

PENINGKATAN KREATIVITAS MAHASISWA MELALUI PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS ANIMASI TRAVEL MAP

Reka Seprina¹, Lisa Rukmana², Andre Mustofa Meihan³

^{1,2,3}Pendidikan Sejarah, Universitas Jambi, Indonesia

reka.seprina@unja.ac.id¹, lisarukmana@unja.ac.id², andremustofameihan@unja.ac.id³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 12-11-2023

Disetujui: 05-01-2024

Kata Kunci:

Travel Maps;
Project Based Learning;
Sejarah Indonesia

ABSTRAK

Abstrak: Tujuan penelitian ini menerapkan metode *Project Based Learning* pada mata kuliah Pengantar Sejarah Indonesia, dan meningkatkan kreativitas mahasiswa. Metode penelitian menggunakan *Classroom Action Research*. Subjek penelitian melibatkan mahasiswa yang mengambil mata kuliah Pengantar Sejarah Indonesia. Penelitian ini dirancang dalam 3 (tiga) siklus yang mana pada tiap siklus terbagi menjadi empat kegiatan, yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan Tindakan, Observasi dan Evaluasi, serta Analisis dan Refleksi. Hasil penelitian membuktikan Pembelajaran Sejarah Berbasis Animasi Travel Maps Filmora Terintegrasi Project Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa. Pada siklus I skor rata-rata kreativitas mahasiswa yakni 75,5. Pada siklus yang kedua skor rata-rata kreativitas mahasiswa yakni 79,9. Skor rata-rata tingkat kreativitas mahasiswa mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus ke-III yakni 101,6. Skor rata-rata kreativitas mahasiswa ini masuk dalam kategori “tinggi”, dan melebihi target yang diberikan yakni rerata lebih dari 80. Sehingga penelitian tindakan kelas setelah dilaksanakan Siklus-III dapat dikatakan “berhasil”.

Abstract: *The aim of this research is to implement Project-Based Learning method in the Introduction to Indonesian History course. The goal is to enhance students' creativity. The research methodology employed is classroom action research. The study involved students who took the Introduction to Indonesian History course. It was designed in three cycles, each consisting of four activities: Planning, Action Implementation, Observation and Evaluation, and Analysis and Reflection. The results demonstrate that History Learning Based on Animation Travel Maps Filmora Integrated Project Based Learning is an effective method for enhancing student creativity. In the first cycle, students' average creativity score was 75.5. In the second cycle, it increased to 79.9. The third cycle saw a significant increase in the average creativity score to 101.6, which is categorized as 'high' and exceeds the target of an average score of 80. Therefore, the class action research after Cycle-III can be considered successful.*

A. LATAR BELAKANG

Di zaman sekarang atau yang lazim disebut dengan zaman modernitas, banyak perkembangan teknologi saat ini yang tidak bisa dielakkan lagi, kehidupan masyarakat pada masa lalu sangat berbeda dengan kehidupan masa sekarang. Pembelajaran hari ini sangat berbeda dengan dulu. Sementara itu, teknologi digital telah merambah ke semua lapisan masyarakat, termasuk pendidikan. Kontribusi pemikiran dalam dunia pendidikan telah menyebabkan terjadinya modernisasi di segala bidang masyarakat dunia saat ini. Dalam kaitan ini, kehadiran teknologi telah meningkatkan kualitas dan efisiensi pendidikan itu sendiri (Haqqi &

Wijayati, 2019). Seperti empat pilar pendidikan yang diciptakan oleh UNESCO yaitu learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together (Sigit Dwi Laksana, 2016).

Penerapan keempat pilar ini dirasakan sangat penting dalam menghadapi era globalisasi dan era industri 4.0. Di zaman yang serba digital ini, kemajuan teknologi berjalan begitu pesat dan memberikan dampak positif. Adapun dampak positif dari kemajuan teknologi bagi dunia pendidikan, antara lain: (a) Membantu dalam proses mencari informasi yang sedang dibutuhkan dengan cepat dan mudah; (b) Informasi yang dibutuhkan semakin mudah di dapat dan mudah di akses bagi

kepentingan pendidikan; (c) Inovasi dalam pembelajaran semakin berkembang; (d) Lahirnya metode-metode pembelajaran yang baru, yang memudahkan peserta didik maupun pengajar dalam proses pembelajaran. Dan dengan pesatnya kemajuan teknologi kemudian terciptalah metode-metode baru di dunia pendidikan yang membuat peserta didik mampu memahami materi-materi dengan lebih komprehensif; (f) Terjadinya peningkatan mutu sumber daya manusia melalui pendayagunaan teknologi informasi dan komunikasi (Mulyani & Haliza2, 2021).

Melihat dampak positif dari perkembangan teknologi yang telah disebutkan di atas, dapat dikatakan bahwa pemanfaatan teknologi dibidang pendidikan khususnya dalam proses perkuliahan sudah seharusnya digunakan, karena teknologi sangat penting untuk memperlancar proses perkuliahan khususnya dalam mata kuliah Pengantar Sejarah Indonesia. Silabus mata kuliah Pengantar Sejarah Indonesia memiliki cakupan yang luas, mata kuliah ini berisikan pembahasan tentang tema-tema pokok tentang Sejarah Indonesia dari zaman kuno sampai masa kontemporer, khususnya berkenaan dengan isu-isu utama yang mempengaruhi perkembangan Indonesia modern. Untuk dapat memahami konsep dengan baik, disamping belajar teori ketika kuliah tatap muka semestinya mahasiswa juga dapat menggunakan animasi yang terkait dengan materi tersebut dengan baik dan memadai, namun kendala yang dihadapi adalah belum tersedianya animasi terkait materi tersebut. Sehingga pembelajaran menjadi tidak menarik.

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan, penerapan pembelajaran sejarah di kampus dan lembaga pendidikan belum inovatif, selain itu beberapa masalah muncul karena tenaga pendidik hanya mengandalkan kemampuannya untuk menyampaikan pengetahuan. Pelajaran sejarah seharusnya membantu peserta didik memahami dan menjelaskan berbagai fenomena sejarah yang dipelajarinya (Purwanta, 2019). Sehingga fenomena inilah yang mengacu pada rendahnya kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran. Di Indonesia, pembelajaran sejarah dikritik oleh para ahli kurikulum karena didominasi oleh bahan ajar hafalan. Peserta didik hanya akan belajar tanpa menyadari usahanya untuk mengembangkan

kemampuan intelektual yang tinggi (Partington, 1980). Hal ini sejalan dengan hasil observasi dan wawancara dengan dosen pengampu matakuliah dan beberapa mahasiswa bahwasanya jalannya perkuliahan terutama pada masa pandemi C-19 yang telah berlalu menjadi sangat sulit, dosen dan mahasiswa mengatakan pembelajaran sejarah melalui aplikasi yang menarik akan memudahkan mahasiswa mempelajari materi. Mata kuliah Pengantar Sejarah Indonesia adalah mata kuliah yang sering dilaksanakan dengan menggunakan metode diskusi dan belum menerapkan media pembelajaran interaktif.

Maka dari itu, melalui melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) serta untuk menjawab tantangan era globalisasi dalam dunia pendidikan terutama pada tingkat perguruan tinggi, penulis menawarkan suatu terobosan dalam perkuliahan dengan mendesain media pembelajaran yang interaktif dan inovatif, salah satu caranya dengan menerapkan media pembelajaran animasi travel map pada pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi Filmora dengan meng-*create* Media Pembelajaran Sejarah berbasis Animasi Travel Maps Filmora terintegrasi Project Based Learning.

Aplikasi Filmora merupakan sebuah software yang diciptakan dengan tampilan intuitif untuk mengedit video secara mudah. Video editing sederhana namun memiliki fitur yang menarik dan tampilan yang elegan serta memberikan ruang untuk berkreaitivitas (Yurike Metriani, n.d.). Perangkat lunak pengeditan video ini kompatibel dengan semua format video, gambar, dan audio populer sehingga Anda dapat menambahkan media ke hampir semua proyek (Zuhdi W & Subastian, n.d.). Filmora memiliki ratusan efek transisi dan share media sosial populer, jadi jika kita selesai mengedit video, kita bisa langsung mengeksponnya dan mengirimkannya ke akun media sosial kita. Mungkin sisi negatifnya adalah kesederhanaannya menyulitkan penyunting pro untuk mengembangkan proyek. Namun, Wondershare Filmora masih layak jika kita tidak ingin direpotkan dengan alat yang membingungkan (Yurike Metriani, n.d.).

Menurut Gordon dan Browne dalam Moeslihatoen (2004) mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seorang anak untuk memunculkan ide-ide baru yang orisinal dan

imajinatif serta menyesuaikan ide-ide baru dengan ide-ide yang sudah ada. Menurut Torrance dalam Utami (2009), kreativitas adalah proses mengenali dan mengamati suatu masalah, membuat asumsi tentang kekurangan (masalah) itu, mengevaluasi dan menguji asumsi atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya kembali, dan akhirnya mengkomunikasikan hasilnya. Secara fungsional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai keterampilan yang mencerminkan fluiditas, fleksibilitas dan orisinalitas pemikiran, serta kemampuan untuk berkolaborasi (mengembangkan, memperkaya, memprivatisasi) suatu gagasan (Mutiah & Srikandi, 2021).

Zaman yang terus berkembang membutuhkan kreativitas dan kemampuan manusia untuk mengikuti perubahan. Dosen berperan penting dalam mendorong mahasiswanya untuk mencapai potensinya dengan berpikir kreatif dan beradaptasi dengan perubahan zaman (Rahadian, 2016). Dosen memiliki kesempatan untuk membuka ruang berpikir dan memantik potensi yang dimiliki mahasiswanya. Sebaliknya, jika dosen menjadi penghambat dan tidak memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengemukakan pendapatnya, inovasi baru tidak akan muncul. Ada banyak mahasiswa yang tidak dapat mengenali potensi dalam dirinya, dosen berperan penting untuk membantu menemukan dan melihat potensi yang mahasiswa miliki dengan mengarahkannya agar nantinya menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi mahasiswa itu sendiri maupun bagi masyarakat (Ashari & Salwah, 2018).

Inovasi dalam pengembangan media pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak, tetapi belum banyak dilakukan (Nursyam, 2019). Turunnya kreativitas dan minat belajar peserta didik dalam mempelajari sejarah dapat diatasi dengan melakukan inovasi dalam mendesain serta menghasilkan perangkat pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi dan kreativitas dalam pembelajaran sejarah (Mita et al., 2023). Tentunya media pembelajaran yang dibutuhkan adalah yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan format silabus di kurikulum namun disajikan melalui pendekatan konsep agar mencapai tujuan mata kuliah Pengantar Sejarah Indonesia yang sesuai dengan kurikulum program studi (Sulaiman, 2012). Maka perlu dilakukan inovasi dalam kegiatan

pembelajaran sejarah, dalam hal ini pembelajaran berbasis proyek menjadi salah satu pemecah masalah agar apa yang telah dikemukakan di atas dapat dilaksanakan pada tataran praksis. Sebagai dosen sejarah perlu memfokuskan pada upaya merangsang kreativitas mahasiswa pada mata kuliah Pengantar Sejarah Indonesia.

Pembelajaran sejarah adalah proses mendapatkan pengetahuan dan pemahaman tentang peristiwa-peristiwa masa lalu, kebudayaan, dan peradaban manusia (Farida, 2021). Ini melibatkan studi tentang peristiwa, tokoh-tokoh, perubahan sosial, politik, ekonomi, dan budaya yang terjadi di masa lalu. Pembelajaran sejarah membantu manusia memahami bagaimana peristiwa masa lalu membentuk dunia saat ini dan memberikan wawasan tentang bagaimana manusia berinteraksi, beradaptasi, dan berevolusi.

Bell dan David F. Mc Collum mengemukakan hasil penelitian empirisnya mengenai berbagai cara pemahaman sejarah yang dapat diukur diantaranya: kemampuan menjawab pertanyaan berdasarkan fakta tentang tokoh dan peristiwa sejarah; kemampuan memahami peristiwa masa sekarang berdasarkan masa lampau; kemampuan menyeleksi dan mengklasifikasi hasil dari dokumen, berita, surat kabar, berita lisan, uraian sejarah masa kini dan menguraikan secara jelas dan rasional mengenai apa yang telah terjadi; kemampuan menjawab berdasarkan analisis yang komprehensif dan cermat serta kritis atas pertanyaan yang bersifat pemikiran yang mendalam tentang situasi sejarah tertentu; kemampuan menghayati dan berempati pada uraian sejarah (Sulaiman, 2012).

Pembelajaran sejarah dapat dilakukan melalui pembacaan buku sejarah, penelitian, kunjungan ke museum atau situs sejarah, menonton dokumenter, dan berpartisipasi dalam diskusi atau debat (Mursidi, 2010). Penting juga untuk mempertimbangkan berbagai perspektif dan sumber informasi yang berbeda untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang masa lalu. Namun kini kemajuan teknologi dan informasi memungkinkan untuk melakukan rekayasa dan penciptaan dalam perencanaan desain pembelajaran termasuk sejarah. Rancangan teknis pembelajaran sejarah dengan rekayasa teknologi memberikan dampak positif, begitu juga dengan penyertaan sejarah dalam bentuk

media pembelajaran dan bahan ajar dengan berbagai sumber belajar (Dwiyogo, 2022).

Pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada proyek atau tugas nyata yang melibatkan peserta didik dalam menciptakan produk atau solusi yang memiliki relevansi dengan dunia nyata (Anazifa & Hadi, 2016). Dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik berperan aktif dalam mempelajari materi pelajaran melalui eksplorasi, penelitian, dan kolaborasi untuk menyelesaikan proyek yang ditugaskan (Taufiqurrahman & Junaidi, 2021). Konsep utama dalam pembelajaran berbasis proyek adalah peserta didik belajar melalui pengalaman langsung dalam mengatasi tantangan nyata. Mereka terlibat dalam menciptakan sesuatu, menginvestigasi masalah, melakukan riset, menganalisis data, merancang solusi, dan mempresentasikan hasil pekerjaan mereka. Proyek tersebut dapat berkisar dari proyek individu hingga proyek kelompok yang melibatkan kolaborasi antar peserta didik.

Pendidikan di zaman serba modern ini berarti terintegrasinya pendidikan nasional ke dalam pendidikan dunia. Ada banyak manfaat yang diperoleh untuk membantu pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran (Togatorop et al., 2022). Untuk mengantisipasi agar perkuliahan Pengantar Sejarah Indonesia dapat dilaksanakan dengan baik maka didesain media pembelajaran Filmora terintegrasi Project Based Learning. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah menerapkan perangkat pembelajaran (CPL, Silabus, RPS, Lembar Kerja Project Mahasiswa, Media Pembelajaran Sejarah berbasis Animasi Travel Maps Filmora terintegrasi Project Based Learning) pada mata kuliah Pengantar Sejarah Indonesia dan meningkatkan kreativitas agar mahasiswa memiliki pemahaman yang komprehensif terkait pemanfaatan teknologi yang dapat memenuhi tuntutan kehidupan di era digital.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian yang telah dilakukan ini merupakan bentuk Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yang dilaksanakan oleh seorang dosen di kelas tempatnya mengajar, dengan fokus utama pada upaya penyempurnaan atau peningkatan proses dan pelaksanaan pembelajaran (Hanifah, 2014).

Subjek penelitian melibatkan mahasiswa yang mengambil mata kuliah Pengantar Sejarah Indonesia. Sementara itu, objek penelitian terdiri dari berbagai variabel yang akan diselidiki dalam rangka memecahkan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya, seperti yang tertera dalam Tabel 1.

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas ini dirancang dalam 3 (tiga) siklus. Rencana tindakan pada setiap siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas ini terbagi menjadi 4 (empat) kegiatan, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi dan Evaluasi, serta (4) Analisis dan Refleksi. Dalam penelitian ini digunakan angket kreativitas mahasiswa dengan jumlah butir pernyataan sebanyak 30 pernyataan. Skala yang digunakan adalah dengan skala likert skor 1-5 yang tertera pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategorisasi Skor Kreativitas Mahasiswa

No	Skala	Kategori
1	$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Rendah
2	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Rendah
3	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
4	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
5	$M + 1,5 SD < X$	Sangat Tinggi

(Azwar, 2012)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian yang telah dilakukan ini merupakan bentuk Penelitian Tindakan Kelas atau yang kerap disebut PTK (*Classroom Action Research*). Pembelajaran menggunakan 3 siklus PTK dan setiap siklus menerapkan model pembelajaran project based learning (PjBl). Adapun uraian pelaksanaan setiap siklus dibagi menjadi 4 (empat) kegiatan, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi dan Evaluasi, serta (4) Analisis dan Refleksi.

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan berbagai kelengkapan penelitian baik dari perangkat perkuliahan seperti RPS, instrumen penelitian, dan lembar kerja mahasiswa. RPS yang disusun berdasarkan materi pada mata kuliah Pengantar Sejarah Indonesia. Instrumen penelitian terdiri dari: 1) lembar observasi aktifitas mahasiswa ketika model PjBl diterapkan dan 2) Instrumen berupa angket kreativitas mahasiswa yang terdiri dari 30 pernyataan dengan menggunakan skala likert. Selanjutnya adalah lembar kerja mahasiswa berupa project membuat video pembelajaran berbasis animasi travel map.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan model *project based learning* dalam pembelajaran. Peneliti membagi pembelajaran menjadi tiga tahap yakni pendahuluan, inti (menggunakan sintak *project based learning*), dan penutup. Selanjutnya memasuki tahap inti menggunakan sintak *project based learning* yang meliputi beberapa kegiatan yakni: (1) *Start with the Essential Question* (Penentuan Pertanyaan Mendasar), Yang mana pada kegiatan pertama ini dosen menyampaikan topik dan mengajukan pertanyaan bagaimana memecahkan masalah sekaligus membagi mahasiswa menjadi 8 kelompok; (2) *Design a Plan for the Project* (Mendesain Perencanaan Proyek), Dosen memastikan setiap mahasiswa berada dalam kelompok memilih dan mengetahui prosedur pembuatan proyek/ produk yang akan di hasilkan. Project yang harus dibuat adalah video pembelajaran berbasis animasi travel map; (3) *Create a Schedule* (Menyusun Jadwal), Dosen dan Mahasiswa membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek (Tahapan-tahapan dan waktu pengumpulan); (4) *Monitor the students and the progress of the project* (Memonitor mahasiswa kemajuan proyek), Dosen memantau keaktifan peserta didik selama melaksanakan proyek, memantau realisasi perkembangan dan membimbing jika mengalami kesulitan; (5) *Assess the Outcome* (Menguji Hasil), Kelompok mempresentasikan hasil projectnya di depan kelas serta melakukan sesi diskusi. Pada saat yang bersamaan dosen akan mengamati keaktifan mahasiswa; (6) *Evaluate the Experience* (Mengevaluasi Pengalaman), Dosen meminta mahasiswa untuk melakukan refleksi terhadap proyek yang diberikan. hal-hal yang direfeksi adalah kesulitan-kesulitan yang dialami dan cara mengatasinya dan perasaan yang dirasakan pada saat menemukan solusi dari masalah yang dihadapi. Selanjutnya kelompok lain diminta menanggapi. Tahapan terakhir adalah penutup, adapun beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah : 1) Dosen memberikan kesimpulan secara keseluruhan; 2) Dosen membagikan angket terkait kreativitas siswa untuk diisi; 3) Dosen kemudian menutup perkuliahan.

3. Observasi dan Evaluasi

Kegiatan Observasi ini dilakukan oleh tim observer yaitu anggota peneliti dalam penelitian ini. Poin-poin yang menjadi pengamatan dalam observasi ini adalah aktifitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan

model PJBL hal ini guna mengukur kualitas masing kelompok pada siklus I, II, dan III.

Tabel 2. Lembar observasi Aktifitas Mahasiswa dalam pembelajaran PJBL Siklus I

No	Kelompok	Aspek yang dinilai						Skor total	Rata-rata
		(Penentuan Pertanyaan Mendasar)	(Mendesain Perencanaan Proyek)	(Menyusun Jadwal)	(kemajuan proyek)	(Menguji Hasil)	(Mengevaluasi Pengalaman)		
1	Kelompok 1	3	3	3	3	3	3	18	3
2	Kelompok 2	2	3	3	3	3	3	17	2,8
3	Kelompok 3	3	3	2	3	2	3	16	2,7
4	Kelompok 4	3	4	4	3	3	3	20	3,3
5	Kelompok 5	3	3	3	3	3	3	18	3
6	Kelompok 6	3	3	3	3	3	3	18	3
7	Kelompok 7	2	3	3	3	3	2	16	2,7
8	Kelompok 8	3	3	3	3	3	3	18	3

Sumber: Olah data peneliti tahun 2023

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dapat diketahui bahwa penerapan media pembelajaran sejarah berbasis Animasi Travel Maps Filmora terintegrasi *Project Based Learning* pada mata kuliah Pengantar Sejarah Indonesia masih belum maksimal dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa. Hal ini terjadi karena media pembelajaran ini memang belum pernah digunakan sebelumnya. Penyebaran angket terkait kreativitas mahasiswa masih didapatkan rata-rata skor 75,5. Skor tersebut masih masuk pada kategori rendah. Dari 28 mahasiswa yang mengisi angket sebanyak 23 mahasiswa masih masuk dalam kategori rendah dan hanya sebanyak 5 mahasiswa yang sudah memiliki kreativitas dalam kategori sedang.

Kemudian untuk melihat aktifitas pada saat pembelajaran, peneliti menggunakan lembar observasi aktifitas mahasiswa dalam pelaksanaan PjBL yang meliputi 6 indikator yakni: 1) pertanyaan mendasar; 2) mendesain perencanaan proyek; 3) menyusun jadwal, kemajuan proyek; 4) menguji hasil; dan 5) mengevaluasi pengalaman. Didapatkan kelompok 1 yakni 3,0 masuk dalam kategori baik. Kelompok 2 memiliki rata-rata skor 2,8 masuk dalam kategori baik. Kelompok 3 memiliki rata-rata skor 2,7 masuk dalam kategori baik. Kelompok 4 memiliki rata-rata skor 3,3 masuk dalam kategori sangat baik. Kelompok 5,6, dan 8 dengan rata-rata skor 3 masuk dalam kategori baik. Dan kelompok 7 memiliki skor 2,7 masuk dalam kategori baik.

Tabel 3. Lembar observasi Aktifitas Mahasiswa dalam pembelajaran PJBL Siklus II

No	Kelompok	Aspek yang dinilai						Skor total	Rata-rata
		(Penentuan Pertanyaan Mendasar)	(Mendesain Perencanaan Proyek)	(Menyusun Jadwal)	(kemajuan proyek)	(Menguji Hasil)	(Mengevaluasi Pengalaman)		
1	Kelompok 1	4	3	4	3	4	4	22	3,7
2	Kelompok 2	3	4	4	4	3	3	21	3,5
3	Kelompok 3	3	3	4	3	4	3	20	3,3
4	Kelompok 4	4	4	4	3	4	4	23	3,8
5	Kelompok 5	3	3	4	3	3	3	19	3,2
6	Kelompok 6	4	3	4	3	3	4	21	3,5
7	Kelompok 7	4	4	4	3	4	4	23	3,8
8	Kelompok 8	3	4	4	4	3	3	21	3,5

Sumber: Olah data peneliti tahun 2023

Pada siklus II, seperti yang tertera pada Tabel 5, didapatkan bahwa rata-rata tingkat kreativitas mahasiswa sudah mulai meningkat yang awalnya hanya 75,5 pada siklus I menjadi 79,9 pada siklus II ini. Sehingga dari 28 mahasiswa sebanyak 17 mahasiswa sudah memiliki kreativitas dengan kategori sedang. Sedangkan sisanya sebanyak 11 mahasiswa masih berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan sudah ada perubahan yang dialami oleh mahasiswa dalam pembelajaran. Peningkatan kreativitas mahasiswa ini memang belum maksimal dan masih harus terus ditingkatkan agar mampu mencapai tujuan yang diharapkan.

Kemudian untuk melihat aktifitas pada saat pembelajaran, peneliti menggunakan lembar observasi aktifitas mahasiswa dalam pelaksanaan PjBL pada siklus II, didapatkan data sesuai tabel 4.3 bahwa setiap kelompok memiliki peningkatan aktifitas dalam pembelajaran dengan skor 3,7 untuk kelompok satu. Kelompok dua, enam dan delapan mencapai skor 3,5. Kelompok tiga dengan skor 3,3. Kelompok 4 dan 7 dengan skor 3,8. Dan yang terakhir Kelompok lima dengan skor 3,2. Semua skor tersebut masuk kedalam kategori baik sekali. Hal ini karena mahasiswa sudah mulai terbiasa dengan menggunakan aplikasi filmora dan aplikasi lainnya untuk membuat projek travel map.

Tabel 4. Lembar observasi Aktifitas Mahasiswa dalam pembelajaran PjBL Siklus III

No	Kelompok	Aspek yang dinilai						Skor total	Rata-rata
		(Penentuan Pertanyaan Mendasar)	(Mendesain Perencanaan Proyek)	(Menyusun Jadwal)	(Kemajuan proyek)	(Menguji Hasil)	(Mengevaluasi Pengalaman)		
1	Kelompok 1	4	3	4	4	4	4	4	3,8
2	Kelompok 2	4	4	4	4	3	4	4	3,8
3	Kelompok 3	4	3	4	3	4	4	4	3,7
4	Kelompok 4	4	4	4	3	4	4	4	3,8
5	Kelompok 5	4	3	4	3	3	4	4	3,5
6	Kelompok 6	4	3	4	4	4	4	4	3,8
7	Kelompok 7	4	4	4	4	4	4	4	4
8	Kelompok 8	4	4	4	4	4	3	4	3,8

Sumber: Olah data peneliti tahun 2023

Hasil tindakan pada siklus III tertuang pada Tabel 4, dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan kreativitas mahasiswa pada siklus III ini. Skor rata-rata tingkat kreativitas mahasiswa mengalami peningkatan yang awalnya hanya rata-rata 79,9 pada siklus II menjadi rata-rata 101,6 pada siklus III. Sehingga apabila dijabarkan dari 28 mahasiswa sebanyak 18 mahasiswa sudah memiliki kreativitas dengan kategori tinggi. Sedangkan sisanya sebanyak 10 mahasiswa sudah berada pada kategori sedang. Dan jika melihat rata-rata skor pada siklus III, kreativitas mahasiswa sudah masuk kedalam kategori tinggi.

Kemudian untuk melihat aktifitas pada saat pembelajaran, peneliti menggunakan lembar observasi aktifitas mahasiswa dalam pelaksanaan PjBL pada siklus III, didapatkan data sesuai tabel 4.5 bahwa setiap kelompok memiliki peningkatan aktifitas dalam pembelajaran. Dimana kelompok

satu, dua, empat, enam dan delapan memiliki skor aktifitas rata-rata sebesar 3,8. Kelompok tiga dengan skor rata-rata 3,7. Kelompok 5 dengan skor rata-rata 3,5 dan kelompok 7 dengan skor 4. Jika di rata-rata keseluruhan kelompok maka pada aktifitas mahasiswa menggunakan model PjBL sudah masuk dalam kategori sangat baik.

Dari analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran Project-based Learning setelah Siklus-III dikatakan "berhasil". Keberhasilan ini tercermin dalam beberapa indikator berikut ini:

- Aktifitas mahasiswa dalam pelaksanaan PjBL siklus III berada pada kategori baik "sekali". Hal ini dilihat dari indikator PjBL itu sendiri yang meliputi: Penentuan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, kemajuan proyek, menguji hasil, dan mengevaluasi pengalaman.
- Skor rata-rata kreativitas mahasiswa mencapai 101,6 dengan kategori "tinggi", melebihi target yang diberikan yakni rerata lebih dari 80.

D. TEMUAN PENELITIAN

Pembelajaran Sejarah Berbasis Animasi Travel Maps Filmora Terintegrasi *Project Based Learning* Pada Mata Kuliah Pengantar Sejarah Indonesia terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa. Setelah penelitian yang dilakukan pada mahasiswa yang mengambil Mata kuliah Pengantar Sejarah Indonesia melalui 3 siklus PTK. Terdapat peningkatan kreativitas mahasiswa di setiap siklusnya seperti yang tertera pada Tabel 5.

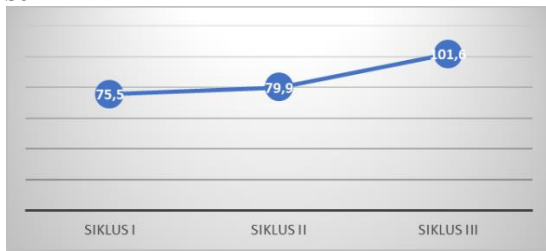
Tabel 5. Rata-rata Skor Kreativitas Mahasiswa disetiap Siklus

Jenis	Siklus		
	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Rata-rata skor	75,5	79,9	101,6

Olah data peneliti tahun 2023

Setelah dilakukan siklus yang ketiga, dapat diketahui bahwa skor rata-rata tingkat kreativitas mahasiswa mengalami peningkatan yang signifikan awalnya hanya rata-rata 79,9 pada siklus II menjadi rata-rata 101,6 pada siklus III ini. Sehingga apabila dijabarkan dari 28 mahasiswa sebanyak 18 mahasiswa sudah memiliki kreativitas dengan kategori tinggi. Sedangkan sisanya sebanyak 10 mahasiswa sudah berada pada kategori sedang. Dan jika melihat rata-rata skor pada siklus III, kreativitas mahasiswa sudah masuk kedalam kategori tinggi.

Untuk peningkatannya bisa dilihat pada grafik, gambar 1.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Setiap Siklus

Dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yakni penerapan pembelajaran Sejarah Berbasis Animasi Travel Maps Filmora Terintegrasi Project Based Learning Pada Mata Kuliah Pengantar Sejarah Indonesia setelah Siklus-III dikatakan “berhasil”. Keberhasilan ini tercermin dalam beberapa indikator, yaitu: 1) Aktifitas mahasiswa dalam pelaksanaan PjBL siklus III berada pada kategori baik “sekali”. Hal ini dilihat dari indikator PjBL itu sendiri yang meliputi: Penentuan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, kemajuan proyek, menguji hasil, dan mengevaluasi pengalaman; 2) Skor rata-rata kreativitas mahasiswa mencapai 101,6 dengan kategori “tinggi”, melebihi target yang diberikan yakni rerata lebih dari 80.

E. SIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran Sejarah Berbasis Animasi Travel Maps Filmora Terintegrasi Project Based Learning Pada Mata Kuliah Pengantar Sejarah Indonesia terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa. pada siklus I skor rata-rata kreativitas mahasiswa yakni 75,5. Pada siklus yang kedua diperoleh skor rata-rata kreativitas mahasiswa yakni 79,9. Skor rata-rata tingkat kreativitas mahasiswa mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus ke-III yakni 101,6. Skor rata-rata kreativitas mahasiswa ini masuk dalam kategori “tinggi”, dan melebihi target yang diberikan yakni rerata lebih dari 80. Sehingga penelitian tindakan kelas yakni penerapan pembelajaran Sejarah Berbasis Animasi Travel Maps Filmora Terintegrasi Project Based Learning Pada Mata Kuliah Pengantar Sejarah Indonesia setelah Siklus-III dikatakan “berhasil”.

Berdasarkan simpulan, peneliti menyarankan untuk (1) mengoptimalkan kemampuan mahasiswa, dosen bisa menggunakan model dan media lain ketika melaksanakan pembelajaran; (2) Bagi mahasiswa diharapkan memiliki pemahaman yang lebih baik terkait pemanfaatan teknologi agar dapat memenuhi tuntutan kehidupan di era digital, dengan

menghargai pentingnya mengembangkan kreativitas, yang perlu diperkuat melalui latihan yang berkelanjutan; (3) Bagi calon peneliti lain yang tertarik meneliti terkait video animasi travel map filmora, kreativitas dan pembelajaran sejarah, bisa menggunakan hasil penelitian ini sebagai rujukan.

DAFTAR RUJUKAN

- Anazifa, R. D., & Hadi, R. F. (2016). Pendidikan lingkungan hidup melalui pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) dalam pembelajaran biologi. *Prosiding Symbion (Symposium on Biology Education)*, 453–462.
- Ashari, N. W., & Salwah, S. (2018). Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Self Directed Learning Dalam Pemecahan Masalah Mahasiswa Calon Guru: Suatu Studi Literatur. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1).
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dwiyogo, W. D. (2022). *Pembelajaran visioner*. Bumi Aksara.
- Farida, S. D. (2021). Peran Pendidikan Sejarah dalam Mengembangkan Kesadaran Berbagai Melalui Karakter Bangsa. *Prosiding Pekan Sejarah 2020*, 1(1), 378–385.
- Hanifah, N. (2014). *Memahami penelitian tindakan kelas: teori dan aplikasinya*. Upi Press.
- Haqqi, H., & Wijayati, H. (2019). *Revolusi Industri 4.0 di Tengah Society 5.0: Sebuah Integrasi Ruang, Terobosan Teknologi, dan Transformasi Kehidupan di Era Disruptif*. Anak Hebat Indonesia.
- Mita, S., Lestari, E. T., & Irawani, F. (2023). Analisis Kreativitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Di Kelas XI Sma Negeri 01 Sebangki. *Historica Didaktika*, 3(1), 29–36.
- Moeslihatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Rineka Cipta
- Mulyani, F., & Haliza2, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.83>
- Mursidi, A. (2010). *Pemanfaatan museum blambangan Sebagai sumber belajar sejarah*.
- Mutiah, E., & Srikandi, S. (2021). Konsep Pengembangan Kreatifitas AUD. *Buhuts Al Athfal: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–15.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1), 811–819.

- Partington, G. 1980. *The Idea of Historical Education*. Avon: NEFER Inc.
- Purwanta (Trans). 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Grasindo
- Rahadian, D. (2016). Pergeseran Paradigma Pembelajaran pada Pendidikan Tinggi. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1), 1–7.
- Sigit Dwi Laksana. (2016). Integrasi Empat Pilar Pendidikan (UNESCO) Dan Tiga Pilar Pendidikan Sslam. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 6(1).
- Sulaiman, S. Pendekatan Konsep Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Sejarah Lontar*, Vol. 9 (1), 2012.
- Taufiqurrahman, T., & Junaidi, J. (2021). Pembelajaran berbasis Proyek (Project-based Learning) untuk mengembangkan keterampilan abad 21. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 2(2), 225–241.
- Togatorop, F., Banjarnahor, D. N., & Saragih, D. Y. (2022). Sosialisasi Pengaruh Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi di Sekolah Dasar (SD) Swasta HKI 3 Pematangsiantar: Socialization of the Effect of Technology in Education in the Era of Globalization in Private Elementary Schools (SD) HKI 3 Pematangsiantar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(2), 68–76.
- Utami, M. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yurike Metriani. (n.d.). *Mengenal Wondershare Filmora, Aplikasi Mudah untuk Edit Video*. <https://www.beritasatu.com/ototekno/1050186/mengenal-wondershare-filmora-aplikasi-mudah-untuk-edit-video>.
- Zuhdi W, E., & Subastian, A. (n.d.). *Modul Teknik Multimedia*. Retrieved October 24, 2023, from <https://repository.unmul.ac.id/bitstream/handle/123456789/36056/Modul%20Teknik%20Multimedia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>