e-ISSN: 2775-8869
p-ISSN: 2776-0243

Prabayaksa: Journal of History Education
Volume 2, Nomor 2, September 2022; hh. 92-100

Analisis Kontribusi Guru Dalam Menerapkan Keterampilan Kolaborasi Dan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Berbasis *Project* Di Man 1 Banjarmasin

Imbar Desi Mutri Yanti [1], Herry Porda Nugroho Putro [2], Sriwati [3]
[1] SMA Global Islamic Boarding School Banjarmasin
[2] Program Studi Magister Pendidikan IPS Pascasarjana Universitas Lambung Mangkurat
[3] Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lambung Mangkurat
Email Korespondensi: sriwati@ulm.ac.id

Diterima: 30 Agustus 2022 Direvisi: 16 September 2022 Disetujui: 21 September 2022

ABSTRACT

History learning in the 21st century emphasizes the importance of students having the knowledge and skills that lead to the creation of a smart and competent generation. Presenting history learning that is able to make students the center of learning, actively involved and having skills is a big responsibility for teachers. History teachers must be able to provide variations of learning in the classroom in order to explore students' knowledge and skills to achieve learning objectives. The project-based history learning model is one of the learning strategies that can be chosen by the teacher. Through this learning model, students can act actively and creatively in producing learning products. So the purpose of this research is to analyze the teacher's contribution in applying students' collaboration and creativity skills in project-based history learning. This research was conducted at MAN 1 Banjarmasin. The research method used is a descriptive qualitative approach. Data collection techniques through observation and interviews with history teachers and students of XI IPS 1 MAN 1 Banjarmasin. The results of this study are the use of project-based history learning models can encourage students to have the skills to work together in teams and think creatively in order to produce a product. The teacher's contribution is very important in the implementation of project-based history learning, namely the teacher is involved as a facilitator, mentor, director and assessor. The success of teachers in applying this history learning model can also be seen from the achievement of several indicators of collaboration skills and creativity that students have when working on a given project.

***Keywords**: Collaboration and Creativity Skills, Project-Based History Learning, Teacher Contribution.*

PENDAHULUAN

Perkembangan abad ke-21 memiliki ciri-ciri yang paling mencolok dalam hal pembelajaran yaitu adanya multitasking, multimedia, jejaring media sosial *online*, pencarian *online*, dan permainan daring (Winaryati, 2018). Selain itu, pada pembelajaran abad ke-21 terdapat keterampilan siswa yang terdiri dari kreativitas (*creativity*), berpikir kritis (*critical thinking*), komunikasi (*communication)* dan kolaborasi (*collaboration*). Keterampilan tersebut sangat diperlukan guna memperoleh pengetahuan lebih dalam serta mengarahkan pemahaman dengan kinerja (Muhali, 2019). Modernisasi diberbagai bidang pada kehidupan abad ke-21 ini mengharuskan adanya pembekalan keterampilan-keterampilan yang mampu mendukung terbentuknya *life skills* yang sesuai dengan tuntutan perkembangan.

Keterampilan abad ke-21 ini berperan penting dalam pembelajaran di era global seperti saat ini. Pendidikan Nasional abad ke-21 ditegaskan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) memiliki tujuan dalam merealisasikan cita-cita bangsa, yakni masyarakat yang sejahtera dan bahagia, melalui kedudukan yang dihormati dan sepadan dengan bangsa lain di

lingkup global, menciptakan sumber daya masyarakat yang memiliki kualitas, yaitu berpribadi mandiri, memiliki kemauan dan kemampuan dalam mewujudkan cita-cita bangsa (Daryanto & Karim, 2017). Merujuk pada hal itu, maka pembelajaran abad ke-21 harus mampu menciptakan siswa dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi dengan indikasinya berupa berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi yang baik dan mampu berkolaborasi.

Mengembangkan keterampilan abad ke-21 sangat penting berdasarkan rekomendasi *National Education Asociation* (NEA) tentang urgensi pengembangan *Four Cs. Four Cs* yang dimaksud antara lain: (1) *Critical thinking and problem solving*, yakni kemampuan untuk berdiskusi secara efektif, berpikir sistematis, membuat kesimpulan dan keputusan serta memecahkan persoalan; (2) *Communication*, yakni dapat menyampaikan pikiran dan gagasan secara efektif dalam komunikasi seacra verbal, tertulis dan bentuk non-verbal lainnya, hingga pandai mendengarkan; (3) *Collaboration*, yakni kemampuan untuk bekerja secara efektif dalam tim, fleksibilitas, kemauan untuk berkompromi dalam mencapai tujuan bersama, tanggung jawab bersama, dan kemampuan untuk mengevaluasi kontribusi anggota tim; (4) *Creativity and Innovation*, yakni berpikir kreatif dan berinovasi dengan orang lain dan mempraktikan ide-ide kreatif yang dimiliki (Sole & Anggraeni, 2018). Wagner dan *Change Leadership Group* dari Universitas Harvard menjelaskan setidaknya ada tujuh kompetensi dan keterampilan abad ke-21 ini yang diperlukan siswa untuk menghadapi tantangan dalam hidup, dunia pekerjaan dan kewarganegaraan yaitu: (1) keterampilan berpikir secara kritis dan memecahkan permasalahan, (2) kerjasama dan kepemimpinan, (3) ketangkasan dan kemampuan adaptif, (4) inisiatif dan memiliki jiwa kewirausahaan, (5) komunikasi secara efektif baik secara lisan dan tulisan, (6) dapat mencari dan menganalisis informasi, dan (7) mempunyai rasa keingin tahuan dan berimajinasi (Zubaidah, 2016).

Keterampilan kolaborasi dan kreativitas menjadi kemampuan yang dapat mendukung keberhasilan siswa dalam menghadapi perkembangan dunia di era yang semakin berkembang pesat. Dunia yang semakin berkembang ini diikuti pula dengan persaingan yang harus dihadapi membuat individu di era saat ini perlu memiliki keterampilan dalam bekerja sama mengkolaborasikan ide dan gagasan yang dimiliki. Kemudian juga harus dibarengi dengan kemampuan berpikir secara kreatif dan inovatif. Menanamkan dan melatih kedua keterampilan tersebut dapat dimulai sejak masa sekolah. Di mana pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru didesain sedemikian rupa mengintegrasikan keterampilan-keterampilan abad ke-21 termasuk kemampuan kolaborasi dan kreativitas siswa. Beranekaragamnya metode dan model pembelajaran membuka peluang bagi guru untuk bisa mengimplementasikan keterampilan tersebut dalam pembelajaran. Sehingga pembelajaran yang dilaksanakan akan bervariatif dan dapat melatih siswa untuk membentuk keterampilan-keterampilan yang diperlukan.

Mengembangkan keterampilan kolaborasi dan kerjasama tim dapat ditempuh melalui pengalaman belajar siswa baik dari dalam, luar maupun antarsekolah. Keterampilan kolaborasi siswa bisa dikembangkan dengan adanya penerapan tugas berbasis *project* hingga adanya pembelajaran tutor sebaya dalam kelompok. Sedangkan keterampilan berinovasi dan semangat berkreasi diperlukan untuk mencapai kesuksesan profesional dan personal. Kreativitas dan inovasi dapat dikembangkan ketika siswa mempunyai kesempatan berpikir divergen. Kedua keterampilan tersebut dapat diintergrasikan sekaligus ke dalam sebuah bentuk pembelajaran

berbasis *project.* Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan Pratiwi et al. (2015), bahwa pembelajaran berbasis *project* merupakan model pembelajaran yang dimanfaatkan guna mendukung siswa supaya aktif dalam belajar secara kolaboratif, terampil memecahkan masalah, menuangkan ide kreatifnya sehingga dapat merekontruksinya ke dalam pembelajaran sesuai dengan *project* yang dilaksanakan.

Guru dalam pembelajaran semacam ini berperan sebagai fasilitator, yakni menyediakan dan mempersiapkan kegiatan belajar siswa. Pembelajaran sejarah berbasis *project* menjadi salah satu strategi yang dapat digunakan dalam membantu siswa lebih bertindak secara aktif dalam pembelajaran. Di MAN 1 Banjarmasin, guru mata pelajaran sejarah memilih dan menerapkan strategi pembelajaran sejarah berbasis *project*. Siswa dibentuk secara berkelompok dengan diberikan pembentukan tugas *project* melalui topik atau materi yang akan dipelajari. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk menganilisis kontribusi guru dalam menerapkan keterampilan kolaborasi dan kreativitas siswa pada pembelajaran sejarah berbasis *project* yang dilaksanakan di MAN 1 Banjarmasin.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitiattif. Menurut Sugiyono (2010), metode deskriptif kualitatif didasarkan pada pendekatan secara alamiah terhadap objek dengan peneliti itu sendiri sebagai instrument penelitian, analisis data bersifat induktif kemudian hasil penelitian lebih menekankan pada makna. Penelitian kualitatif berusaha untuk menganalisis, menjabarkan, menguraikan terkait fenomena yang diteliti secara alamiah.

Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Banjarmasin dengan subjek penelitiannya yaitu guru sejarah dan siswa-siswi kelas XI IPS 1. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi dan wawancara. Jenis observasi yang digunakan oleh peneliti yaitu observasi non-partisipasi, dimana peneliti tidak ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran, dan hanya menjadi pengamat. Penelitian juga dilakukan secara sistematis, hal ini merujuk pada peneliti berpedoman pada instrumen pengamatan. Pengamatan dilakukan ketika pembelajaran sejarah sedang berlangsung dengan memperhatikan pelaksanaan kegiatan pembelajarn di dalam kelas.Teknik wawancara dilakukan dengan mewawancarai guru sejarah guna mendapatkan data dan informasi mengenai proses pembelajaran sejarah yang dilaksanakan. Kemudian wawancara juga dilakukan kepada para siswa-siswi kelas XI IPS 1.

Setelah data terhimpun kemudian dilakukan analisis data menggunakan model Moles dan Huberman. Langkah-langkah dalam melakukan analisis data dalam peneilitian ini yaitu meliputi: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Sejarah Berbasis *Project*

Menurut I Gede Widja (1989), pembelajaran sejarah adalah kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang mencakup proses pengajaran tentang peristiwa masa lalu yang berkaitan erat dengan masa kini, karena kita dapat mempelajari masa lalu melalui kacamata masa kini. Terdapat tujuh komponen kualitas pembelajaran sejarah, yaitu kinerja guru, materi ajar, metode

pembelajaran, sarana pembelajaran sejarah, iklim kelas, sikap siswa, dan motivasi belajar (Aman, 2011). Merujuk pada salah satu komponen kualitas pembelajaran sejarah tersebut, metode pembelajaran menjadi strategi penting yang harus digunakan guru ketika akan mengajar. Dalam melaksanaan pembelajaran sejarah, dibutuhkan pemilihan strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis *project* memungkinkan siswa untuk terlibat sebagai subyek yang bertindak secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran ini mengarahkan pada pendekatan masalah secara kontekstual sehingga siswa dapat mengumpulkan pengetahuan secara mandiri, mengembangkan keterampilan intelektualitas dan kepercayaan diri (Krismawati, 2019).

Pembelajaran sejarah berbasis *project* yang dilaksanakan di MAN 1 Banjarmasin meliputi setidaknya tiga tahap kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru membuat RPP mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yang telah ditetapkan. Penyusunan rencana pembelajaran berbasis *project* ini diawali dengan adanya pertanyaan-pertanyaan atau permasalahan yang akan diajukan guru kepada siswa. Pertanyaan dan permasalahan tersebut dapat dijadikan sebagai topik pemecahan yang akan dilakukan siswa melalui pembuatan sebuah *project* yang telah ditentukan. Permasalahan yang diajukan umumnya bersifat kontekstual dengan materi ajar, kemudian siswa akan menganalisis jawaban, menuangkannya ke dalam pembuatan *project* hingga mampu mempresentasikan serta mendiskusikan hasil kinerjanya.

Hal tersebut relevan dengan yang dikemukakan Sani (2014) bahwa pembelajaran berbasis *project* adalah salah satu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk melibatkan siswa dalam pengerjaan suatu *project*. Selain itu, pembelajaran dengan metode ini memberikan tekanan pada kegiatan-kegiatan siswa guna menghasilkan produk melalui keterampilan dalam meneliti, menganalisis, membuat hingga mempresentasikan produk pembelajaran berlandaskan pengalaman yang konkret (Kemendikbud, 2014). Sehingga melalui model pembelajaran ini siswa mampu terlibat aktif, mengasah kemampuan kreativitasnya serta terampil mengkomunikasikan terkait hasil produk yang telah dibuat.

Penerapan pembelajaran sejarah berbasis *project* di MAN 1 Banjarmasin didasarkan atas beberapa permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran. Beberapa permasalahan tersebut diantaranya adalah keterlibatan siswa yang cenderung pasif, rendahnya minat belajar siswa, serta rendahnya kemampuan siswa dalam menganalisis dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Oleh sebab itu, guru memilih metode pembelajaran sejarah berbasis *project* dengan pembuatan produk ajar yang dikerjakan oleh siswa. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Hidayah (2015) Penerapan metode pembelajaran berbasis *project* dengan penilaian produk untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X MIA 4 SMA negeri 1 Gambiran tahun ajaran 2014/2015 Penerapan metode pembelajaran berbasis *project* dengan penilaian produk untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X MIA 4 SMA negeri 1 Gambiran tahun ajaran 2014/2015, yang menerangkan bahwa pembelajaran sejarah berbasis *project* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menarik bagi siswa.

Kontribusi guru ketika menerapkan metode pembelajaran ini dapat dilihat dari observasi yang telah dilakukan, dimulai dengan menjadi fasilitator bagi siswa. Guru menyediakan terlebih

dahulu materi yang akan menjadi topik pemecahan masalah, mempersiapkan contoh produk yang akan mereka buat nantinya dalam bentuk *pop-up book*. Kemudian guru membagi siswa dalam beberapa kelompok belajar guna membuat pengerjaannya lebih efektif dan efesien. Guru akan membimbing dan mengarahkan siswa selama proses pengerjaan hingga nantinya mereka dapat mempresentasikan hasil pengerjaannya tersebut.

Penggunaan model pembelajaran ini menjadikan suasana di dalam kelas lebih interaktif, bagaimana komunikasi yang diberikan oleh guru kepada siswa terjalin dan kerjasama yang dilakukan antarsiswa terjadi. Selain itu, siswa juga mampu menuangkan ide-ide dan sisi imajinatif yang dimiliki ke dalam *project* yang mereka buat. Sehingga mampu memaksimalkan kemampuan kolaboratif dan kreativitas siswa di kelas.

Evaluasi dalam pembelajaran sejarah berbasis *project* yang dilakukan meliputi ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Penilaian kognitif siswa diperoleh berdasarkan ide/gagasan, ruang lingkup, dan kedalaman materi dalam produk *pop-up book* yang dihasilkan. Penilaian psikomotorik diperoleh berdasarkan kreatifitas yang tertuang dalam produk, serta kemampuan siswa dalam mengkomunikasikan produknya melalui presentasi. Sedangkan penilaian afektif diperoleh berdasarkan pada proses kolaborasi yang dilakukan siswa selama pengerjaan *project* bersama kelompoknya.

Kontribusi Guru dalam Menerapkan Keterampilan Kolaborasi dan Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran Sejarah Berbasis *Project*

Keterampilan yang amat berperan dalam menciptakan sumber daya manusia yang bisa menghadapi tantangan di abad ke-21 diantaranya yaitu kolaborasi dan kreativitas. Di era yang semakin berkembang pesat seperti saat ini, kemampuan individual harus dapat diimbangi dengan keterampilan kolaboratif. Di dalam pembelajaran, seorang siswa tidak hanya berperan sebagai makhluk individual melainkan juga sebagai makhluk sosial yang membutuhkan bantuan dan sinergi dari siswa lain. Dengan adanya pembelajaran kolaboratif dalam pembelajaran, siswa mampu saling bertukar pengetahuan. Hal ini sejalan dengan Ulhusna et al. (2020) menerangkan bahwa keterampilan kolaborasi sangat penting dalam kegiatan di kelas karena dapat menambah pengalaman dimensi pengetahuan siswa hingga tercapainya tujuan pembelajaran. Melalui sistem kolaborasi, siswa akan mendapatkan lebih banyak pengetahuan dan pengalaman dalam belajar.

Dalam pembelajaran sejarah berbasis *project*, salah satu peran guru adalah sebagai pengelola kelas, yakni mengatur pembagian kelompok pengerjaan *project*. Pembagian kelompok dilakukan guru agar masing-masing karakter siswa yang berbeda bisa disatupadankan di dalam sebuah kelompok. Sehingga kelompok belajar tersebut akan bersifat heterogen, di mana bila ada siswa yang kemampuan belajar rendah dapat dibantu oleh siswa yang kemampuan belajar yang lebih tinggi. Hal itu akan memudahkan siswa untuk bisa saling bertukar informasi. Guru juga berperan dalam membimbing siswa dalam pembuatan *project,* dan pelaksanaan diskusi saat mempresentasikan hasil pengerjaan *project*. Guru juga membantu siswa untuk melakukan pembelajaran dua arah, antara guru dengan siswa kemudian antara siswa dengan siswa.

Selain itu, guru melakukan evaluasi terhadap hasil penugasan yang dilakukan masing-masing kelompok. Tidak hanya berfokus pada ketetapatan pengerjaan tugas, guru juga melakukan evaluasi terhadap setiap siswa dalam pembelajaran kolaboratif. Sesuai dengan salah satu indikator keterampilan kolaborasi siswa yaitu bekerja secara produktif dengan yang lain, bertanggung jawab dan berkontribusi terhadap pekerjaan (Mahanal, 2014). Guru sebagai evaluator akan melakukan evaluasi mengenai bagaimana peran masing-masing setiap individu dalam menyelesaikan penugasan *project* hingga penilaian terhadap produk yang dihasilkan.

Keterampilan yang menjadi komponen dalam pembelajaran abad ke-21 selanjutnya adalah kreatif dan inovatif. Selain mengembangkan kemampuan kognitif siswa dalam berpikir kritis harus diimbangi dengan kemampuan kreativitas dan inovatif. Kemampuan ini identik dengan bagaimana siswa mampu menciptakan, menyajikan dan mengajukan ide-ide baru. Tercapainya keterampilan ini harus sejalan dengan kontribusi guru dalam pembelajaran. Sudah seharusnya guru mampu menciptakan ruang pembelajaran yang mampu mengasah kemampuan kreativitas dan inovatif siswa. Tidak harus dengan menuntut siswa menciptakan ide yang belum pernah ada sebelumnya, kreatif dan inovatif bisa diimplementasikan dengan adanya kombinasi atau hubungan baru yang memiliki perkembangan dari sebelumnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, guru dalam hal ini berusaha menciptakan ruang kreatif dan inovatif siswa melalui pengerjaan suatu *project* dalam bentuk produk yang dihasilkan oleh siswa itu sendiri. Guru menjadi inisiator untuk memberikan ide-ide kemajuan dalam pengajaran di kelas. Guru menginisiasi siswa untuk bisa berdaya kreatif membuat produk ajar sesuai dengan materi yang sudah dibagi. Dengan adanya penugasan seperti itu, setiap siswa mampu mengasah kemampuan kreativitas dan inovatifnya di dalam menyelesaikan tugas tersebut. Kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran yang dibuat sendiri oleh siswa dapat menciptakan kemampuan siswa dalam mengolah ide-ide baru sebagai bagian dari keterampilan kreatif dan inovatif.

Kontribusi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang kreatif melalui pembelajaran berbasis *project* ini sejalan dengan yang disampaikan Abrianto dalam Susilo & Sarkowi (2018) menerangkan bahwa pada mata pelajaran sejarah, sikap keratif dan inovatif siswa sangat penting diterapkan untuk mencapai keberhasilan pembelajaran juga untuk mengukur sejauh mana dapat menampung dan mengaktualisasikan dengan mempraktekkan dan menghasilkan suatu karya yang diharapkan sebagai tujuan pembelajaran. Selain sebagai inisiator, guru juga membimbing siswa dalam upaya penyelesaian *project* tersebut sehingga ketika siswa mengalami kesulitan maka guru akan membantu siswa. Guru juga dari awal membimbing siswa terkait cara pembuatan hingga penyajian materi yang ada di dalam produk. Dapat dipahami pula berdasarkan hasil observasi, guru mendemonstarsikan pembuatan *project pop-up book* tersebut dengan membawa berbagai contoh media yang sudah selesai dibuat dari kelas sebelumnya. Sehingga siswa sudah memiliki gambaran nyata bagaimana bentuk dan hasil dari pengerjaan.

Pembuatan *project* ini dapat melatih keterampilan kreatifitas siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang didapat bahwa pembuatan produk ajar tersebut menekankan nilai kreatifitas dan inovatif siswa. Siswa akan berpikir secara kreatif dan inovatif dalam penyelesaian *project* tersebut dengan menuangkan ide-ide terkait proses pembuatan setiap komponen produk yang

akan dihasilkan. Hal tersebut juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tiantong & Siksen (2013), bahwa penggunaan pembelajaran berbasis *project* ini mampu mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan menyelesaikan permasalahan, serta meningkatkan prestasi belajar siswa. Kemudian keberhasilan guru di dalam menerapkan keterampilan kreativitas siswa melalui pembelajaran berbasis *project* dapat ditelusuri dari indikator-indikator berpikir kreatif yang dijabarkan oleh Gulford (dalam Munandar, 2009) yakni kelancaran berpikir, keluwesan berpikir dan elaborasi. Melaului pembuatan *project* produk ajar siswa dapat menghasilkan banyak ide dalam perancangan media yang akan dibuat (kelancaran berpikir), kemudian siswa akan memproduksi sejumlah ide untuk menghasilkan karya yang menarik dengan ide-ide baru (keluwesan berpikir) dan siswa bisa mengembangkan gagasan yang dimilikinya mengenai materi pembelajaran dan dituangkan ke dalam media yang mereka buat (elaborasi).

SIMPULAN

Mengemas pembelajaran sejarah yang menarik dan mampu melibatkan siswa secara aktif dapat diwujudkan melalui penerapan pembelajaran sejarah berbasis *project*. Dimana siswa akan diberikan kesempatan untuk berpikir secara kreatif, memecahkan persoalan, membuat sebuah produk pembelajaran dan terampil dalam mengkomunikasikan hasil kinerjanya. Pemilihan model pembelajaran sejarah berbasis *project* ini mampu mendorong siswa untuk memiliki keterampilan berkolaborasi bersama tim dan mengasah kemampuan berpikir secara kreatif. Guru turut berkontribusi dalam pelaksanaannya sebagai fasilitator, pembimbing, pengarah dan evaluator. Guru memfasilitasi ruang dan memberikan arahan berupa saran kepada setiap kelompok dalam penyelesaian tugas. Kemudian guru juga membimbing setiap siswa agar ikut terlibat aktif dalam pembagian tugas di masing-masing kelompok mereka. Setelah pengerjaan selesai, guru akan menjadi evaluator melakukan penilaian terhadap setiap komponen pengerjaan *project*, keterampilan kelompok dalam menmpresentasikan hasil kerjanya hingga penilaian terhadap produk yang dihasilkan.

REFERENSI

Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Ombak.

Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad ke-21*. Gava Media.

Hidayah, E. N. (2015). *Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dengan penilaian produk untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X MIA 4 SMA negeri 1 Gambiran tahun ajaran 2014/2015*. Universitas Jember.

Kemendikbud. (2014). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014 Mata Pelajaran Sejarah SMA/SMK*. Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.

Krismawati, N. U. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Penulisan Sejarah Berbasis Model Project-Based Learning. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, *1*(2), 156–170. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29300/ijsse.v1i2.1905

Mahanal, S. (2014). Peran Guru dalam Melahirkan Generasi Emas dengan Keterampilan Abad ke-21. *Seminar Nasional Pendidikan HMPS Pendidikan Biologi FKIP Universitas Halu Oleo*, 1–16.

Monchai, T., & Siksen, S. (2013). The Online Project-based Learning Model Based on Student's Multiple Intelligence. *International Journal of Humanities and Social Science, 3*(7), 204–211.

Muhali, M. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika, 3*(2), 25–50. https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126

Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.

Pratiwi, R. A., Supriyadi, S., & Darsono, D. (2015). Project Based Learning Berbantuan LKS Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dasar*, *3*(5).

Sani, R. A. (2014). *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Bumi Aksara.

Sole, F. B., & Anggraeni, D. M. (2018). Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru Abad 21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika, 2*(1), 10–18. https://doi.org/10.36312/e-saintika.v2i1.79

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Susilo, A., & Sarkowi, S. (2018). Peran Guru Sejarah Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Arus Globalisasi. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, *2*(1), 43–50. https://doi.org/10.17509/historia.v2i1.11206

Ulhusna, M., Putri, S. D., & Zakirman, Z. (2020). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *International Journal of Elementary Education*, *4*(2), 130–137. https://doi.org/10.23887/ijee.v4i2.23050

Widja, I. G. (1989). *Pengantar Ilmu Sejarah dalam Perspektif Pendidikan*. Satya Wacana.

Winaryati, E. (2018). Penilaian kompetensi siswa abad 21. *Prosiding Seminar Nasional & Internasional*, *1*(1).

Zubaidah, S. (2016). Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*, *2*(2).

Noor, Y., & Sayyidati, R. (2020). Tionghoa Muslim dan Dunia Perdagangan di Banjarmasin Abad ke-13 hingga ke-19. *JUSPI (Jurnal Sejarah Peradaban Islam)*, *3*(2), 182–194. https://doi.org/10.30829/juspi.v3i2.5901

Pattiasina, J. (2021). Sejarah Etnis Tionghoa Dalam Dinamika Sosial Masyarakat Pulau Buru. *Lani: Jurnal Kajian Ilmu Sejarah Dan Budaya*, *2*(1), 1–15. https://doi.org/https://doi.org/10.30598/Lanivol2iss1page1-15

Prasetyo, Y. (2015). Sejarah Komunitas Tionghoa di Yogyakarta 1900-1942. *JURNAL EDUKASI: KAJIAN ILMU PENDIDIKAN*, *1*(1), 21–30.

Purcell, V. (1987). *The Chinese in Southeast Asia*. Oxford University.

Rasyid, H., Matheosz, J. N., & Deeng, D. (2021). Kehidupan Sosial Budaya Etnis Tionghoa di Kota Manado. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*, *14*(4).

Saputra, F. F. (2015). *KOMUNITAS ETNIS TIONGHOA DI KOTA TEBING TINGGI*. Universitas Negeri Medan.

Sjamsuddin, H. (2019). *Metodologi Sejarah*. Ombak.

Sjarifuddin, H. (2003). *Sejarah Banjar*. Pemerintah Propinsi Kalimantan Selatan.

Susilo, A., Asmara, Y., & Widyaningrum, F. Dela. (2023). Kehidupan Masyarakat Etnis Tionghoa dan Arab Dalam Perspektif Sejarah Perdagangan di Kota Palembang. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, *5*(1), 1–8. https://doi.org/https://doi.org/10.31540/sindang.v5i1.1948

Syakhrani, A. W., & Islami, A. R. (2022). ISLAM DI TANAH BANJAR. *Cross-Border*, *5*(1), 792–802.

Tan, M. G. (1979). *Golongan Etnis Tionghoa di Indonesia : Suatu Masalah Pembinaan Kesatuan Bangsa*. Gramedia.

Wahyuningtias, I. D. (2021). *Organisasi Etnis Tionghoa Makassar Pada Tahun 1945-1969*. Universitas Hasanuddin.