

Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Melalui Pembelajaran Kreatif Interaktif dan Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

Nazma Naylover^{1*}, Vidi Kayla Putri²

^{1*}Universitas Djuanda, naznylovernaylover@gmail.com

²Universitas Djuanda, vidikaylaputri7@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam membangun kesadaran historis serta menumbuhkan kemampuan analisis kritis pada peserta didik. Namun, praktik di kelas masih menghadapi berbagai kendala yang berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman peserta didik. Artikel ini mencoba menawarkan rancangan pembelajaran sejarah yang lebih kreatif dan interaktif dengan menggabungkan media visual kronologi, metode role play, serta proyek kolaboratif berbasis *Project Based Learning*. Penelitian dilakukan melalui kajian literatur kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa penelusuran sistematis terhadap sumber-sumber akademik yang relevan. Proses seleksi menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi, kemudian dianalisis dengan metode analisis isi untuk menemukan pola, tema, dan sintesis gagasan. Hasil kajian menunjukkan bahwa media visual kronologi membantu memperkuat pemahaman siswa tentang konsep waktu dan peristiwa sejarah, metode role play mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar, sementara proyek kolaboratif berkontribusi pada pengembangan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis. Integrasi ketiga pendekatan ini menghasilkan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan memberi kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif melalui beragam pengalaman belajar. Model berbasis aktivitas ini sejalan dengan tuntutan abad ke-21 dan berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah secara menyeluruh.

Kata Kunci Pembelajaran sejarah, media visual, *role play*, *Project Based Learning*

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah memiliki peran strategis dalam membentuk kesadaran historis, identitas nasional, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Proses pembelajaran sejarah tidak hanya menekankan pada pemahaman peristiwa masa lalu, tetapi juga pada kemampuan menafsirkan, menganalisis, dan mengambil nilai-nilai

yang relevan untuk kehidupan masa kini dan masa depan. Sejarah menjadi sarana penting dalam menumbuhkan karakter, nasionalisme, serta pemahaman terhadap dinamika sosial yang terjadi di masyarakat. Kenyataannya, tujuan itu belum sepenuhnya tercapai karena masih ada berbagai hambatan dalam proses belajar yang berimbas pada rendahnya pemahaman siswa. Perencanaan pembelajaran yang matang dengan model pengembangan perangkat desain memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang terarah, beragam, dan menitikberatkan pada peran aktif siswa (Sya, 2024).

Kesulitan peserta didik dalam memahami materi mata pelajaran sejarah sering kali menjadi masalah pokok yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran. Karakteristik materi sejarah yang bersifat abstrak, kronologis, serta memuat banyak konsep dan peristiwa kompleks menyebabkan siswa mengalami hambatan dalam mengaitkan informasi yang dipelajari dengan realitas kehidupan mereka. Peserta didik sering hanya mengingat fakta, tanpa benar-benar memahami konteks maupun maknanya. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman konseptual serta terbatasnya kemampuan siswa dalam melakukan analisis kritis terhadap peristiwa sejarah yang dipelajari. Program MMCI terbukti efektif dalam mengembangkan literasi membaca siswa melalui pendekatan kreatif yang melibatkan aktivitas interaktif dan menyenangkan (Sya, 2025).

Pembelajaran sejarah juga sering dianggap membosankan oleh peserta didik karena pendekatan yang digunakan kurang variatif dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Dominasi metode ceramah, minimnya penggunaan media interaktif, serta Fokus yang berlebihan pada hafalan membuat pembelajaran terasa membosankan dan kurang memikat. Siswa lebih banyak berperan sebagai pendengar pasif daripada sebagai peserta aktif dalam pembelajaran. Situasi ini mengurangi keterlibatan emosional dan intelektual siswa, sehingga pengalaman belajar yang diperoleh menjadi kurang bermakna dan tidak memberikan kesan mendalam.

Rendahnya motivasi belajar siswa semakin memperkuat permasalahan dalam pembelajaran sejarah. Faktor internal seperti kurangnya minat, rendahnya rasa ingin

tahu, serta sikap pasif terhadap pembelajaran berinteraksi dengan faktor eksternal berupa lingkungan belajar yang kurang mendukung. Anggapan bahwa sejarah tidak memiliki relevansi dengan masa depan turut memengaruhi persepsi siswa terhadap pentingnya mata pelajaran ini. Faktor eksternal seperti lingkungan belajar dan dukungan guru berpengaruh signifikan terhadap keterlibatan siswa dalam mengembangkan keterampilan bahasa (Sya, 2025). Model pembelajaran yang menitikberatkan pada peran guru semakin mempersempit ruang partisipasi siswa, sehingga mereka kurang memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan pemahaman secara mandiri (Emda, 2018).

Tiga aspek utama yang menjadi sumber masalah adalah kognitif, pedagogik, dan motivasional. Pada ranah kognitif, siswa menghadapi hambatan dalam memahami materi sejarah yang kompleks serta abstrak. Aspek pedagogik mencerminkan penggunaan metode pembelajaran yang monoton, kurang variatif, dan masih berpusat pada guru. Aspek motivasional menunjukkan rendahnya minat belajar siswa akibat kurangnya relevansi materi dengan kehidupan mereka serta kurangnya keterlibatan dalam proses pembelajaran. Kategorisasi ini memberikan gambaran yang lebih sistematis dalam memahami akar permasalahan yang terjadi.

Upaya perbaikan pembelajaran sejarah memerlukan penerapan metode yang inovatif, kreatif, dan berpusat pada siswa. *Collaborative Project-Based Learning* dengan pendekatan kontekstual hadir sebagai alternatif yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran. Pendekatan ini menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek yang berorientasi pada masalah, serta mengaitkan materi sejarah dengan kehidupan nyata. Aktivitas tersebut memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. Menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual mampu membantu siswa memahami peristiwa sejarah dengan menghubungkannya pada situasi nyata di lingkungan mereka.

Penggunaan metode pembelajaran aktif yang variatif serta pemanfaatan media kreatif dan teknologi turut mendukung peningkatan minat belajar siswa dalam

pembelajaran sejarah. Media visual, digital, dan interaktif dapat membantu memperjelas konsep serta meningkatkan daya tarik materi yang disampaikan. Penerapan teknologi dalam aktivitas belajar memungkinkan siswa untuk menempuh pembelajaran yang lebih bebas sekaligus menyenangkan. Menekankan bahwa pembelajaran yang menggabungkan koneksi emosional, teknologi, dan metode aktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta memberikan makna yang lebih mendalam terhadap materi sejarah.

Penerapan PjBL dengan muatan sejarah lokal menghadirkan cara belajar yang lebih relevan dan terhubung dengan kehidupan nyata siswa. Melalui pendekatan ini, siswa dilibatkan dalam eksplorasi persoalan nyata di lingkungan sekitar agar pembelajaran menjadi lebih praktis dan bermakna. Proses ini juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam menganalisis peristiwa sejarah dan kaitannya dengan kondisi saat ini. Penerapan PjBL dalam konteks sejarah lokal memberikan dorongan besar terhadap motivasi belajar siswa dan memperkuat keterampilan berpikir kritis mereka (Ayunawati, 2025).

Aktivitas pembelajaran kreatif seperti bercerita interaktif, bermain peran, serta pembuatan karya sederhana seperti timeline bergambar atau diorama mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih jelas dan mengasyikkan. Kegiatan tersebut memungkinkan siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka secara kreatif serta meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran. Perubahan paradigma menuju *student-centered learning* (SCL) memperkuat peran siswa sebagai subjek utama dalam proses belajar. Metode diskusi kelompok, belajar sambil bermain, dan proyek kreatif terbukti mampu meningkatkan semangat belajar, kreativitas, serta kemampuan kerja sama siswa.

Metode pembelajaran kreatif dan interaktif memiliki berbagai kelebihan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah. Pendekatan ini mampu meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta menumbuhkan keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Pembelajaran menjadi lebih relevan, kontekstual, dan variatif sehingga siswa lebih

mudah memahami makna peristiwa sejarah. Lingkungan kelas yang dinamis menjadikan siswa lebih bersemangat dan aktif mengikuti jalannya pembelajaran. Penerapan metode tersebut juga menghadapi beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam implementasinya. Guru dituntut memiliki kreativitas tinggi dalam merancang pembelajaran serta kemampuan dalam memilih materi yang sesuai, terutama dalam konteks sejarah lokal yang tidak selalu memiliki sumber yang memadai. Keterbatasan fasilitas dan akses teknologi menjadi hambatan dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Kebutuhan waktu yang lebih panjang serta perlunya adaptasi bagi siswa yang terbiasa dengan pembelajaran pasif juga menjadi tantangan yang harus dihadapi.

Langkah mitigasi diperlukan untuk mengoptimalkan implementasi metode pembelajaran kreatif dan interaktif dalam pembelajaran sejarah. Upaya yang dapat dilakukan meliputi pelatihan guru untuk meningkatkan kompetensi pedagogik dan kreativitas dalam mengajar. Pemanfaatan media sederhana seperti poster, komik, atau karya buatan siswa dapat menjadi alternatif solusi dalam keterbatasan fasilitas. Penerapan pembelajaran secara bertahap membantu siswa beradaptasi dengan metode baru yang lebih aktif. Kolaborasi antar guru serta pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar kontekstual dapat mendukung keberhasilan penerapan metode ini secara berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan melalui kajian pustaka (*library research*) dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dipilih untuk menelaah, menafsirkan, serta menyusun sintesis dari berbagai teori dan hasil penelitian yang relevan terkait upaya peningkatan minat belajar sejarah melalui penerapan metode pembelajaran kreatif dan interaktif.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari:

- Data Primer: Artikel jurnal ilmiah Google Scholar yang membahas minat belajar sejarah dan metode pembelajaran kreatif-interaktif.
- Data Sekunder: Berbagai sumber akademik seperti laporan penelitian, skripsi, tesis, disertasi, serta dokumen kebijakan pendidikan yang relevan.

Data diperoleh melalui dokumentasi dengan prosedur yang dilaksanakan secara bertahap:

1. Menentukan kata kunci pencarian (*keyword*) : "minat belajar sejarah", "pembelajaran kreatif sejarah", "pembelajaran interaktif sejarah", "metode pembelajaran sejarah", "meningkatkan minat sejarah", atau padanan bahasa Inggris (*learning interest history, creative history learning, interactive history learning*).
2. Memilih literatur yang terbit dalam 10 tahun terakhir (2016–2026) untuk memastikan relevansi.
3. Menyaring literatur berdasarkan kriteria inklusi (membahas metode kreatif/interaktif dalam pembelajaran sejarah) dan eksklusi (tidak tersedia teks lengkap atau tidak relevan dengan minat belajar).

Analisis data menggunakan metode analisis isi kualitatif (*content analysis*) dengan tahapan:

1. Reduksi data: Merangkum dan memilah literatur yang paling relevan.
2. Kategorisasi: Mengelompokkan temuan berdasarkan jenis metode kreatif dan interaktif (misal: *role play*, game edukasi, diskusi interaktif, media digital).
3. Interpretasi: Menjelaskan bagaimana metode-metode tersebut berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar sejarah.
4. Sintesis: Menarik kesimpulan umum mengenai efektivitas metode kreatif dan interaktif berdasarkan berbagai literatur.

“Untuk meningkatkan validitas hasil penelitian, penulis menggunakan teknik triangulasi sumber dengan cara mencocokkan temuan dari sedikitnya tiga kajian yang

membahas topik serupa. Selain itu, dilakukan juga *peer debriefing* melalui diskusi bersama dosen pembimbing maupun rekan sejawat agar interpretasi yang dihasilkan tetap objektif dan terhindar dari bias.

Kriteria	Inklusi	Eksklusi
Kata Kunci Pencarian	Menggunakan kombinasi kata kunci: " <i>minat belajar sejarah</i> ", " <i>pembelajaran kreatif sejarah</i> ", " <i>pembelajaran interaktif sejarah</i> ", " <i>metode pembelajaran sejarah</i> ", " <i>meningkatkan minat sejarah</i> ", atau padanan bahasa Inggris (<i>learning interest history, creative history learning, interactive history learning</i>)	Kata kunci terlalu umum (misal: " <i>minat belajar</i> " saja tanpa spesifikasi sejarah) atau tidak terkait dengan metode kreatif/interaktif
Jenis Sumber	Artikel jurnal ilmiah dan skripsi yang tersedia dalam format PDF atau HTML melalui Google Scholar	Blog, artikel situs web non-ilmiah, majalah populer, koran, materi dari repository tanpa identitas penulis/lembaga jelas
Ketersediaan Akses	Tersedia teks lengkap (full text) dalam bentuk gratis (<i>free access</i>) atau dapat diunduh langsung dari Google Scholar tanpa login institusi	Hanya tersedia abstrak, pratinjau terbatas, atau memerlukan pembayaran/langganan (<i>paywall</i>) tanpa akses alternatif
Bahasa	Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris	Bahasa selain Indonesia/Inggris
Tahun Terbit	2016–2026 (10 tahun terakhir), kecuali literatur klasik yang sangat mendasar dan sering dirujuk jika muncul di Google Scholar dengan kutipan tinggi.	Terbit sebelum tahun 2000 dan tidak termasuk kategori literatur klasik yang mendasar

Metode Kreatif/Interaktif	Menjelaskan minimal satu metode seperti: role play, simulasi, diskusi interaktif, game edukasi, media digital (video, podcast, infografis interaktif), outdoor study, problem-based learning, atau collaborative learning dalam konteks sejarah	Metode pembelajaran bersifat konvensional (ceramah, catatan, hafalan) tanpa unsur kreatif atau interaktif
---------------------------	---	---

Dengan begitu, seleksi literatur dalam penelitian ini dilakukan dengan kriteria inklusi dan eksklusi yang dirancang khusus melalui pencarian di Google Scholar. Kriteria tersebut mencakup kesesuaian topik (minat belajar sejarah dengan metode kreatif dan interaktif), jenis sumber (jurnal ilmiah dan karya akademik), akses teks lengkap, bahasa publikasi (Indonesia maupun Inggris), serta rentang tahun terbit 2016–2026 dengan pengecualian untuk literatur klasik yang relevan. Proses seleksi dilakukan secara sistematis mulai dari peninjauan judul dan abstrak hingga analisis isi, sehingga hanya sumber yang kredibel dan relevan digunakan untuk menghasilkan sintesis yang mencerminkan upaya peningkatan minat belajar sejarah melalui pendekatan kreatif dan interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Peningkatan Pemahaman Konsep Sejarah melalui Media Visual Kronologi

Pembelajaran sejarah sering kali menghadapi kendala pada aspek pemahaman konsep waktu dan urutan peristiwa yang bersifat abstrak bagi siswa. Situasi tersebut menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu mengubah konsep abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Penggunaan media visual kronologi menjadi salah satu alternatif yang efektif karena mampu menghadirkan representasi waktu secara nyata melalui gambar, simbol, dan garis waktu. Visualisasi ini membantu siswa membangun pemahaman secara bertahap mengenai hubungan antar peristiwa dalam

sejarah, sehingga tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga memahami alur kejadian secara utuh.

Peta kronologi visual dalam bentuk timeline memberikan struktur yang jelas terhadap materi sejarah yang dipelajari. Siswa dapat melihat keterkaitan antar peristiwa melalui urutan waktu yang tersusun sistematis. Aktivitas seperti mencocokkan peristiwa dengan tahun atau menyusun kembali urutan kejadian mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan tersebut melatih kemampuan berpikir kronologis yang menjadi dasar penting dalam memahami sejarah sebagai suatu rangkaian peristiwa yang saling berkaitan. Dengan menggunakan media visual, siswa dapat lebih mudah memahami serta mengingat materi. Materi yang ditampilkan dengan ilustrasi sering kali lebih cepat dipahami dibandingkan teks panjang. Sesuai teori *dual coding*, informasi yang diproses melalui visual dan verbal secara bersamaan akan lebih kuat tersimpan dalam memori jangka panjang. Dengan demikian, pendekatan visual dalam pembelajaran bukan sekadar meningkatkan penguasaan materi, melainkan juga menumbuhkan partisipasi aktif siswa.

Penerapan media timeline tidak hanya membantu siswa menata urutan peristiwa, tetapi juga memperkuat kemampuan mereka dalam menelaah sejarah secara lebih menyeluruh dan mendalam. Siswa dilatih untuk mengidentifikasi hubungan sebab-akibat antar peristiwa serta memahami konteks terjadinya suatu kejadian. Kemampuan ini menjadi dasar dalam membangun pemikiran kritis terhadap peristiwa sejarah. Penggunaan media sejarah berbasis timeline digital efektif dalam mengasah keterampilan berpikir kronologis siswa secara progresif melalui proses belajar yang berkelanjutan (Ananda, 2024). Kegiatan pembelajaran yang melibatkan media visual kronologi juga mendorong interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa. Proses tanya jawab, diskusi, serta tes lisan yang dilakukan selama pembelajaran membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir

analitis. Sebagai fasilitator, guru mengarahkan siswa untuk memahami hubungan antar peristiwa, bukan hanya menyampaikan fakta. Pendekatan ini membuat proses belajar lebih dinamis dan mendorong partisipasi siswa.

Media visual yang diterapkan dalam pembelajaran sejarah mampu mendorong minat serta motivasi belajar siswa. Tampilan yang menarik dan variatif membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dibandingkan metode konvensional yang cenderung monoton. Visualisasi peristiwa sejarah melalui gambar atau ilustrasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Media visual seperti gambar dan video berperan ganda: meningkatkan pemahaman siswa sekaligus mendorong keterlibatan aktif serta kreativitas dalam pembelajaran (Latifah, 2024).

Integrasi media visual kronologi dengan pendekatan pembelajaran kontekstual memberikan dampak yang lebih optimal terhadap pemahaman siswa. Materi sejarah tidak lagi dipandang sebagai kumpulan fakta yang terpisah, melainkan sebagai bagian dari kehidupan yang memiliki relevansi dengan pengalaman sehari-hari. Siswa dapat mengaitkan peristiwa masa lalu dengan kondisi masa kini, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Melalui proses ini, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih kuat terhadap nilai-nilai sejarah. Perkembangan teknologi juga mendukung penggunaan media visual kronologi dalam bentuk digital yang lebih interaktif. Media timeline digital memungkinkan penyajian informasi yang lebih fleksibel dan menarik melalui animasi, video, serta fitur interaktif lainnya. Penerapan media ini cocok dengan karakteristik generasi digital yang lebih terbuka dan adaptif terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sejarah efektif dalam menumbuhkan minat belajar, memperdalam pemahaman konsep, dan melatih keterampilan berpikir historis siswa (Nursolehah, 2024).

Penggunaan media visual kronologi dalam pembelajaran sejarah menunjukkan bahwa inovasi metode pembelajaran memiliki peran penting

dalam meningkatkan kualitas pemahaman siswa. Transformasi dari pendekatan konvensional ke arah pembelajaran visual dan interaktif memberikan pengaruh baik terhadap partisipasi, dorongan belajar, dan kemampuan bernalar siswa. Pembelajaran sejarah terasa lebih nyata dan bermakna saat siswa mampu menyaksikan, memahami, serta menghubungkan peristiwa secara kronologis dalam alur yang terstruktur.

B. Peningkatan Keterlibatan dan Motivasi melalui Metode Role Play

Metode bermain peran (*role play*) dalam pembelajaran sejarah memberikan pendekatan yang lebih aktif dan partisipatif bagi siswa. Pembelajaran tidak lagi berfokus pada penyampaian materi oleh guru, melainkan melibatkan siswa secara langsung melalui simulasi peristiwa sejarah. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memahami peristiwa secara kognitif, tetapi juga menghayatinya lewat pengalaman emosional dan sosial yang lebih mendalam. Keterlibatan langsung dalam peran tertentu membuat siswa lebih mudah menghayati konteks sejarah yang dipelajari.

Penerapan *role play* mendorong siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka melalui dialog, gerakan, dan interaksi kelompok. Pembelajaran melalui aktivitas ini menciptakan dinamika kelas yang lebih hidup dibandingkan pola ceramah tradisional. Siswa memiliki kesempatan untuk berkolaborasi dengan teman sebaya dalam membangun alur cerita sejarah, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Melalui keterlibatan aktif, siswa terdorong untuk lebih percaya diri saat menyampaikan gagasan dan pandangan.

Metode bermain peran juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dan ekspresi diri cenderung lebih menarik perhatian siswa. Rasa bosan yang biasanya muncul dalam pembelajaran sejarah dapat diminimalkan melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif. Penerapan model *role playing*

memberikan peningkatan signifikan terhadap motivasi belajar siswa, dengan kontribusi pengaruh sebesar 32,8% dalam pembelajaran sejarah (Karneti, 2024). Penguatan motivasi tercermin dari semangat siswa mengikuti setiap proses pembelajaran. Mereka aktif mempersiapkan peran, memahami materi, serta menampilkan hasil diskusi kelompok, sehingga rasa tanggung jawab terhadap tugas semakin berkembang Metode *role playing* terbukti mampu meningkatkan semangat belajar siswa secara bertahap melalui proses pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif (Susanti, 2025). Keterlibatan siswa dalam *role play* tidak hanya terbatas pada aktivitas bermain peran, tetapi juga mencakup proses penilaian berbasis teman sebaya. Penilaian ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menilai kinerja kelompok lain secara objektif. Proses tersebut melatih kemampuan evaluatif sekaligus meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap hasil kerja sendiri maupun kelompok. Interaksi ini menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan saling menghargai. Pemanfaatan jurnal refleksi dalam pembelajaran memberi kesempatan bagi siswa untuk menilai kembali pengalaman belajar mereka. Siswa dapat menuliskan kesan, pemahaman, serta kesulitan yang dialami selama proses *role play*. Kegiatan refleksi ini membantu siswa menyadari perkembangan belajar yang telah dicapai serta meningkatkan kesadaran diri terhadap proses pembelajaran. Refleksi juga menjadi sarana bagi guru untuk memahami kebutuhan dan respon siswa terhadap metode yang digunakan.

Pendekatan *role play* memperkuat aspek afektif dan sosial dalam pembelajaran sejarah. Siswa belajar untuk memahami sudut pandang tokoh sejarah, sehingga mampu mengembangkan empati terhadap peristiwa masa lalu. Interaksi sosial yang terjadi selama kegiatan berlangsung juga melatih kemampuan komunikasi dan kerja sama. Metode pembelajaran yang berpusat pada siswa, seperti *role play* dan diskusi kelompok, efektif dalam meningkatkan partisipasi serta semangat belajar siswa (Mahliatussikah, 2022). Keberhasilan penerapan metode *role play* tidak terlepas dari perencanaan pembelajaran

yang matang. Guru perlu merancang skenario, menentukan tujuan pembelajaran, serta menyesuaikan metode dengan karakteristik siswa. Perencanaan yang terstruktur memungkinkan pembelajaran berjalan secara efektif dan terarah. Perencanaan pembelajaran yang baik merupakan faktor penting dalam memaksimalkan potensi siswa dan mencapai hasil belajar yang optimal (Rokhmawati, 2023).

Suasana belajar yang kondusif menjadi salah satu faktor utama dalam mendorong keterlibatan siswa (Fitrianti, 2025). Suasana kelas yang kondusif, interaksi yang positif, serta dukungan dari guru dan teman sebaya mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Faktor eksternal seperti lingkungan belajar dan kesempatan praktik berpengaruh terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sementara metode *role play* yang memberi ruang interaksi dan praktik langsung mampu menjawab kebutuhan tersebut dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna (Azzahra, 2025).

C. Pengembangan Kreativitas dan Berpikir Kritis melalui Proyek Kolaboratif

Pelaksanaan proyek kolaboratif pada pembelajaran sejarah merupakan upaya terencana untuk mengasah kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa. Proses perancangan ide mendorong mereka melampaui pemahaman materi, hingga menghasilkan gagasan baru yang bermakna. Aktivitas ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata, sehingga pembelajaran lebih kontekstual dan signifikan.

Pembuatan poster sebagai produk proyek menjadi sarana bagi siswa untuk mengekspresikan ide secara visual dan terstruktur. Siswa dituntut untuk menyusun informasi secara sistematis, memilih konsep utama, serta mengaitkan berbagai peristiwa sejarah dalam satu tampilan yang menarik. Proses ini melatih kemampuan berpikir kritis dalam memilah informasi yang

relevan dan mengorganisasikannya secara logis. Kreativitas juga berkembang melalui pemilihan desain, warna, dan cara penyajian pesan yang efektif.

Kegiatan presentasi ide memperkuat kemampuan komunikasi siswa dalam menyampaikan hasil pemikiran secara jelas dan argumentatif. Siswa belajar untuk memberikan alasan yang logis terhadap ide yang diusulkan serta mempertahankan pendapat di hadapan teman-temannya. Interaksi ini mendorong munculnya diskusi yang konstruktif dan memperluas sudut pandang siswa terhadap suatu permasalahan. Kemampuan berpikir kritis berkembang melalui proses mempertanyakan, menanggapi, dan mengevaluasi ide yang disampaikan. Kegiatan brainstorming yang dilakukan sebelum proyek membuka ruang bagi siswa untuk mengembangkan berbagai gagasan tanpa batasan. Proses ini mendorong munculnya gagasan kreatif tanpa adanya batasan yang kaku. Siswa dilatih untuk menghargai perbedaan pendapat serta mengembangkan ide secara kolaboratif. Diskusi kelompok yang intensif membantu siswa dalam menyempurnakan gagasan menjadi solusi yang lebih matang dan terarah. Proses voting kelas menjadi bagian penting dalam melatih kemampuan pengambilan keputusan secara demokratis. Siswa belajar untuk menilai ide berdasarkan pertimbangan yang rasional serta memilih alternatif terbaik dari berbagai pilihan yang ada. Kegiatan ini juga memperkuat rasa tanggung jawab terhadap keputusan bersama serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Interaksi sosial yang terjadi selama proses ini turut mengembangkan keterampilan kolaborasi.

Dengan menggunakan Project Based Learning (PjBL), pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan berorientasi pada pencapaian nyata. Siswa dilibatkan secara aktif dalam seluruh tahapan, mulai dari merancang, melaksanakan, hingga menilai proyek. Pendekatan ini secara konsisten mendorong lahirnya kreativitas dan kemampuan berpikir kritis karena siswa belajar melalui pengalaman langsung yang relevan (Nazwari, 2025).

Pengembangan kreativitas melalui pembelajaran berbasis proyek juga dipengaruhi oleh strategi yang dirancang oleh guru. Identifikasi kebutuhan siswa menjadi langkah awal yang penting untuk memastikan proyek yang diberikan sesuai dengan kemampuan dan minat siswa. Keberhasilan pembelajaran berbasis proyek sangat ditentukan oleh perencanaan yang memperhatikan karakteristik peserta didik, sehingga proses belajar dapat berjalan dengan maksimal. (Assa'diy, 2025).

Kegiatan proyek bersama dalam sejarah berperan dalam menumbuhkan keterampilan utama abad ke-21, yakni berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, serta kolaborasi. Selain memahami materi sejarah, siswa juga dilatih untuk mengembangkan kompetensi yang berguna dalam kehidupan nyata. Proses belajar pun menjadi lebih relevan dengan perkembangan zaman yang menuntut kemampuan beradaptasi dan berinovasi.

Proyek kolaboratif memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam karena siswa terlibat langsung dalam proses membangun pengetahuan. Pembelajaran tidak lagi pasif, melainkan aktif dan penuh eksplorasi. Siswa memperoleh kesempatan untuk belajar dari pengalaman, bekerja sama dengan teman, serta mengembangkan ide secara mandiri dan kelompok. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran sejarah lebih menarik, bermakna, dan mampu meningkatkan kualitas pemahaman siswa secara menyeluruh

KESIMPULAN

Rancangan pembelajaran sejarah yang mengintegrasikan media visual kronologi, metode *role play*, dan proyek kolaboratif berbasis *Project Based Learning* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat pemahaman konsep waktu dan peristiwa sejarah melalui visualisasi yang konkret, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui aktivitas bermain peran yang interaktif. Pengembangan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis juga terfasilitasi melalui kegiatan proyek kolaboratif yang menuntut siswa untuk merancang, mengomunikasikan, dan mengevaluasi ide secara sistematis. Integrasi tujuan pembelajaran, penilaian autentik, serta kegiatan yang kontekstual menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah dapat dirancang secara lebih inovatif, aktif, dan bermakna sehingga mampu memenuhi tuntutan keterampilan abad ke -21.

REFERENSI

- Ananda, D. (2024). Pemanfaatan Media History Timeline Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, Vol.6.
- Assa'diy, A. A. (2025). Strategi Pengembangan Kreativitas melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Journal of Innovative and Creativity*, Vol.5.
- Ayunawati, M. N. (2025). Implementasi Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Sejarah Lokal untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *Genta: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Humaniora*, Vol.1.
- Azzahra, A. (2025). Peran Lingkungan Sekolah dan Keluarga dalam Keterlibatan dan Hasil Belajar: Tinjauan Literatur Sistematis. *Jurnal Prospek Universitas Siliwangi*, Vol.6.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, Vol.5.
- Fitrianti. (2025). Peran Guru dalam Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa di Kelas. *Damhil Education Journal*, Vol.1.
- Karneti. (2024). Learning Impact Role Playing Game Edukasi terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa. *Jurnal Komputer Terapan (JKT)*, Vol.10.

- Latifah, K. (2024). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Motivasi dan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, Vol.7.
- Mahliatussikah, H. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Student Centered Learning (SCL) dalam Pembelajaran di SDN Kedungpeluk 2 Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol.9.
- Nazwari, A. (2025). Penggunaan Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas dan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Bioteknologi. *Educazione: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran dan Bimbingan Konseling*, Vol.13.
- Nursolehah, R. (2024). Penggunaan Media Timeline Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Berpikir Historis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Budaya*, Vol.6.
- Rokhmawati. (2023). Perencanaan Pembelajaran (Meningkatkan Mutu Pendidik). *Joedu: Journal of Basic Education*, Vol.2.
- Susanti, N. D. (2025). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Metode Role Playing dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol.7.
- Sya, M. F. (2024). Konsep Perencanaan Pembelajaran dan Model Pengembangan Perangkat Desain Pembelajaran. *Karimah Tauhid*, Vol.3.
- Sya, M. F. (2025). Students' Perspective on English Language Skills: Challenges and External Factors. *International Journal of Language Education*, Vol.9.
- Sya, M. F. (2025). The Mulia Cinta Ilmu (MMCI) Program in Developing Students' Reading Literacy. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.12.