



Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sejarah: Kajian Bentuk Kreativitas, Proses Pembelajaran, serta Faktor Pendukung dan Penghambatnya di MAN 1 Kabupaten Gorontalo

Sri Depi Ranti I. Rahim, Resmiyati Yunus, Iis Husnul Hotimah

Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Gorontalo

sridepirantii@gmail.com, resmiyati.yunus@ung.ac.id, husnuliis@ung.ac.id

Abstrak

Kreativitas penting dikembangkan dalam pembelajaran sejarah agar siswa tidak sekadar menghafal peristiwa, tetapi kemunculannya pada madrasah belum banyak dikaji dan belum tentu merata pada semua siswa. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan (1) kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah, (2) proses pembelajaran sejarah dalam mengembangkan kreativitas siswa, dan (3) faktor pendukung dan penghambatnya di MAN 1 Kabupaten Gorontalo. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan pada April 2026 melalui observasi, wawancara dengan dua guru sejarah, wakil kepala madrasah bidang kurikulum, dan dua siswa, serta dokumentasi, lalu dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) kreativitas siswa tergolong cukup baik tetapi belum optimal, tampak pada kemampuan mengemukakan pendapat, berdiskusi, mempresentasikan hasil, mencari informasi tambahan, serta membuat poster, video pembelajaran, PowerPoint, peta konsep, dan makalah; (2) proses pembelajaran mendukung kreativitas melalui diskusi kelompok, presentasi, permainan edukatif, dan pembelajaran berbasis proyek yang dipadukan dengan media digital dan pendekatan kontekstual, dengan guru berperan sebagai fasilitator dan motivator; (3) pengembangan kreativitas didukung oleh metode yang bervariasi, dukungan guru, media, kerja kelompok, dan dukungan madrasah, tetapi dihambat oleh perbedaan kemampuan siswa, kurangnya kepercayaan diri, keterbatasan proyektor dan jaringan internet, serta keterbatasan waktu.

Kata kunci: Kreativitas Siswa; Pembelajaran Sejarah; Madrasah; MAN 1 Kabupaten Gorontalo

Abstract

Creativity is important to develop in history learning so that students do not merely memorize events, yet its appearance in madrasahs has received little attention and is not necessarily even across students. This study aims to describe (1) student creativity in history learning, (2) the learning process that develops student creativity, and (3) its supporting and inhibiting factors at MAN 1 Gorontalo Regency. The study employed a descriptive qualitative approach. Data were collected in April 2026 through observation, interviews with two history teachers, the deputy head for curriculum, and two students, and documentation, then analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing, with source and technique triangulation. The results show that (1) student creativity is fairly good but not yet optimal, appearing in students' ability to express opinions, discuss, present results, search for additional information, and produce posters, learning videos, PowerPoint slides, concept maps, and papers; (2) the learning process supports creativity through group discussion, presentation, educational games, and project-based learning combined with digital media and a contextual approach, with the teacher acting as facilitator and motivator; (3) the development of creativity is supported by varied methods, teacher support, media, group work, and madrasah support, but is inhibited by differences in student ability, limited self-confidence, limited projector and internet facilities, and limited time.

Keywords: Student Creativity; History Learning; Madrasah; MAN 1 Gorontalo Regency.

1. Pendahuluan

Kreativitas merupakan kemampuan penting yang perlu dikembangkan selama proses belajar. Kemampuan ini tidak terbatas pada kemampuan siswa membuat suatu karya, tetapi juga tampak dari kemampuannya melahirkan gagasan, mengembangkan ide, mengemukakan pendapat, serta menemukan cara untuk memecahkan masalah. Kreativitas tergolong konsep yang kompleks dan multidimensional sehingga definisinya beragam (Supriadi, 2001). (Munandar 1999) memaknainya sebagai kemampuan menyusun kombinasi baru dari data, informasi, atau

unsur yang sudah ada, sedangkan (Golden 2007) memaknainya sebagai wujud keberanian manusia mengaktualisasikan diri sehingga kemampuan dan keterampilannya dikenal orang lain. Dengan demikian, kreativitas tidak selalu berarti melahirkan sesuatu yang benar-benar baru, tetapi dapat berupa kemampuan mengolah pengalaman, pengetahuan, dan informasi menjadi gagasan atau hasil yang berbeda.

Pembelajaran sejarah tidak sebatas membekali siswa dengan pengetahuan tentang peristiwa masa lalu. Melalui sejarah, peserta didik dapat memahami perkembangan peradaban, perubahan sosial, dan berbagai nilai yang membentuk kehidupan masyarakat sekarang (Handy, 2021), serta memupuk rasa cinta tanah air melalui pemahaman terhadap perjuangan dan perjalanan bangsa (Muhtarom dkk., 2022). Karena itu, pembelajaran sejarah berpotensi menumbuhkan kreativitas, sebab siswa tidak hanya dituntut menghafal fakta, tetapi dapat diarahkan menganalisis sebab dan akibat suatu peristiwa, menghubungkan informasi, dan mengembangkan pemikiran berdasarkan informasi yang diperoleh. Sebaliknya, pembelajaran yang berfokus pada hafalan dapat membuat siswa jenuh, kesulitan memahami makna peristiwa, dan menganggap sejarah kurang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Rosanawati, 2024).

Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang memberi kesempatan bagi siswa untuk mencoba, bertanya, dan mengemukakan pemikiran. Diskusi, tanya jawab, presentasi, pemecahan masalah, penugasan proyek, dan pemanfaatan media pembelajaran dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mengembangkan gagasannya. (Yulyawati, dkk., 2024), misalnya, mengkaji penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kreativitas siswa. Kreativitas siswa sendiri dipengaruhi oleh faktor pendukung, seperti rasa ingin tahu, minat, motivasi, dukungan guru, metode yang bervariasi, dan ketersediaan media, serta faktor penghambat, seperti kurangnya keberanian berbicara, rendahnya motivasi, keterbatasan sumber belajar, dan pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru.

Namun, kreativitas pada setiap siswa tidak selalu tampak dalam bentuk yang sama. Observasi awal di MAN 1 Kabupaten Gorontalo menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah belum merata. Sebagian siswa mampu merespons pertanyaan guru dan mengemukakan pendapat tentang materi yang dibahas, sedangkan sebagian lainnya cenderung pasif dan belum berani mengungkapkan gagasannya. Saat diberi tugas atau pertanyaan, sebagian siswa dapat menjawab berdasarkan pemahamannya sendiri, sedangkan yang lain masih mengikuti informasi yang tertera dalam buku atau sumber belajar. Kondisi ini menunjukkan adanya perbedaan kemampuan siswa dalam menghasilkan dan mengembangkan gagasan selama pembelajaran sejarah.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah. (Mita, dkk., 2023) di kelas XI SMA Negeri 01 Sebangki menemukan bahwa kreativitas belajar siswa tergolong cukup baik dan tampak melalui aktivitas bertanya, mengemukakan pendapat, menyelesaikan tugas, rasa ingin tahu, minat belajar, dan keterlibatan emosional, tetapi penelitian tersebut dilakukan pada sekolah dengan karakteristik subjek yang berbeda. Fuadi menunjukkan bahwa metode *Free Inquiry* di SMA Negeri 1 Gondang, Bojonegoro, membuat siswa lebih aktif, antusias, berpikir kritis, menggali ide, dan mengaitkan materi dengan konteks budaya lokal sehingga berdampak positif pada kreativitas dan minat belajar, tetapi penelitian itu menekankan upaya peningkatan melalui satu metode. (Wilda dkk., 2025) di kelas X SMAS PGRI 02 Kembayan, Kabupaten Sanggau, mengkaji bentuk kreativitas, faktor pendukung dan penghambatnya, serta model pembelajaran yang digunakan, namun dilakukan pada lokasi yang berbeda dan belum menjangkau konteks madrasah.

Penelitian ini berbeda karena berfokus pada MAN 1 Kabupaten Gorontalo dan tidak menguji suatu model pembelajaran, melainkan menganalisis kreativitas siswa sebagaimana ditunjukkan melalui aktivitas, gagasan, pendapat, dan cara siswa menyelesaikan tugas dalam pembelajaran sejarah, beserta proses pembelajaran yang dilakukan guru. Berdasarkan kajian di atas, siswa dipandang menunjukkan kreativitas ketika memperoleh kesempatan berpikir, berdiskusi, dan berkarya, sedangkan guru berperan membuka kesempatan itu melalui metode, tugas, media, dan dorongan yang diberikan. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan (1) kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah, (2) proses pembelajaran sejarah dalam mengembangkan kreativitas siswa, dan (3) faktor pendukung dan penghambat kreativitas siswa di madrasah tersebut. Hasilnya diharapkan menjadi bahan evaluasi dan referensi bagi guru sejarah dalam merancang strategi pembelajaran yang menumbuhkan kreativitas, membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, berpendapat, dan mengekspresikan pemahaman, serta menjadi masukan bagi madrasah dalam menyediakan dukungan pembelajaran.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif karena peneliti mengamati langsung apa yang terjadi di lapangan secara nyata dan alami tanpa mengubah atau memberi perlakuan khusus pada subjek penelitian (Nurahma dan Hendrian, 2021). Menurut (Sugiyono 2020), penelitian kualitatif dilakukan pada objek yang alamiah dengan peneliti sebagai instrumen kunci, pengumpulan data melalui triangulasi, analisis data yang bersifat induktif, dan hasil yang menekankan makna daripada generalisasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, yang sesuai untuk mengkaji perilaku, pola pikir, dan pengalaman manusia secara mendalam, tidak sebatas melalui angka dan data statistik (Harahap, 2021).

Penelitian dilaksanakan di MAN 1 Kabupaten Gorontalo yang beralamat di Jalan Idris Dunggio, Desa Kayumerah, Kecamatan Limboto, Kabupaten Gorontalo. Lokasi ini dipilih karena pembelajaran sejarah di jenjang madrasah aliyah pada umumnya masih sering didominasi metode konvensional yang berfokus pada hafalan sehingga kurang memberi ruang bagi pengembangan kreativitas siswa. Madrasah ini berdiri pada 1979 sebagai madrasah aliyah swasta, kemudian berstatus negeri berdasarkan SK Menteri Agama Nomor 137 Tahun 1991 yang diresmikan pada 21 Mei 1992. Sebagai madrasah negeri di bawah Kementerian Agama, madrasah ini memadukan pendidikan umum dengan nilai-nilai keislaman, memiliki sarana seperti ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, dan ruang multimedia, serta menjalankan program unggulan antara lain Tahsin dan Tahfidh Qur'an, Kelompok Ilmiah Remaja, dan keterampilan komputer serta menjahit. Pengumpulan data berlangsung pada April 2026. Informan terdiri atas dua guru mata pelajaran sejarah (Laili Masithoh Hamdiah dan Yeyen Talib), salah satunya mengajar di kelas XI tempat penelitian dilakukan, satu wakil kepala madrasah bidang kurikulum (Karsum Kadir), dan dua siswa (Naya Mustafa dan Friyska Ali).

Peneliti berperan sebagai instrumen utama yang berinteraksi langsung dengan guru dan siswa, mengikuti proses wawancara, mengamati kegiatan belajar di kelas, dan menelaah rencana pembelajaran. Data primer dikumpulkan langsung dari sumber di lapangan melalui (1) observasi kelas terhadap proses pembelajaran, interaksi guru dan siswa, keterlibatan siswa dalam diskusi, presentasi, dan tugas, serta perangkat pembelajaran, media, dan fasilitas yang digunakan; (2) wawancara mendalam dengan guru sejarah, wakil kepala madrasah bidang kurikulum, dan siswa mengenai metode pembelajaran, strategi pengembangan kreativitas, pengalaman belajar siswa, dan kendala yang dihadapi; dan (3) dokumentasi berupa modul ajar dan perangkat pembelajaran. Selain itu, studi pustaka dilakukan terhadap buku, jurnal, dan hasil penelitian terdahulu untuk memperoleh landasan teori dan memperkuat analisis. Kreativitas siswa dianalisis melalui enam aspek, yaitu kemampuan menghasilkan gagasan, mengembangkan gagasan, rasa ingin tahu, keberanian menyampaikan pendapat, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan menghasilkan karya.

Analisis data mengikuti model Miles dan Huberman yang berlangsung interaktif sejak pengumpulan data hingga penulisan laporan, meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan serta verifikasi (Lasiono dan Alam, 2024). Pada tahap reduksi, data wawancara, observasi, dan dokumentasi ditranskripsikan, diberi kode, lalu dipilih dan dikelompokkan menurut tema yang relevan dengan fokus penelitian. Pada tahap penyajian, data disusun dalam bentuk uraian naratif, dan kesimpulan yang bersifat sementara terus diverifikasi selama penelitian berlangsung. Keabsahan data merupakan aspek penting karena data menjadi dasar analisis dan penarikan kesimpulan (Sa'adah dkk., 2022). Keabsahan diuji melalui triangulasi sumber, yaitu membandingkan keterangan guru, siswa, wakil kepala bidang kurikulum, dan dokumen, serta triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, ditambah pengecekan ulang hasil wawancara dengan informan (*member checking*), jejak audit, dan deskripsi konteks yang mendalam (Nurfajriani dkk., 2024).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah

Kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di MAN 1 Kabupaten Gorontalo tampak dalam berbagai aktivitas, yaitu menyampaikan pendapat, mengikuti diskusi, melakukan presentasi, mengerjakan tugas kelompok, mencari informasi tambahan, dan menghasilkan karya berupa poster, video pembelajaran, PowerPoint, peta konsep, dan makalah. Guru Laili Masithoh Hamdiah menyatakan bahwa ia selalu memberi kesempatan kepada siswa menyampaikan pendapat atau pandangan terkait materi yang dipelajari, serta memberi tugas berupa presentasi, rangkuman kreatif, dan pencarian informasi tambahan tentang materi sejarah (wawancara, 23 April 2026). Keterangan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga dilatih berani

menyampaikan gagasan berdasarkan pemahamannya dan mengolah informasi untuk disajikan kembali. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa kreativitas adalah kemampuan mengolah pengalaman, pengetahuan, dan informasi menjadi gagasan atau hasil yang berbeda (Munandar, 1999), dan dengan pandangan bahwa pembelajaran sejarah perlu bergerak dari hafalan menuju keterlibatan aktif siswa (Rosanawati, 2024).

Siswa membenarkan keterangan guru tersebut melalui pengalaman membuat karya. Siswa Naya Mustafa menyatakan pernah membuat poster sejarah, PowerPoint, dan video tentang peristiwa sejarah Indonesia, sedangkan Friyska Ali menyebut poster sejarah, PowerPoint, video pembelajaran, dan makalah kelompok (wawancara, 23 April 2026). Naya Mustafa juga menyebut bahwa tugas yang seru, seperti menyusun silsilah keluarga, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil, membuat siswa lebih diajak aktif. Dokumentasi perangkat pembelajaran mendukung keterangan ini karena memuat kegiatan diskusi, tanya jawab, dan presentasi. Kesesuaian keterangan guru, siswa, dan dokumen tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa mengolah dan menyajikan materi sejarah dalam bentuk karya benar-benar muncul dalam pembelajaran, bukan hanya diklaim oleh guru.

Bentuk kreativitas yang muncul menunjukkan bahwa siswa tidak hanya bekerja pada tataran mengulang materi. Tugas membuat poster, video, dan peta konsep menuntut siswa memilih informasi yang penting, menyusunnya secara runtut, dan mengemasnya agar menarik bagi teman sekelas. Proses memilih, menyusun, dan mengemas informasi ini merupakan wujud mengolah informasi menjadi hasil yang berbeda (Munandar, 1999). Tugas menyusun silsilah keluarga yang disebut Naya Mustafa juga menunjukkan bahwa siswa dapat menghubungkan konsep sejarah dengan pengalaman pribadinya, sehingga gagasan yang dihasilkan tidak seragam antarsiswa.

Apabila dikaitkan dengan aspek kreativitas yang dianalisis, temuan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut. Kemampuan menghasilkan dan mengembangkan gagasan tampak dalam diskusi dan tugas kreatif; rasa ingin tahu tampak dari penelusuran informasi tambahan melalui buku, internet, dan video; keberanian menyampaikan pendapat tampak dalam diskusi, tanya jawab, dan presentasi; kemampuan memecahkan masalah tampak dalam analisis kelompok terhadap faktor penyebab peristiwa sejarah; dan kemampuan menghasilkan karya tampak pada beragam produk siswa. Dalam kerangka (Golden 2007), karya dan presentasi tersebut juga menjadi cara siswa mengaktualisasikan kemampuannya sehingga dikenal teman dan gurunya.

Meskipun demikian, kreativitas siswa belum berkembang merata. Guru Laili Masithoh Hamdiah menyebut bahwa salah satu kendala utama adalah adanya siswa yang kurang percaya diri dan kurang aktif, dan Karsum Kadir, wakil kepala bidang kurikulum, menyampaikan hal yang sama (wawancara, 23 dan 24 April 2026). Siswa Naya Mustafa mengaku merasa sedikit gugup saat presentasi, meskipun senang dapat menyampaikan hasil kerja kelompok. Berdasarkan keseluruhan data, kreativitas siswa dapat dikategorikan **cukup baik tetapi belum optimal**: siswa telah menunjukkan berbagai bentuk kreativitas, tetapi masih memerlukan pendampingan dan motivasi agar seluruh siswa berpartisipasi aktif. Temuan ini sejalan dengan Mita dkk. (2023) yang juga mendapati kreativitas belajar siswa berada pada kategori cukup baik, dan dengan Fuadi yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif berdampak positif pada kreativitas dan minat belajar.

Dengan demikian, kategori cukup baik tetapi belum optimal menggambarkan bahwa pembelajaran sejarah di madrasah ini sudah menyediakan wadah yang jelas bagi kreativitas, tetapi pemanfaatannya belum merata. Siswa yang percaya diri cenderung langsung memanfaatkan wadah itu, sedangkan siswa yang gugup memerlukan dorongan tambahan. Karena itu, pengembangan kreativitas tidak cukup berhenti pada penyediaan tugas kreatif, tetapi juga perlu memperhatikan kesiapan psikologis siswa.

3.2. Pandangan siswa terhadap pembelajaran yang kreatif

Siswa memberi tanggapan positif terhadap pembelajaran sejarah yang melibatkan mereka secara langsung. Naya Mustafa menyatakan bahwa pelajaran sejarah menjadi lebih seru karena banyak pengetahuan baru yang dipelajari, dan bahwa metode diskusi dan presentasi membuatnya lebih aktif; Friyska Ali menambahkan bahwa hal itu terutama terasa saat diskusi kelompok dan presentasi karena siswa ikut terlibat langsung (wawancara, 23 April 2026). Kedua siswa juga merasa guru memberi kesempatan dan kebebasan untuk membuat tugas yang kreatif dan menarik, seperti video, poster, dan presentasi sejarah. Kebebasan menentukan bentuk tugas memberi siswa ruang menggunakan kemampuan dan ide masing-masing, sehingga siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi menjadi bagian dari proses pembelajaran.

Siswa juga menilai media pembelajaran membantu proses belajar. Naya Mustafa dan Friyska Ali menyatakan bahwa video dan PowerPoint membuat materi lebih mudah dipahami dan lebih menarik, bahkan tidak membosankan (wawancara, 23 April 2026). Pandangan ini menguatkan pemanfaatan media digital sebagai sumber belajar sejarah di era digital (Muhtarom dkk., 2022). Presentasi, yang semula menimbulkan rasa gugup, oleh siswa dipandang sebagai sarana belajar berbicara di depan kelas, sehingga kegiatan tersebut berfungsi ganda: menyampaikan hasil tugas sekaligus melatih keberanian dan kemampuan komunikasi. Dari sudut pandang siswa, kreativitas berarti kemampuan menghasilkan ide, membuat karya, menyampaikan pendapat, bekerja sama, dan menemukan cara yang menarik untuk memahami materi, dan kreativitas itu muncul ketika guru memberi kebebasan dan kesempatan untuk terlibat. Dengan demikian, kreativitas tidak dapat dipisahkan dari keterlibatan siswa dalam belajar: semakin besar kesempatan untuk berpikir, mencoba, berdiskusi, dan menyampaikan gagasan, semakin besar peluang kreativitas berkembang.

Pandangan siswa juga menunjukkan bahwa kreativitas tumbuh dalam interaksi. Diskusi kelompok dan makalah kelompok, yang disebut kedua siswa, memungkinkan mereka saling bertukar pendapat dan melengkapi gagasan teman. Bagi siswa yang kurang percaya diri, bekerja dalam kelompok dapat menjadi ruang awal yang lebih nyaman untuk menyampaikan pendapat dibandingkan berbicara sendiri di depan kelas, meskipun pembagian peran tetap perlu dijaga agar merata. Kesesuaian pandangan siswa dengan keterangan guru dan modul ajar memperkuat temuan melalui triangulasi sumber. Namun, karena hanya dua siswa yang diwawancarai, pandangan ini dimaknai sebagai gambaran pengalaman belajar yang mendalam, bukan generalisasi bagi seluruh siswa.

3.3. Proses pembelajaran sejarah dalam mengembangkan kreativitas siswa

Proses pembelajaran sejarah di madrasah ini dilakukan dengan metode yang bervariasi. Guru Laili Masithoh Hamdiyah menyatakan menggunakan diskusi kelompok, presentasi, ceramah interaktif, dan pembelajaran berbasis proyek, sedangkan guru Yeyen Talib menyebut diskusi, permainan (*games*), presentasi, dan pembelajaran berbasis proyek (wawancara, 23 April 2026). Variasi ini menunjukkan upaya guru menghindari pembelajaran yang hanya berpusat pada ceramah, sehingga siswa memperoleh lebih banyak kesempatan berpartisipasi. Yeyen Talib bahkan menyatakan bahwa siswa lebih banyak terlibat aktif dibandingkan guru, sehingga guru lebih berperan sebagai fasilitator yang memberi arahan dan membantu siswa memahami materi. Pola ini sejalan dengan upaya mengatasi pembelajaran sejarah yang berfokus pada hafalan (Rosanawati, 2024) dan dengan penggunaan metode aktif seperti bermain peran yang dikaji Yulyawati dkk. (2024).

Dokumentasi perangkat pembelajaran memperkuat keterangan guru. Modul ajar pada materi "Ekspansi Jepang dan Perang Asia Timur Raya" memakai model *Problem Based Learning* dengan metode diskusi kelompok, tanya jawab, analisis peta, dan presentasi. Siswa mengamati peta wilayah ekspansi, dibagi ke dalam kelompok untuk menganalisis faktor politik, sosial, dan ekonomi yang melatarbelakangi ekspansi Jepang, mempresentasikan hasil pembahasan, lalu merefleksikan pembelajaran. Modul tersebut juga memuat dimensi kreativitas, penalaran kritis, kolaborasi, dan komunikasi, dengan asesmen proses berupa observasi keaktifan dalam diskusi, kerja sama kelompok, dan partisipasi bertanya. Rangkaian kegiatan ini memberi ruang bagi siswa untuk mengamati, menganalisis, berdiskusi, dan mempresentasikan hasilnya, yang berarti proses pembelajaran yang direncanakan memang membuka kesempatan bagi tumbuhnya kreativitas.

Jika ditelaah, tahapan dalam modul tersebut berkaitan dengan aspek kreativitas yang dianalisis. Pengamatan peta memancing rasa ingin tahu, analisis faktor politik, sosial, dan ekonomi melatih kemampuan memecahkan masalah dan mengembangkan gagasan, presentasi menuntut keberanian menyampaikan pendapat, sedangkan refleksi membantu siswa meninjau kembali pemahamannya. Asesmen proses yang menilai keaktifan diskusi, kerja sama, dan partisipasi bertanya juga menunjukkan bahwa proses belajar, bukan hanya hasil akhir, dihargai dalam penilaian.

Guru juga membuka kesempatan bagi siswa mencari informasi dari berbagai sumber dan mengaitkan materi dengan kehidupan mereka. Yeyen Talib menyatakan memakai video pembelajaran, PowerPoint, gambar, dan internet sebagai media belajar, serta mengaitkan materi sejarah dengan lingkungan dan pengalaman siswa sehari-hari (wawancara, 23 April 2026). Friyska Ali membenarkan bahwa materi terasa berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, terutama ketika membahas sejarah Gorontalo dan budaya daerah (wawancara, 23 April 2026). Pendekatan kontekstual ini membantu siswa memahami bahwa sejarah memiliki hubungan dengan lingkungan dan kehidupan mereka, sekaligus mengatasi anggapan bahwa sejarah kurang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Rosanawati, 2024).

Penggunaan permainan edukatif dan ceramah interaktif melengkapi pola tersebut. Permainan memberi variasi suasana agar siswa tidak bosan, sedangkan ceramah interaktif menjaga agar penjelasan guru tetap hadir tetapi disertai pertanyaan yang mengajak siswa berpikir. Dengan kombinasi ini, guru tidak meninggalkan penguatan konsep sejarah, tetapi memberi ruang bagi siswa untuk mengembangkan pemahamannya sendiri.

Dalam proses tersebut, guru berperan sebagai fasilitator, motivator, pembimbing, dan pengelola pembelajaran. Laili Masithoh Hamdiah berupaya menciptakan suasana belajar yang santai tetapi tetap serius melalui diskusi, tanya jawab, dan permainan edukatif agar siswa tidak bosan, serta memberi dorongan dan apresiasi agar siswa percaya diri menyampaikan ide dan hasil kerja mereka (wawancara, 23 April 2026). Pemberian motivasi ini penting karena kurangnya kepercayaan diri merupakan salah satu hambatan kreativitas. Guru tidak hanya memberi kesempatan kepada siswa yang sudah aktif, tetapi juga mendekati siswa yang kurang aktif, memberi pertanyaan sederhana, dan melibatkan mereka dalam diskusi kelompok. Evaluasi dilakukan melalui tugas individu, tugas kelompok, presentasi, dan ulangan harian. Secara keseluruhan, proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif, kontekstual, dan berbasis proyek ini berkontribusi pada pengembangan kreativitas siswa.

3.4. Faktor pendukung dan penghambat kreativitas siswa

Hasil penelitian menunjukkan adanya faktor yang mendukung dan menghambat pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah. Kedua kelompok faktor ini diuraikan berikut, dengan merujuk keterangan guru, wakil kepala madrasah bidang kurikulum, dan siswa.

a) Metode bervariasi dan dukungan guru.

Penggunaan diskusi, presentasi, tanya jawab, permainan, dan pembelajaran berbasis proyek membuat siswa memiliki lebih banyak kesempatan berpartisipasi. Dukungan guru berupa motivasi, kesempatan berpendapat, apresiasi, dan bimbingan membuat siswa lebih berani menyampaikan ide dan hasil karyanya.

b) Media pembelajaran dan kerja kelompok.

Video, PowerPoint, gambar, internet, dan media digital membantu siswa memahami materi dan mengolahnya menjadi karya. Diskusi dan kerja kelompok memberi kesempatan bertukar pendapat dan bekerja sama, dan siswa menyatakan senang bekerja kelompok. Penggunaan media digital ini sejalan dengan pemanfaatan sumber belajar digital dalam pembelajaran sejarah (Muhtarom dkk., 2022).

c) Dukungan madrasah.

Karsum Kadir menyampaikan bahwa madrasah menyediakan ruang kelas, perpustakaan, akses internet, proyektor, dan media pembelajaran digital, serta mendukung kegiatan berbasis proyek dan kegiatan ekstrakurikuler (wawancara, 24 April 2026). Dukungan ini sesuai dengan kondisi madrasah yang memiliki sarana pembelajaran yang cukup memadai.

d) Perbedaan kemampuan dan kepercayaan diri siswa.

Tidak semua siswa memiliki tingkat keaktifan dan kemampuan yang sama. Sebagian siswa masih kurang percaya diri menyampaikan pendapat atau tampil di depan kelas, dan observasi menunjukkan sebagian siswa masih memerlukan dorongan. Kondisi ini membuat kreativitas belum berkembang merata, dan memperkuat temuan bahwa kurangnya keberanian berbicara merupakan salah satu penghambat kreativitas.

e) Keterbatasan fasilitas dan waktu.

Karsum Kadir menyatakan bahwa fasilitas seperti internet dan proyektor kadang menjadi hambatan saat menggunakan media digital dalam pembelajaran (wawancara, 24 April 2026). Selain itu, keterbatasan waktu menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran dan penilaian tugas proyek. Hambatan ini menunjukkan bahwa fasilitas yang tersedia sudah mendukung tetapi belum sepenuhnya optimal.

3.5. Keterkaitan temuan dengan kajian teori

Temuan penelitian ini menguatkan pandangan bahwa kreativitas merupakan konsep yang kompleks dan multidimensional (Supriadi, 2001). Di MAN 1 Kabupaten Gorontalo, kreativitas tidak muncul dalam satu bentuk tunggal, melainkan dalam beberapa bentuk yang saling melengkapi, yaitu keberanian menyampaikan pendapat, keaktifan berdiskusi, kemampuan mempresentasikan hasil, kebiasaan mencari informasi tambahan, dan kemampuan menghasilkan karya. Keragaman bentuk ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa tidak cukup dinilai dari produk akhir saja. Siswa yang belum menghasilkan karya yang menonjol tetap dapat menunjukkan kreativitas melalui pertanyaan, tanggapan, atau cara ia mengolah informasi dalam diskusi kelompok.

Jika ditinjau dari pengertian kreativitas sebagai kemampuan menyusun kombinasi baru dari data, informasi, atau unsur yang sudah ada (Munandar, 1999), aktivitas siswa dalam penelitian ini memenuhi unsur tersebut. Siswa memperoleh informasi dari buku, internet, dan video, lalu menyusunnya kembali menjadi poster, video pembelajaran, PowerPoint, peta konsep, dan makalah. Proses ini tidak sekadar menyalin materi, sebab siswa harus memilih informasi yang relevan, menyusunnya secara runtut, dan menyajikannya dengan cara yang dapat dipahami teman sekelas. Tugas yang memberi ruang bagi siswa untuk mengaitkan materi dengan pengalaman pribadi, seperti menyusun silsilah keluarga, juga memperlihatkan bahwa gagasan siswa dapat berkembang dari pengalaman yang dekat dengan kehidupannya.

Sementara itu, pandangan Golden (2007) bahwa kreativitas merupakan wujud keberanian mengaktualisasikan diri membantu menjelaskan mengapa rasa percaya diri menjadi faktor yang menentukan. Presentasi dan karya kelompok memberi siswa kesempatan untuk dikenal oleh teman dan gurunya, tetapi kesempatan itu hanya dapat dimanfaatkan oleh siswa yang berani tampil. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa sebagian siswa merasa gugup saat presentasi, meskipun mereka senang dapat menyampaikan hasil kerja kelompok. Dengan demikian, keberanian dan kemampuan berpikir kreatif berjalan beriringan: tanpa keberanian, gagasan yang sebenarnya sudah ada cenderung tidak muncul di kelas.

Apabila dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini sejalan dengan Mita dkk. (2023) yang mendapati kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran sejarah berada pada kategori cukup baik. Kesamaan hasil pada konteks sekolah yang berbeda menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah umumnya sudah mulai tumbuh, tetapi belum sepenuhnya berkembang. Penelitian Fuadi (2020) memperlihatkan bahwa keterlibatan aktif siswa melalui metode Free Inquiry berdampak positif pada kreativitas dan minat belajar. Penelitian ini memperluas gambaran tersebut karena keterlibatan aktif di MAN 1 Kabupaten Gorontalo tidak bertumpu pada satu metode, melainkan pada kombinasi diskusi, tanya jawab, permainan edukatif, presentasi, dan pembelajaran berbasis proyek. Kombinasi ini juga sejalan dengan upaya penggunaan metode aktif lain, seperti bermain peran, yang dikaji Yulyawati dkk. (2024).

Penelitian Wilda dkk. (2025) juga mengkaji bentuk kreativitas serta faktor pendukung dan penghambatnya, sehingga kerangka analisis yang digunakan memiliki kesamaan dengan penelitian ini. Perbedaannya terletak pada konteks. Madrasah memadukan pendidikan umum dengan nilai-nilai keislaman dan memiliki program unggulan, seperti Tahsin dan Tahfidh Qur'an, Kelompok Ilmiah Remaja, serta keterampilan komputer dan menjahit. Gambaran tersebut menunjukkan bahwa siswa madrasah memiliki beberapa wadah kegiatan di luar pembelajaran sejarah. Kegiatan-kegiatan itu dapat menjadi ruang tambahan bagi siswa untuk berlatih berpendapat dan berkarya, tetapi peran kegiatan tersebut terhadap kreativitas dalam mata pelajaran sejarah belum diteliti secara khusus.

4. Kesimpulan

Kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di MAN 1 Kabupaten Gorontalo tergolong cukup baik tetapi belum optimal. Kreativitas tampak dalam kemampuan mengemukakan pendapat, berdiskusi, mempresentasikan hasil, mencari informasi tambahan, bekerja sama, serta membuat poster, video pembelajaran, PowerPoint, peta konsep, dan makalah. Siswa memberi tanggapan positif terhadap pembelajaran yang melibatkan mereka secara langsung dan menilai guru memberi kebebasan untuk berkreasi. Proses pembelajaran sejarah mendukung pengembangan kreativitas melalui metode yang bervariasi, yaitu diskusi kelompok, presentasi, tanya jawab, permainan edukatif, dan pembelajaran berbasis proyek, yang dipadukan dengan media digital dan pendekatan kontekstual. Guru berperan sebagai fasilitator, motivator, pembimbing, dan pengelola pembelajaran, termasuk dengan melibatkan siswa yang kurang aktif. Pengembangan kreativitas didukung oleh metode yang bervariasi,

dukungan guru, penggunaan media, kerja kelompok, dan dukungan madrasah, tetapi dihambat oleh perbedaan kemampuan siswa, kurangnya kepercayaan diri, keterbatasan proyektor dan jaringan internet, serta keterbatasan waktu pembelajaran dan penilaian tugas proyek. Berdasarkan temuan tersebut, guru disarankan memperbanyak pembelajaran aktif seperti diskusi kelompok, studi kasus, dan proyek, memberi pendampingan dan motivasi bagi siswa yang kurang percaya diri, serta menyusun instrumen penilaian, misalnya penilaian proyek, presentasi, penilaian diri, dan penilaian antarteman, yang mampu mengukur kreativitas. Madrasah disarankan meningkatkan sarana pendukung pembelajaran digital, khususnya proyektor dan jaringan internet, serta memberi pelatihan penilaian autentik bagi guru. Siswa disarankan memanfaatkan kesempatan yang diberikan guru untuk berpendapat, berdiskusi, dan berkarya. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak informan atau kelas, atau menguji model pembelajaran tertentu untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Reference

1. Ardiansyah, A. S. (2024). Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui inovasi buku ajar berbasis tantangan dan konteks STEM dengan bantuan Nearpod. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 11(2).
2. Asmara, Y. (2019). Pembelajaran sejarah menjadi bermakna dengan pendekatan kontekstual. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 2(2), 105–120.
3. Bastaman, W. W. (2018). Media film dokumenter sebagai upaya peningkatan historical awareness sejarah lokal di Kota Rangkasbitung melalui pembelajaran sejarah. *Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, 1(1), 46–51.
4. Fuadi, H. N. (2020). Free inquiry methods: Upaya meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMA Negeri 1 Gondang, Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 5(1), 35–42. <https://doi.org/10.14421/jpm.2020.51-05>
5. Handy, M. R. N. (2021). Pembelajaran sejarah dalam membangun historical awareness dan sikap nasionalisme pada peserta didik. *Prabayaksa: Journal of History Education*, 1(1), 49–90.
6. Harpizon, H. A., dkk. (2022). Analisis sentimen komentar di YouTube tentang ceramah Ustadz Abdul Somad menggunakan algoritma Naïve Bayes. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi*, 5(1), 131–140.
7. Ifadah, R., Rahmah, E. N., & Fatimah, F. S. N. (2021). Penerapan metode tasmi' dalam meningkatkan kualitas hafalan siswa MI. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 101–120.
8. Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan sumber pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
9. Lestari, G. P., Syihabuddin, Kosasih, A., & Somad, M. A. (2023). The effectiveness of interactive reading models in improving early students language skills. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 22(9), 280–295.
10. Mita, S., Lestari, E. T., & Irawani, F. (2023). Analisis kreativitas belajar siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Negeri 01 Sebangki. *Historica Didaktika: Jurnal Sejarah, Budaya dan Sosial*, 3(1), 29–36.
11. Muhtarom, H., Robin, A. A., & Andi. (2022). Pemanfaatan museum tour virtual sebagai sumber media pembelajaran sejarah di era digitalisasi. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 8(2), 111–118.
12. Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Afgani, M. W., & Sirodj, R. A. (2024). Triangulasi data dalam analisis data kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826–833.
13. Simbolon, P. B. (2023). Pendidikan sejarah sebagai penguat pendidikan karakter. *[nama jurnal, cek]*, 2(1), 95–101.
14. Wilda, M., Hidayat, S., & Purmintasari, Y. D. (2025). Analisis kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X SMAS PGRI 02 Kembayan Kabupaten Sanggau. *Historica Didaktika: Jurnal Sejarah, Budaya dan Sosial*, 5(2), 122–134.
15. Yulyawati, R. K., Wijayanti, Y., & Budiman, A. (2024). Pembelajaran sejarah dengan metode bermain peran untuk meningkatkan kreativitas siswa. *J-KIP: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 853–860.
16. Zahro, M., Sumardi, & Marjono. (2017). Penerapan pendidikan karakter dalam pengajaran sejarah. *Jurnal Historica*, 1(1), 1–11.