
BUILDING HISTORICAL AND CULTURAL AWARENESS THROUGH SOCIAL STUDIES LEARNING BASED ON CULTURAL EXHIBITION PROJECTS

¹Triani Widyanti, ²Slamet Nopharipaldi R

^{1, 2}Institut Pendidikan Indonesia

Jl. Terusan Pahlawan No. 32 Sukagalih, Tarongong Kidul Kabupaten Garut Jawa Barat

¹trianiw@institutpendidikan.ac.id

²slametnopharipaldi@institutpendidikan.ac.id

(Received: 9 Agustus 2024 / Accepted: 26 Agustus 2024 / Published Online: 27 Agustus 2024)

Abstract

This research aims to build historical and cultural awareness of students in the Social Sciences Education study program as prospective social studies teachers in learning local wisdom values creatively through a cultural exhibition project. The research method used is descriptive qualitative using purposive sampling technique. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation were conducted on students who contracted the Local Wisdom Values course in the IPS IPI Garut Social Sciences Education Study Program for the 2023-2024 Academic Year. The results of this research show that: 1) cultural exhibition project-based learning has provided more concrete and meaningful understanding and knowledge for students, as demonstrated by the emergence of students' awareness of the importance of understanding the history, and culture of various ethnicities spread across Indonesia and the values of wisdom. the locale they belong to as part of a prosperous and diverse nation; 2) the cultural exhibition project-based learning model provides a special experience for students in creating various works that are exhibited in cultural exhibition projects and can train new skills in making social studies learning media that are more creative and innovative so that this can become a useful skill when students enter the school field both during field practice and when they become teachers.

Keywords : *Historical Awareness, Cultural Awareness, Social Studies Learning, Cultural Exhibition Project*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membangun kesadaran sejarah dan budaya mahasiswa program studi Pendidikan IPS sebagai calon guru IPS pada pembelajaran mata kuliah nilai-nilai kearifan lokal secara kreatif melalui sebuah proyek pameran kebudayaan. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan terhadap mahasiswa yang mengontrak mata kuliah Nilai-nilai Kearifan Lokal di Program Studi Pendidikan IPS IPI Garut Tahun Akademik 2023-2024. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) pembelajaran berbasis proyek pameran kebudayaan telah memberikan pemahaman dan pengetahuan yang lebih konkret dan bermakna bagi mahasiswa yang ditunjukkan dengan munculnya kesadaran para mahasiswa tentang pentingnya memahami sejarah, budaya berbagai etnis yang tersebar di Indonesia serta nilai-nilai kearifan lokal yang mereka miliki sebagai bagian dari bangsa yang sangat kaya dan beragam; 2) model pembelajaran berbasis proyek pameran kebudayaan memberikan pengalaman tersendiri bagi mahasiswa dalam membuat berbagai karya yang dipamerkan dalam proyek pameran kebudayaan serta dapat melatih kemampuan baru dalam membuat media pembelajaran IPS yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga hal tersebut dapat menjadi sebuah keterampilan yang bermanfaat ketika para mahasiswa terjun ke lapangan persekolahan baik saat praktek lapangan maupun pada saat mereka telah menjadi guru.

Kata Kunci : *Kesadaran Sejarah, Kesadaran Budaya, Pembelajaran IPS, Proyek Pameran Kebudayaan*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran strategis dalam menyiapkan generasi muda pada era-globalisasi yang sesuai dengan tujuan utamanya yaitu menjadikan generasi muda menjadi warga negara yang baik (*good citizenship*), sebagaimana yang dinyatakan oleh [1] bahwa tujuan IPS adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara. Program Studi Pendidikan IPS IPI Garut memiliki semangat yang sama dengan tujuan tersebut, yakni menjadikan para mahasiswanya dapat menjadi generasi yang mampu berdaya saing nasional dan bahkan global, namun tidak tercerabut dari akar budayanya sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang sangat kaya dan beragam. Menjadikan mahasiswa tetap bangga terhadap budayanya terutama dalam melestarikan nilai-nilai lokal daerahnya merupakan salah satu tujuan dari mata kuliah Nilai Kearifan Lokal yang merupakan salah satu mata kuliah wajib prodi yang harus ditempuh oleh seluruh mahasiswa Pendidikan IPS IPI Garut.

Pada hakikatnya pendidikan IPS memiliki keterkaitan dengan kearifan lokal, melalui proses pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai lokal. Lemahnya motivasi dan antusiasme mahasiswa dalam memahami gagasan-gagasan tentang nilai lokal tersebut menjadi salah satu faktor penghambat

dalam upaya membangun kesadaran sejarah dan budaya yang seharusnya menjadi kompetensi mereka sebagai para calon guru di masa yang akan datang. Oleh sebab itu, peneliti menaruh perhatian pada bagaimana seharusnya pembelajaran nilai-nilai kearifan lokal ini dapat dikemas secara lebih menarik dan menyenangkan dengan melibatkan mahasiswa untuk menggali kemampuan dan keterampilan mereka sehingga menghasilkan sebuah proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Model pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik [2]. Salah satu bentuk kreativitas yang disajikan pada matakuliah ini adalah dengan mengusung suatu model pembelajaran berbasis proyek, yaitu dengan membuat berbagai pameran kebudayaan. Pada pameran kebudayaan tersebut, disajikan berbagai hasil karya mahasiswa berkaitan dengan tema-tema budaya yang telah dipilih oleh mahasiswa secara berkelompok.

Pendidikan IPS berbasis kearifan lokal dengan mengenalkan konten beragam etnis dan budaya merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa pada abad 21 terutama dalam membangun kesadaran sejarah dan budaya sekaligus membentuk kreativitas mahasiswa. Pembelajaran yang berorientasi pada budaya adalah salah satu contoh pembelajaran yang memiliki korelasi erat pada pengembangan *skill* (kecakapan hidup) dengan berpijak pada kemampuan dan keterampilan potensi lokal yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Senada dengan pernyataan [3] bahwa Pembelajaran IPS akan bermakna bila dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa dan dapat mengembangkan keterampilan hidup termasuk di dalamnya keterampilan sosial. Penelitian ini akan menguraikan tentang upaya membangun kesadaran sejarah dan budaya mahasiswa pada pembelajaran IPS berbasis proyek pameran kebudayaan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirumuskan berlandaskan pada realitas dan fenomena sosial yang diwujudkan dengan pendekatan inerdiscipliner dari cabang-cabang ilmu sosial [4]. *National Council for the Social Studies* mendefinisikan IPS sebagai berikut: “IPS adalah studi terpadu ilmu sosial dan humaniora untuk mengembangkan kompetensi warga negara... Tujuan utama studi sosial adalah untuk membantu kaum muda mengembangkan kemampuan untuk membuat keputusan yang beralasan untuk kepentingan publik sebagai warga negara yang beragam secara budaya, demokratis masyarakat di dunia yang mandiri”[5]. Definisi tersebut mengandung makna bahwa ilmu pengetahuan sosial sebagai sebuah kajian yang sumbernya berasal dari humaniora dan *social science* memiliki peran yang penting dalam mewujudkan warga negara yang baik dimana tujuannya adalah mempersiapkan generasi muda untuk memiliki kemampuan untuk membuat keputusan yang rasional yang akan diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Warga negara yang baik tentunya adalah warga negara yang mampu mengelola hubungan dengan lingkungan sekitarnya dengan baik. Adapun tujuan pendidikan ilmu pengetahuan sosial yang dikembangkan Departemen Pendidikan Nasional dalam [6] sebagai berikut:

- a. Mengetahui definisi dan konsep dasar yang berhubungan dengan aktivitas dari masyarakat beserta lingkungannya;
- b. Memiliki *basic competence* untuk berfikir kritis dan logis, tingginya rasa ingin tahu, inkuiri, *problem solver*, dan keterampilan sosial dalam kehidupan sehari-harinya;
- c. Tingginya kesadaran dan komitmen terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan (*humanis*); dan
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkolaborasi pada lingkup masyarakat yang multikultural (lokal, nasional, dan global).

Pendidikan IPS sebagai program pendidikan yang bertujuan membentuk warga negara yang baik (*good citizen*), maka dituntut untuk mampu membekali peserta didik dengan berbagai kemampuan [7]. Beberapa kemampuan yang dimaksudkan diuraikan yakni :

- a) Pengetahuan (*knowledge*), yaitu pemahaman tentang konsep ilmu-ilmu sosial yang menjadi unsur IPS agar dapat dipergunakan dalam memecahkan masalah sosial yang ada di masyarakatnya;
- b) Keterampilan (*skill*), keterampilan yang dikehendaki, meliputi keterampilan berpikir (*thinking skills*), meliputi kemampuan untuk menyusun konsep, menginterpretasi, membuat generalisasi, mengaplikasikan dan mengevaluasi pengetahuan; keterampilan inkuiri ilmu-ilmu sosial (*social science inquiry skills*) yaitu kemampuan untuk menyusun berbagai pertanyaan dan hipotesis, mengumpulkan data dan digunakan untuk menguji hipotesis dan membuat generalisasi; keterampilan belajar atau akademik (*academy or study skills*), seperti kemampuan menemukan lokasi, mengorganisasi, dan menerima informasi baik melalui kegiatan membaca, mendengar dan mengobservasi; keterampilan kelompok (*group skills*), yaitu kemampuan untuk menjadi seorang

- pemimpin yang efektif dalam memecahkan masalah kelompok, dan berpartisipasi dalam proyek penelitian;
- c) Sikap (*attitudes*), yaitu sikap untuk menghargai nilai, etika dan moral yang mampu menjadikan peserta didik sebagai warga negara yang baik;
 - d) Pembentukan kebiasaan dan keterampilan (*formation of habits and skills*), yakni pembentukan kegemaran dan ketrampilan anak didik, dan
 - e) Melatihkan bentuk-bentuk perilaku yang positif (*training in desirable patterns of conduct*), yakni melatih anak didik untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik, termasuk di dalamnya etika, moral, dan kejujuran.

Hal tersebut didukung dengan pernyataan bahwa IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang tanggung jawab utamanya adalah membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat baik di tingkat lokal, nasional ataupun global [8].

Prasetyo [9] menyatakan bahwa kearifan lokal berasal dari dua istilah yakni kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*). Secara terminologi, istilah kearifan lokal mengandung arti kearifan setempat yang dimaknai sebagai sebuah ide lokal yang bersifat bijaksana, yang bernilai dan dijadikan tuntunan bagi masyarakat. Sedangkan jika mengkaji pada sudut pandang ilmu antropologi, istilah kearifan lokal ini mengandung makna sebagai sebuah pengetahuan setempat yaitu kemampuan masyarakat setempat untuk melakukan proses seleksi terhadap masuknya kebudayaan lain yang disesuaikan dengan budaya lokal yang merupakan penciri atau identitas kebudayaan. *Local wisdom* dapat dimaknai sebagai seluruh wujud keyakinan, pengetahuan, wawasan (pemahaman) beserta adat kebiasaan (etika) yang menuntun sikap masyarakat dalam aktivitasnya di antara komunitas ekologis.

Sejalan dengan pendapat [10] bahwa seluruh bentuk kearifan lokal ini perlu untuk dihayati, diimplementasikan, diturunkan melalui generasi ke generasi agar membentuk tatanan sikap atau perilaku masyarakat terhadap sesama manusia, gaib, dan alam. Disisi lain [11] berpendapat bahwa wujud dari kebudayaan adalah sebuah tatanan hidup, yaitu aktivitas masyarakat yang merupakan cerminan konkret dari nilai-nilai budaya yang dikandungnya. Pada tatanan kehidupan manusia khususnya masyarakat Indonesia terdapat nilai (*value*) sosial yang membentuk kearifan lokal (*local wisdom*) dan telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari.

Sejarah dan budaya adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan karena satu sama lain saling beriringan, keduanya muncul bersamaan seiring dengan keberlangsungan kehidupan. Sejarah merupakan pemandu bagi kita untuk melangkah ke masa depan, karena sejarah memberikan pengalaman dan mengajarkan kearifan serta kebijaksanaan. Sejarah adalah bentuk eksistensi keberadaan sebuah kebudayaan, suatu bangsa, dan negara [12].

Fakta menunjukkan bahwa perjalanan waktu yang panjang dari kehidupan manusia saat ini, cenderung secara alamiah maupun tindakan ketidaksadaran manusia melunturkan fakta-fakta sejarah. Oleh karena itu, kesadaran untuk menguak kembali fakta-fakta historis sebagai landasan berpijak ke depan yang lebih baik, adalah tindakan yang sangat bijaksana. Sejarah memiliki guna edukatif karena dapat memberikan kearifan bagi yang mempelajarinya [13]. Selain itu, sejarah juga diyakini memiliki nilai yang sangat penting, sebab sejarah merupakan saksi sekaligus bukti yang tidak hanya menggambarkan realitas, akan tetapi juga menyuguhkan berbagai kearifan dan kebenaran yang dapat dijadikan landasan keberlangsungan hidup bangsa ini. Oleh karena itu kesadaran sejarah bagi generasi milineal Indonesia harus dibangun dalam upaya memperkuat jati diri bangsa.

Pameran kebudayaan yang diusung dalam proses pembelajaran ini adalah berupa model pembelajaran berbasis proyek. Menurut [14] model pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu model pembelajaran yang menyangkut pemusatan pertanyaan dan masalah bermakna, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, proses pencarian berbagai sumber, pemberian kesempatan kepada anggota untuk bekerja secara kolaborasi, dan menutup dengan presentasi produk nyata. Model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media, guru menugaskan peserta didik untuk melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar [15]. Dapat dikatan pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan yang efektif karena berfokus pada kreativitas berpikir, pemecahan masalah, serta adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dalam satu kelompok untuk mencipta dan mengintegrasikan pengetahuan yang baru diperoleh.

Kerja proyek dalam pembelajaran berbasis proyek dilihat pada proses, kreativitas dan aktivitas mahasiswa dalam proses pembelajaran sehingga akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar mahasiswa. Menurut Sudjana [16] “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki mahasiswa setelah menerima pengalaman belajar”. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang menunjukkan tingkat kemampuan mahasiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui proyek pameran kebudayaan diharapkan dapat menjadi satu cara untuk membangun kesadaran mahasiswa IPS dalam hal sejarah dan kebudayaan serta dapat melatih kreatifitas mahasiswa IPS dalam mengembangkan media belajar pembelajaran IPS.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Creswell [17] penelitian kualitatif adalah serangkaian praktik penafsiran material dari serangkaian representasi, yang mencakup berbagai catatan lapangan, wawancara, percakapan, foto, rekaman, dan catatan pemberi informasi. Penentuan subjek penelitian dilakukan dengan teknik *purposive* yang disesuaikan dengan tujuan penelitian [18]. Penelitian dilakukan terhadap 35 orang mahasiswa yang mengontrak mata kuliah mata kuliah Nilai Kearifan Lokal pada program studi Pendidikan IPS IPI Garut Tahun Akademik 2023-2024. Peneliti merupakan instrumen utama penelitian sekaligus sebagai perencana yang menetapkan fokus penelitian, memilih informan, sebagai pelaksana pengumpulan data, menafsirkan data, menarik kesimpulan sementara dan menganalisis data di lapangan yang dialami [19]. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik wawancara mendalam, observasi, studi dokumentasi, dengan teknik analisis data yang dilaksanakan secara interaktif dan secara terus menerus hingga ditemukan data melalui reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan. Pemeriksaan keabsahan data penelitian dengan menggunakan metode triangulasi, untuk menguji keabsahan data dilakukan dengan cara triangulasi teknik dan sumber.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pameran Kebudayaan

Penelitian ini fokus melibatkan 35 orang mahasiswa program studi pendidikan IPS IPI Garut yang mengontrak mata kuliah Nilai-nilai Kearifan Lokal sebagai sampel. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengkaji model pembelajaran berbasis proyek pameran kebudayaan dan menganalisis dampak dari penggunaan model pembelajaran berbasis proyek pameran kebudayaan bagi mahasiswa terutama dalam upaya membangun kesadaran sejarah dan budaya yang terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal yang dimanifestasikan dalam bentuk pameran kebudayaan.

Kearifan lokal muncul sebagai penjaga atau filter iklim global yang melanda kehidupan manusia [20]. Kearifan lokal menyiratkan beberapa konsep penting, yaitu: (a) kearifan lokal adalah sebuah pengalaman panjang, yang dijadikan sebagai petunjuk perilaku seseorang; (b) kearifan lokal tidak lepas dari lingkungan pemilikinya; dan (c) kearifan lokal itu bersifat dinamis, lentur, terbuka, dan senantiasa menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Konsep demikian juga sekaligus memberikan gambaran bahwa kearifan lokal selalu terkait dengan kehidupan manusia yang hidup di lingkungan alam dan sosialnya. Pada dasarnya kearifan lokal sangatlah penting diketahui oleh para mahasiswa untuk ikut andil dalam melestarikan tatanan kehidupan guna menjaga keseimbangan dengan lingkungan sekaligus mampu melestarikan lingkungan sekitarnya. Perkembangan kearifan lokal pada intinya tidak terlepas oleh adanya pengaruh dari beberapa faktor yang turut memberikan pengaruh pada terbentuknya sikap manusia terhadap lingkungan.

Model pembelajaran yang tepat untuk mentransferkan ilmu dan informasi tentang nilai-nilai kearifan lokal tentu akan menjadi proses pembelajaran yang menyenangkan dan *meaningful*. Model pembelajaran berbasis proyek pameran kebudayaan menjadi salah satu alternatif yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran mata kuliah Nilai Kearifan Lokal. Melalui model pembelajaran berbasis proyek mahasiswa akan menjadi aktif menyelidiki, mengeksplorasi, menginterpretasi, mensintesis informasi-informasi baru yang akan diolah dan disajikan dalam bentuk informasi menarik berupa karya-karya mahasiswa yang dikerjakan secara tim atau berkelompok. Sebagaimana menurut [21] ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dalam menggunakan model pembelajaran berbasis proyek yakni: 1) memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru; 2) mengembangkan dan meningkatkan keterampilan

dalam mengelola sumber, bahan, alat untuk menyelesaikan tugas; dan 3) meningkatkan kolaborasi yang terjalin dalam satu kelompok.

Terdapat beberapa tahapan yang dilakukan dalam pembelajaran berbasis proyek ini, diantaranya adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Tahapan Proyek Pameran Kebudayaan

No	Tahapan / Langkah	Deskripsi
1	Pembentukan Kelompok dan Tema	Mahasiswa harus membentuk kelompok berjumlah 7 orang dan kemudian melakukan observasi awal tentang beragam etnis yang ada di Indonesia. Langkah selanjutnya adalah menentukan etnis atau suku bangsa yang dipilih berdasarkan kesepakatan kelompok. Setiap kelompok harus memilih etnis yang berbeda dengan kelompok lainnya.
2	Studi literatur dan Identifikasi	Pada tahapan ini setiap kelompok mengidentifikasi secara detail tentang etnis atau suku bangsa yang telah mereka pilih. Identifikasi dilakukan berdasarkan studi literatur yang mendalam terkait dengan 7 unsur kebudayaan menurut Koentjaraningrat, untuk kemudian 7 unsur kebudayaan ini dijadikan dasar dalam penentuan dan pembuatan berbagai bahan untuk direpresentasikan dalam pameran.
3	Persiapan	Pada tahap ini mahasiswa melakukan berbagai persiapan pameran termasuk didalamnya bekerjasama membuat berbagai miniatur yang berkaitan dengan etnis yang telah dipilih.
4	Pameran Kebudayaan	Pada tahap ini mahasiswa secara kreatif menyajikan hasil karya mereka dalam bentuk pameran, hasil karya tersebut kemudian di presentasikan kepada kelas. Selain memamerkan berbagai miniatur, mereka juga mendemonstrasikan berbagai hasil budaya etnis seperti pakaian adat, tari tradisional, makanan khas dll.

Sumber : Data diolah Peneliti (2024)

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa terdapat langkah-langkah dalam proyek pameran kebudayaan yang dilakukan oleh mahasiswa secara terstruktur. Diawali dengan membentuk kelompok dan penentuan tema yang akan dikaji sehingga informasi yang akan dicari akan lebih fokus dan mendalam. Kemudian mahasiswa mencari informasi dari berbagai literatur untuk mendapatkan informasi yang faktual dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya sebagai bahan untuk diolah kembali menjadi informasi dalam bentuk karya. Selanjutnya mahasiswa mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan untuk kegiatan pameran secara berkelompok. Pada tahap akhir mahasiswa menyajikan ragam informasi yang telah dicari sebelumnya ke dalam berbagai bentuk karya yang menarik untuk dilihat.

Rangkaian proses yang dilakukan oleh mahasiswa dalam proyek pameran kebudayaan secara tidak langsung membentuk mahasiswa untuk lebih kreatif dalam mengeksplor suatu

materi. Materi atau konten yang didapat kemudian disajikan dalam bentuk yang lebih menarik sehingga informasi yang tadinya kurang menarik menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Adapun sebagian contoh hasil karya mahasiswa dalam pameran kebudayaan tersebut dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini :

Gambar 1. Ragam Hasil Karya Pameran Kebudayaan



Dampak Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pameran Kebudayaan

Berdasarkan hasil pameran kebudayaan yang dilakukan oleh setiap kelompok, peneliti kemudian melakukan analisis yang lebih mendalam dengan melakukan wawancara kepada seluruh mahasiswa berkaitan dengan pembelajaran yang telah dilakukan, hasilnya menunjukkan bahwa dari 35 orang mahasiswa menyatakan bahwa mereka memperoleh pengalaman yang lebih nyata tentang berbagai perbedaan budaya dan sejarah yang melatarbelakanginya. Pertunjukan pameran kreatif yang dilakukan oleh mahasiswa telah memberikan pengetahuan yang lebih mudah untuk diterima, lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh mahasiswa lainnya. Hal tersebut menunjukkan proses pembelajaran yang dilaksanakan telah terjadi proses transfer ilmu pengetahuan yang jauh lebih bermakna, dibandingkan dengan hanya melakukan studi literatur ataupun presentasi hasil diskusi yang hanya disajikan dalam bentuk makalah maupun *powerpoint*.

Secara tidak langsung dengan menarapkan model pembelajaran berbasis pameran kebudayaan mahasiswa memperoleh :

1. Pengetahuan (*konwoledge*) mengenai nilai-nilai kearifan lokal dalam suatu kebudayaan;
2. Keterampilan (*skill*) dalam hal keterampilan berpikir (*thinking skills*) dalam berkelompok;
3. Pembentukan sikap (*attitudes*) saling menghargai satu sama lain dalam kelompok;
4. Melatih suatu kebiasaan (*habit*) yang positif dalam memahami nilai-nilai positif dalam suatu kebudayaan dan mengimplementasikannya ke dalam kehidupan sehari-hari.
5. Membangun kesadaran (*awareness*) sejarah dan budaya dengan cara yang kreatif

Hal tersebut senada dengan tujuan dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam memahami konsep dasar yang berhubungan dengan aktivitas masyarakat dengan lingkungannya, melatih kompetensi dasar untuk bisa berpikir kritis dan logis, memicu kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, serta melatih kemampuan bekerjasama dan berkomunikasi dalam suatu kelompok masyarakat yang multikultural.

Dengan adanya proyek pameran kebudayaan yang dilaksanakan langsung oleh mahasiswa, menjadi suatu pengalaman tersendiri yang dapat membangun kesadaran sejarah dan budaya bagi mahasiswa karena ada serangkaian proses yang dilalui untuk menghasilkan suatu karya yang dikerjakan secara bersama untuk dipamerkan dan dapat diapresiasi oleh mahasiswa lainnya. Membuat suatu karya seperti bangunan rumah adat, kerajinan tangan dan sejenisnya merupakan karya yang tidak mudah untuk dibuat sehingga dalam prosesnya ada satu hal yang dapat mengasah kemampuan psikomotor seorang individu menjadi lebih meningkat. Hal tersebut menjadi suatu modal kemampuan bagi mahasiswa Pendidikan IPS yang akan menjadi seorang guru yang saat ini semakin dituntut kemampuan berinovasi dan kreativitasnya untuk dapat mengemas konten pembelajaran IPS seperti materi sejarah dan nilai kearifan lokal agar menjadi konten pembelajaran IPS yang menarik untuk dipelajari dan memiliki kebermaknaan yang tinggi bagi peserta didiknya.

Pembahasan

Pada era globalisasi sekarang terjadi perubahan yang sangat cepat dalam berbagai bidang kehidupan, pengaruhnya pun juga berdampak pada memudarnya nilai budaya yang ada di dalam masyarakat. Dalam pendidikan terjadi proses tranfer ilmu pengetahuan, menjaga dan mengembangkan nilai, budaya, tradisi, norma dan lain sebagainya [22]. Oleh karena itu untuk tetap menjaga nilai-nilai budaya lokal agar tidak tergeser diperlukan pembelajaran yang berbasis kearifan lokal yang sesuai dengan prinsip pendidikan. Upaya yang telah dilakukan pada pembelajaran berbasis proyek pameran ini adalah menngintegrasikan nilai-nilai lokal secara kreatif untuk dapat membangun kesadaran sejarah dan budaya bagi para mahasiswa dan pada akhirnya telah menunjukkan bahwa model pembelajaran proyek ini dinilai lebih efektif dan menyenangkan.

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain[23]. Kreativitas merupakan salah satu modal yang harus dimiliki untuk dapat mencapai prestasi belajar [24]. Upaya meningkatkan kebermaknaan pembelajaran dapat berfokus pada

aktivitas yang mampu membentuk pengetahuan dan pengalaman belajar bagi mahasiswa. Pada proses pembelajaran berbasis proyek pameran kebudayaan ada serangkaian proses yang dilalui mahasiswa untuk menghasilkan karya yang menarik dan penuh makna. Secara tidak langsung hal tersebut membangun kesadaran mahasiswa karena dituntut untuk memperoleh informasi yang komprehensif tentang nilai-nilai kearifan lokal dalam suatu kebudayaan, serta kemampuan berkarya yang kreatif dan inovatif dalam mengemas suatu informasi kebudayaan dalam bentuk benda-benda yang dipamerkan pada proyek pameran kebudayaan.

Mahasiswa program studi Pendidikan IPS sebagai calon guru IPS di masa yang akan datang tentu akan menghadapi ragam tantangan yang menuntut mereka untuk menjadi guru yang tidak hanya menguasai secara materi namun kreatif dan inovatif dalam mengemas kegiatan pembelajaran. Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas individu yaitu: 1) kedekatan emosi; 2) kebebasan dan respek; dan 3) menghargai prestasi dan kreativitas [25]. Hal tersebut selaras dengan temuan peneliti bahwa pembelajaran berbasis proyek kebudayaan berdampak positif bagi mahasiswa Pendidikan IPS sebagai calon guru IPS untuk bisa berekspressi dan berkolaborasi dengan mahasiswa lainnya sehingga akan memicu kedekatan secara emosional dan meningkatkan kreativitas yang dapat diapresiasi oleh rekan-rekannya di dalam kelas. Dalam menghasilkan proyek yang bermakna dibutuhkan suatu pengetahuan yang komprehensif dan tingkat kreativitas yang tinggi. Sinergitas dua hal tersebut akan menjadi faktor yang mendukung keberhasilan suatu proyek. Belajar dan mengajar Ilmu-ilmu Sosial akan menjadi berdaya apabila proses pembelajarannya bermakna (*meaningful*) [26]. Pembelajaran berbasis proyek pameran kebudayaan menjadi suatu cara yang dapat memicu motivasi mahasiswa untuk memperoleh informasi dan pengetahuan yang lebih mendalam mengenai suatu kebudayaan sehingga kesadaran akan sejarah dan budaya terbangun dengan sendirinya. Lebih daripada itu mahasiswa dituntut kreativitasnya untuk menjadi seorang calon guru yang inovatif dan kreatif dalam mengemas suatu konten pembelajaran IPS yang menyenangkan dan bermakna.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal yang berbasis pada model pembelajaran berbasis proyek pameran kebudayaan ini dapat memberikan pengetahuan, pengalaman serta lebih jauh memberikan inspirasi kepada mahasiswa, terutama mahasiswa prodi pendidikan IPS IPI Garut untuk menjadikan pengetahuan baru ini sebagai sumber penelitian lanjutan pada proses penyelesaian studi. Terdapat beberapa nilai kearifan lokal yang sudah terpatut dalam kehidupan masyarakat sehingga mampu membentuk karakter masyarakat setempat. Kearifan lokal yang berasal dari kekayaan alam, situs sejarah, lingkungan masyarakat, budaya yang mengandung pesan moral dalam membentuk karakter masyarakat. Kesadaran akan sejarah dan budaya menjadi sangat penting bagi para mahasiswa, sebab mereka tidak hanya sekedar mengetahui konsep-konsep tersebut namun juga memahami tentang arti penting dari sejarah dan budaya yang harus dijaga dan dipelihara.

Dampak dari model pembelajaran berbasis proyek pameran kebudayaan bagi mahasiswa Pendidikan IPS sebagai calon-calon guru IPS dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang telah diperoleh pada saat perkuliahan, salah satunya adalah dengan memiliki keterampilan dan kreativitas dalam merencanakan, menyusun dan menyiapkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Kreativitas yang beragam dari guru-guru IPS dapat mewujudkan kriteria merdeka belajar dengan mengembangkan potensi diri dan peserta didik berdasarkan minat, bakat dalam konteks sosial budaya peserta didik. Peneliti berharap, pengalaman pembelajaran berbasis proyek pameran kebudayaan ini akan mampu memberikan kontribusi bagi terbentuknya calon-calon guru IPS yang kreatif dan inovatif dalam mengemas pembelajaran IPS di masa yang akan datang.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sumaatmadja. Nursid, dkk. (1986). Buku Materi Pokok Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial, Modul 1-3. Jakarta: Karunika, Universitas Terbuka
- [2] Trianto. (2011). Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.
- [3] Maryani, E. (2011). Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Peningkatan Keterampilan Sosial. Bandung: Alfabeta

-
- [4] Astawa, I.B.M. (2017). Pengantar Ilmu Sosial. Depok: Rajagrafindo Persada
- [5] Soemantri, N. (2001). Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS. Bandung: PPS-FPIPS UPI.
- [6] Sapriya. (2015). Pendidikan IPS. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- [7] Anshori, S. (2014). Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Edueksos*. No. 2 Hal 59-76
- [8] Maryani, E. (2011). Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Keterampilan Sosial. Bandung: Alfabeta
- [9] Prasetyo, Z.K. (2013). Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal. *Prosiding : Seminar Nasional Fisika dan Pendidikan Fisika*. Vol 1 No. 1
- [10] Keraf, A.S. (2002). Etika Lingkungan Hidup. Jakarta : Penerbit Buku Kompas.
- [11] Suriasumantri, J.S. (2003). Filsafat Ilmu. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- [12] Mansur, M. (2023). Pentingnya Kesadaran Sejarah dan Budaya oleh Generasi Milenial. <https://kalesang.id/2023/07/20/pentingnya-kesadaran-sejarah-dan-budaya-oleh-generasi-milenial>
- [13] Pengaruh Bangunan-bangunan Bersejarah di Kota Tebing Tinggi sebagai Sumber Belajar Terhadap Kesadaran Sejarah dan Hasil Belajar Sejarah Siswa. (Tesis). Bandung: UPI (tidak diterbitkan).
- [14] Thomas, dkk (1999). *Project Based Learning: A Handbook for Midle and High School Teachers*. New York: The Buck Institute for Education
- [15] Hosnan, M. (2016). Pendekatan Saintifik dan CTL dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia
- [16] Jihad, A., dan Haris, A. (2013). Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- [17] Creswell, J.W. (2014). Penelitian Kualitatif dan Desain Riset. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [18] Sugiyono. (2013). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: ALFABETA
- [19] Djaelani, A.R. (2013). Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif. *Majalah Ilmiah Pawiyatan*. Vol 20 No. Hal. 82-92
- [20] Wagiran. (2012). Pengembangan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Hamemayu Hayuning Bawana (Identifikasi Nilai-nilai Karakter Berbasis Budaya). *Jurnal Pendidikan Karakter*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- [21] Hosnan, M. (2016). Pendekatan Saintifik dan CTL dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia
- [22] Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya : Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 4 No. 1 Hal. 29-39.
- [23] Rati, N.W. dkk. (2017). Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas, dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 6 No.1
- [24] Satiadarma, M.P., dan Waruwu, F.E. (2003). Mendidik Kecerdasan. Jakarta: Pustaka Populer Obor
- [25] Pamilu, A. (2017). Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak. Jakarta: Buku Kita
- [26] Wiriatmadja, R. (2002). Pendidikan Sejarah di Indonesia. Bandung: Historia Utama Press.