

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

<sup>1</sup>Triani Widyanti, <sup>2</sup>Slamet Nopharipaldi R

<sup>1, 2</sup>Institut Pendidikan Indonesia

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

<sup>1</sup>trianiw@institutpendidikan.ac.id

<sup>2</sup>slametnopharipaldi@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 social studies education study program students as prospective social studies teachers in creative local wisdom values courses 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 carried out 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 research results prove that: 1) cultural exhibition project-based learning has provided a more concrete and meaningful understanding and knowledge for students, as shown by the emergence of students' awareness of the importance of understanding the history, culture of various ethnicities spread across Indonesia as well as local wisdom values. they belong to a very rich and diverse nation; 2) the cultural exhibition project-based learning model provides 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

Riset ini bertujuan untuk membangun kesadaran sejarah serta budaya mahasiswa program studi Pendidikan IPS selaku calon guru IPS pada pendidikan 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 riset membuktikan bahwa: 1) pembelajaran berbasis proyek pameran kebudayaan telah memberikan pemahaman serta pengetahuan yang lebih konkret dan bermakna untuk 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 selaku 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 mendidik anak didik menjadi warga negara yang baik, memiliki ilmu pengetahuan, keterampilan, serta kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya, bagi masyarakat serta negara. Program Studi Pendidikan IPS Intitut Pendidikan Indonesia Garut memiliki semangat yang relevan dengan tujuan tersebut, yakni menjadikan para mahasiswanya menjadi generasi muda yang mampu berdaya saing nasional dan bahkan global, namun tidak terlepas dari akar budayanya sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang multikultural. Membentuk mahasiswa tetap bangga terhadap budayanya terutama dalam melestarikan nilai-nilai lokal daerahnya merupakan salah satu tujuan yang hendak dicapai dari mata kuliah Nilai Kearifan Lokal sebagai salah satu mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh seluruh mahasiswa Pendidikan IPS Intitut Pendidikan Indonesia Garut.

Pada dasarnya pendidikan IPS memiliki afinitas dengan kearifan lokal, melalui proses Pada dasarnya pendidikan IPS memiliki afinitas dengan kearifan lokal, melalui proses pembelajaran yang mengintegrasikan dengan nilai-nilai lokal. Rendahnya motivasi serta antusiasme mahasiswa dalam

menguasai gagasan-gagasan tentang nilai lokal tersebut menjadi salah satu aspek penghambat dalam upaya membangun kesadaran sejarah dan budaya yang sepatutnya menjadi kompetensi mereka selaku para calon guru di masa depan. Oleh sebab itu, peneliti menaruh fokus pada poin dimana pembelajaran nilai-nilai kearifan lokal ini dapat dikemas lebih menarik dan menyenangkan dengan melibatkan mahasiswa untuk menggali kemampuan dan keterampilan mereka sehingga menghasilkan sebuah proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Model pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi anak didik [2]. Dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek, mata kuliah ini menawarkan beberapa bentuk kreativitas. Beberapa pameran kebudayaan menampilkan berbagai karya mahasiswa yang berkaitan dengan tema-tema budaya yang telah dipilih oleh mahasiswa secara berkelompok di dalam kelas.

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa pada abad ke-21 adalah dengan memberikan pendidikan IPS berbasis kearifan lokal dengan mengenalkan konten yang beragam dari berbagai etnis dan budaya. Strategi ini terutama ditujukan untuk meningkatkan kesadaran sejarah dan budaya mahasiswa serta mendorong kreativitas mereka. Pembelajaran yang berorientasi pada budaya adalah jenis pembelajaran yang memiliki keterkaitan yang erat dengan aspek keterampilan, atau kecakapan hidup, dengan berlandaskan pada kemampuan dan keterampilan potensial warga lokal yang relevan dengan keseharian mereka. Senada dengan pernyataan [3] bahwa pembelajaran IPS akan bermanfaat jika dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa dan dapat membangun keterampilan hidup, termasuk keterampilan sosial. Penelitian ini akan membahas upaya untuk meningkatkan kesadaran sejarah dan budaya mahasiswa tentang pembelajaran IPS berbasis proyek pameran kebudayaan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirumuskan berlandaskan pada realitas dan fenomena sosial yang Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan berlandaskan pada realitas dan fenomena sosial yang diwujudkan dengan pendekatan interdisipliner 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]. Bila dimaknai lebih lanjut ilmu pengetahuan sosial merupakan sebuah disiplin ilmu yang berasal dari humaniora dan ilmu sosial, memainkan peran penting dalam pembentukan warga negara yang baik dengan tujuan mendidik generasi muda untuk membuat keputusan yang rasional yang dapat diterapkan dalam kehidupan masyarakat. Mampu mengelola hubungan dengan lingkungan sekitarnya dengan baik adalah ciri warga negara yang 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 suatu pembelajaran yang bertujuan membentuk warga negara yang baik (*good citizen*), dituntut untuk dapat membekali anak didik dengan berbagai kemampuan [7]. Beberapa kemampuan yang dimaksudkan diuraikan yakni :

- a) Pengetahuan (*knowledge*), yakni pemahaman mengenai konsep dasar ilmu sosial yang menjadi unsur IPS untuk dapat dipergunakan dalam memecahkan permasalahan sosial yang ada di lingkungan sekitarnya;
- b) Keterampilan (*skill*), keterampilan yang diharapkan meliputi keterampilan berpikir (*thinking skills*), meliputi kemampuan untuk menyusun konsep, menginterpretasi, membuat generalisasi, mengaplikasikan dan mengevaluasi pengetahuan; keterampilan inkuiri ilmu sosial (*social science inquiry skills*) yakni keterampilan untuk menyusun berbagai pertanyaan dan hipotesis,

- mengumpulkan data dan diaplikasikan untuk menguji hipotesis dan membuat generalisasi; keterampilan belajar atau akademik (*academy or study skills*), seperti keterampilan menemukan lokasi, mengorganisasi, dan menerima suatu informasi baik melalui kegiatan berliterasi, mendengar dan mengobservasi; keterampilan berkelompok (*group skills*), yaitu keterampilan untuk menjadi seorang pemimpin yang efektif dalam memecahkan masalah di dalam suatu kelompok, dan berpartisipasi aktif dalam proyek penelitian;
- c) Sikap (*attitudes*), yaitu sikap untuk mampu menjunjung nilai, etika dan moral yang mampu menjadikan anak didik sebagai warga negara yang baik;
  - d) Pembentukan kebiasaan dan keterampilan (*formation of habits and skills*), yakni pembentukan kegemaran dan keterampilan anak didik, dan
  - e) Melatihkan perilaku yang positif (*training in distrable patterns of conduct*), yakni melatih anak didik untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik, termasuk di dalamnya etika, moral, dan kejujuran.

Hal ini didukung dengan pernyataan bahwa IPS harus menjadi bagian dari kurikulum sekolah, dengan tugas utamanya membantu mahasiswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat di tingkat lokal, nasional, dan global. [8].

Prasetyo [9] menyatakan bahwa kearifan lokal berasal dari dua istilah yakni kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*). Kearifan lokal, secara terminologi, didefinisikan sebagai konsep lokal yang bijaksana, berharga, dan harus diikuti oleh masyarakat. Pada sudut pandang ilmu antropologi, istilah kearifan lokal berarti pengetahuan lokal, yaitu kemampuan masyarakat setempat untuk melakukan proses seleksi terhadap masuknya kebudayaan lain dengan cara yang sesuai dengan budaya mereka sendiri, yang merupakan identitas atau penciri budaya. Sumber pengetahuan lokal terdiri dari semua kepercayaan, pengetahuan, wawasan (pemahaman), dan adat kebiasaan (etika) yang menentukan bagaimana masyarakat bertindak dalam hubungannya dengan komunitas ekologis.

Sejalan dengan pendapat [10] bahwa kearifan lokal ini harus dihidupkan, diterapkan, dan Sejalan dengan pendapat [10] bahwa kearifan lokal ini harus dihidupkan, diterapkan, dan diwariskan dari generasi ke generasi untuk membentuk sikap atau perilaku masyarakat terhadap alam, gaib, dan manusia. Disisi lain [11] percaya bahwa kebudayaan adalah sebuah tatanan hidup, yaitu aktivitas masyarakat yang mencerminkan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Pada tatanan kehidupan manusia, khususnya di masyarakat Indonesia, terdapat nilai sosial yang membentuk kearifan lokal, atau wisdom lokal, dan telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari.

Sejarah dan budaya berhubungan satu sama lain karena keduanya muncul bersamaan dengan kehidupan. Karena sejarah memberikan pengalaman dan mengajarkan kebijaksanaan, sejarah berfungsi sebagai pedoman bagi kita untuk melangkah ke masa depan. Sejarah merupakan suatu eksistensi keberadaan sebuah kebudayaan satu bangsa, dan negara [12].

Fakta menunjukkan bahwa fakta-fakta sejarah telah dilunturkan secara alami oleh kehidupan manusia dan ketidaksadaran mereka. Oleh karena itu, sangat bijaksana untuk mengetahui fakta-fakta sejarah sebagai landasan untuk masa depan yang lebih baik. Sejarah memiliki manfaat edukatif karena dapat memberi orang lebih banyak pengetahuan[13]. Sejarah juga dianggap memiliki nilai karena merupakan saksi dan bukti yang menyampaikan berbagai kebenaran dan kearifan yang dapat membantu bangsa ini tetap ada dan hidup. Oleh karena itu kesadaran sejarah bagi generasi muda Indonesia harus dibangun sebagai satu upaya untuk memperkuat jati diri bangsa.

Pameran kebudayaan yang ditunjukkan dalam proses pembelajaran ini adalah berupa model pembelajaran berbasis proyek. Menurut [14] model pembelajaran berbasis proyek memusatkan pertanyaan dan masalah penting, membuat keputusan, mencari berbagai sumber, memberi anggota kesempatan untuk bekerja sama, dan menutup dengan presentasi produk nyata. Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Dalam model ini, guru memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi, menilai, menginterpretasikan, menyusun, dan menggabungkan data untuk menghasilkan berbagai hasil belajar [15]. Dapat dimaknai pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu 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 yang dimiliki siswa setelah pengalaman belajar". Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang menunjukkan seberapa baik siswa berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Proyek pameran kebudayaan diharapkan dapat membangun kesadaran mahasiswa IPS tentang sejarah dan kebudayaan serta melatih kreativitas mereka dalam mengembangkan media belajar IPS.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Creswell [17] Penelitian kualitatif adalah serangkaian teknik untuk menafsirkan informasi dari serangkaian representasi. Ini termasuk wawancara, percakapan, catatan lapangan, 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 berfungsi sebagai alat utama penelitian sekaligus sebagai perencana, memilih subjek untuk informan dalam penelitian, melakukan pengumpulan data, menafsirkannya, membuat kesimpulan awal, dan menganalisis data di lapangan [19]. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan studi dokumentasi, serta teknik analisis data yang dilakukan secara interaktif dan terus menerus. Data ditemukan melalui reduksi, penyajian, dan penyimpulan. Pemeriksaan keabsahan data penelitian dilakukan dengan triangulasi teknik dan sumber.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pameran Kebudayaan

Penelitian ini melibatkan 35 orang mahasiswa program studi pendidikan IPS IPI Garut yang mengambil mata kuliah Nilai-nilai Kearifan Lokal sebagai sampel. Tujuan utama dari penelitian ini yakni 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 dengan nilai-nilai kearifan lokal untuk kemudian dimanifestasikan dalam bentuk pameran kebudayaan.

Kearifan lokal muncul sebagai cara untuk mencegah dampak iklim global pada kehidupan manusia [20]. Kearifan lokal mengandung beberapa konsep penting, yaitu: (a) Kearifan lokal berasal dari pengalaman lama yang memengaruhi perilaku seseorang; (b) Kearifan lokal bergantung pada lingkungan pemiliknya; dan (c) Kearifan lokal fleksibel, fleksibel, dan terbuka, dan selalu berubah sesuai dengan kemajuan zaman. Konsep ini juga menunjukkan bahwa kearifan lokal selalu terkait dengan kehidupan manusia yang hidup di lingkungan alam dan sosialnya. Sudah seharusnya diketahui bahwa kearifan lokal sangat penting bagi mahasiswa untuk ikut andil dalam melestarikan tatanan kehidupan agar tetap seimbang dengan lingkungannya dan mampu melestarikan lingkungan sekitarnya. Banyak faktor yang mempengaruhi persepsi manusia tentang lingkungan mempengaruhi kearifan lokal ini.

Model pembelajaran berbasis proyek pameran kebudayaan merupakan pilihan lain untuk mengajarkan konten IPS yang didasarkan pada nilai kearifan lokal. Mahasiswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam penelitian, eksplorasi, interpretasi, dan sintesis informasi tentang nilai-nilai kearifan lokal, yang membuat pembelajaran lebih bermakna. Sebagaimana menurut [21] terdapat 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.

Dalam proyek pameran kebudayaan, sejumlah prosedur yang dilakukan oleh mahasiswa secara tidak langsung mendorong mereka untuk menjadi lebih kreatif saat mempelajari materi. Materi atau konten yang dipelajari kemudian disajikan dalam bentuk yang lebih

menarik sehingga informasi yang sebelumnya tidak 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



Sumber : Lab Internal Prodi IPS IPI Garut (2024)

### **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 (*konwledge*) 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 selaras dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, yaitu untuk memahami konsep dasar tentang bagaimana masyarakat berinteraksi dengan lingkungannya, memberikan keterampilan dasar untuk berpikir kritis dan logis, menumbuhkan kesadaran akan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, serta meningkatkan kemampuan untuk bekerja sama, berkomunikasi dalam lingkungan masyarakat yang beragam.

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. Pada prosesnya pendidikan menjaga dan mengembangkan nilai, budaya, tradisi, norma, dan sebagainya. [22]. Oleh karena itu, pembelajaran yang berbasis kearifan lokal dan sesuai dengan prinsip pendidikan diperlukan untuk mempertahankan nilai-nilai budaya lokal. Upaya yang telah dilakukan pada pembelajaran berbasis proyek pameran ini adalah mengintegrasikan 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.

Pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran yang memberikan peserta didik kebebasan untuk merencanakan dan melaksanakan tugas belajar, bekerja sama dalam proyek, dan pada akhirnya membuat karya kerja yang dapat ditunjukkan kepada orang lain [23]. Salah satu kunci keberhasilan belajar adalah kreativitas [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.

Sebagai calon guru IPS di masa depan, mahasiswa program studi Pendidikan IPS akan menghadapi banyak tantangan. Mereka harus menjadi guru yang tidak hanya menguasai materi tetapi juga inovatif dan kreatif dalam mengatur kegiatan pembelajaran. Ada beberapa poin 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 berekspresi 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 sosial hanya dapat berhasil jika prosesnya bermakna [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. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian dan diskusi menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal melalui model proyek pameran kebudayaan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman. Ini juga dapat memberikan inspirasi kepada mahasiswa, terutama mahasiswa prodi pendidikan IPS IPI Garut, untuk menggunakan informasi ini sebagai sumber penelitian lanjutan selama studi mereka. Kearifan lokal berasal dari kekayaan alam, situs sejarah, lingkungan masyarakat, dan budaya, dan memiliki pesan moral yang membentuk karakter masyarakat. Kesadaran akan sejarah dan budaya sangat penting bagi mahasiswa karena mereka tidak hanya mempelajari konsep tetapi juga memahami pentingnya menjaga dan memelihara keduanya.

Sebagai calon guru IPS, model pembelajaran berbasis proyek pameran kebudayaan memiliki potensi untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman yang dipelajari selama kuliah, salah satunya adalah dengan menjadi kreatif dan memiliki kemampuan untuk merancang, menyusun, dan membuat media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Dengan kreativitas yang beragam, guru IPS dapat mewujudkan standar belajar yang bebas dengan mengembangkan potensi diri dan siswa berdasarkan minat dan bakat mereka dalam konteks sosial budaya siswa. Peneliti berharap pengalaman pembelajaran berbasis proyek pameran kebudayaan ini akan membantu mengembangkan calon guru IPS yang inovatif dan kreatif untuk mengemas pembelajaran IPS di masa depan.

#### 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
- Soemantri, N. (2001). Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS. Bandung: PPS-FPIPS UPI.

- [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] Wiriadmadja, R. (2002). *Pendidikan Sejarah di Indonesia*. Bandung: Historia Utama Press.
- [27] T. Tetep and Y. Arista, "Students' Perception towards Kahoot Learning Media and Its Influence towards Students' Motivation in Learning Social Studies and Civic Education amid Pandemic in SMKN 9 Garut," vol. 4, no. 1, p. 99, 2022, doi: 10.20527/iis.v4i1.5537.