang anak.

Kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui pendidikan. Pernyataan ini sesuai dengan rumusan dalam Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menyatakan bahwa:

"Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa tujuan pendidikan bukan sekedar menciptakan lulusan yang memiliki predikat tamat belajar semata, tetapi lebih dari itu yaitu menciptakan lulusan yang berkualitas. Lulusan yang berkualitas ini diharapkan mampu memecahkan berbagai masalah baik bagi dirinya sendiri, maupun bagi lingkungan sekitarnya. Kemampuan yang demikian akan dimungkinkan jika lulusan pendidikan tersebut memiliki kreativitas.

Kreativitas siswa sangat bermakna dan perlu dipupuk dalam diri peserta didik sejak dini. Karena dengan berkreasi, orang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya dan perwujudan/aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. Maslow dalam Utami (2012:31).

Menurut Hariyono (1995:10) kebebasan dalam berargumentasi dan berilustrasi dapat merangsang rasa ingin tahu (kuirositas) peserta didik. Kehasilan untuk mencari dan menggapai kebenaran dapat ditumbuhkembangkan melalui pengajaran sejarah secara efektif.

Salah satu alternatif pemecahan masalah di atas adalah dengan mengubah suasana pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa yaitu menggunakan teknik pembelajaran yang tepat. Dalam mengatasi masalah ini peneliti mencoba menerapkan teknik *brainstorming*, yang sering disebut curah pendapat atau sumbang saran. Teknik *brainstorming* akan melibatkan siswa secara langsung dan mengalami sendiri proses belajar dan setiap siswa dapat mencurahkan gagasan-gagasan yang mereka miliki tanpa ada tekanan.

Model *brainstorming* memiliki syarat yaitu gagasan dari seseorang tidak dapat ditanggapi dan dikritik oleh peserta lain maupun guru. Dengan adanya syarat tersebut tentunya memberikan keberanian bagi siswa yang takut berbicara di depan kelas menjadi lebih berani dan lebih aktif dalam pembelajaran. Diharapkan dengan teknik *brainstorming* dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: “Pengaruh Model *Brainstorming* Pada Pembelajaran Sejarah Terhadap Kreativitas Siswa di Kelas X SMK Swasta Alwasliyah Pasar Senen 2 Medan”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Pelajaran sejarah dianggap sebagai pelajaran yang membosankan.
2. Guru masih menggunakan model ceramah yang cenderung monoton membuat siswa merasa jenuh.
3. Guru hanya bertanya kepada beberapa siswa saja, sementara siswa lain tidak diberi kesempatan menyampaikan jawaban dan pendapat.
4. Siswa cenderung pasif dan tidak tertarik pada materi yang disampaikan oleh guru.
5. Guru belum menggunakan model pengajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, untuk dapat dilakukan penelitian dengan baik, maka diperlukan pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini dapat lebih terfokus dan terarah. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Guru masih menggunakan model ceramah yang monoton serta tidak melibatkan semua siswa saat proses pembelajaran di kelas.
2. Model pengajaran yang digunakan oleh guru belum merangsang kreativitas siswa dalam belajar.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah ada pengaruh model *brainstorming* pada pembelajaran sejarah terhadap kreativitas siswa di kelas X SMK Swasta Alwasliyah Pasar Senen 2 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *brainstorming* pada pembelajaran sejarah terhadap kreativitas siswa di kelas X SMK Swasta Alwasliyah Pasar Senen 2 Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi acuan atau bahan masukan bagi mahasiswa lain untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran agar siswa menjadi lebih kreatif dalam belajar dan dapat tercipta suasana pembelajaran yang tidak membosankan.

b. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar.