

PENERAPAN *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH

Candra Indayati^{1*}, Yoni Prawardayana²
SMK ISLAM 1 Kota Blitar, Indonesia
*indayaticandra@gmail.com

Abstract

Based on the observation of history learning activities in class X TKR 5 SMK ISLAM 1 KOTA BLITAR, several interesting findings were revealed. First, the students of class X TKR 5 have high interest and motivation in learning. This can be seen from their activeness in answering questions and their enthusiasm for the tasks given by the teacher. Second, the students already have the ability to think critically and think high-level. This can be seen from the results of the work they have done, including problem solving activities (discussions) and information exchange (presentations). However, it turns out that there is one ability that has not been fully developed in this class. That ability is creative thinking. The ability to think creatively is very important in history learning so that students can create new and original ideas. These new and original ideas are useful for them in responding to historical learning materials and phenomena of everyday life that require analysis of thoughts from various perspectives. Therefore, this study aims to improve students' creative thinking skills in history subjects. The learning model used to improve these abilities is Project Based Learning. The data collection technique in this study used observation, while the instrument in this study used the students' creative thinking ability sheet. The results of this study indicate that Project Based Learning is proven to be able to improve students' creative thinking skills in history subjects. This can be seen in the acquisition of the percentage score of creative thinking skills which continues to increase starting from learning cycle I to learning cycle II. The percentage score in the first cycle of learning reached 74% in the "enough" category, while the percentage score in the second cycle of learning reached 84% in the "good" category. Based on this information, there was an increase in students' creative thinking skills by 10%.

Keywords: History Subject, Project Based Learning, Creative Thinking Ability

PENDAHULUAN

Mengajar adalah suatu aktivitas yang sangat menantang. Tantangan utama dalam mengajar terletak pada kemampuan seorang guru dalam merancang dan menerapkan kegiatan pembelajaran yang mengasyikkan bagi peserta didik. Karenanya, eksplorasi metode, model, serta strategi pembelajaran mutlak diperlukan oleh seorang guru. Jika tidak, peserta didik bisa bosan. Apabila mereka bosan, maka gairah belajar akan rendah. Pada akhirnya, hal tersebut akan berdampak pada nilai yang mereka peroleh saat tes evaluasi.

Tantangan dalam mengajar tersebut sebenarnya bisa ditaklukkan asalkan guru yang bersangkutan mau dan mampu memahami karakteristik khusus pada mata pelajaran yang mereka ajarkan. Jika mereka acuh atau tidak mampu untuk memahami karakteristik pelajaran yang mereka ajarkan itu, segala macam metode, model, serta strategi pembelajaran tidak akan tepat sasaran.

Sejarah adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki karakteristik khusus tersebut. Sudah

menjadi rahasia umum jika materi pelajaran ini banyak berisi konsep dan teori tentang peristiwa-peristiwa masa lampau yang pernah mengubah dunia serta profil tokoh-tokoh yang pernah jaya di masanya kemudian ia mati.

Karakteristik khusus yang dimiliki mata pelajaran sejarah itu menyebabkan guru sejarah memiliki dua tantangan tersendiri saat mengajar di kelas. Pertama, guru sejarah harus mampu “menghadirkan” kejadian-kejadian di masa silam serta tokoh-tokoh yang telah mati itu ke dalam kelas. Kedua, guru sejarah harus mampu menghubungkan materi pembelajaran yang didominasi oleh peristiwa masa lampau serta tokoh-tokoh yang telah mati tersebut dengan fenomena saat ini sehingga dekat (kontekstual) dengan kehidupan peserta didik. Jika kedua tantangan tersebut bisa diatasi, kegiatan pembelajaran sejarah bisa dikatakan berhasil.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, maka peneliti melakukan observasi kegiatan pembelajaran sejarah di SMA Negeri 4 Malang. Kelas yang dipilih untuk dijadikan sebagai subjek penelitian adalah kelas H5. Dalam observasi selama dua bulan tersebut, terungkap ada beberapa temuan menarik. Pertama, para peserta didik kelas H5 telah memiliki minat dan motivasi yang tinggi dalam belajar. Hal tersebut bisa dilihat dari keaktifan mereka saat menjawab pertanyaan serta antusiasme mereka terhadap tugas-tugas yang diberikan guru. Kedua, para peserta didik telah memiliki kemampuan berpikir kritis dan berpikir tingkat tinggi. Hal tersebut dilihat dari hasil unjuk kerja yang telah mereka lakukan, meliputi kegiatan pemecahan masalah (diskusi) dan pertukaran informasi (presentasi).

Namun ternyata, ada satu kemampuan yang selama ini belum dikembangkan secara maksimal di kelas H5. Kemampuan tersebut adalah berpikir kreatif (*creative thinking*). Kemampuan berpikir kreatif ini dirasa sangat penting dalam pembelajaran sejarah supaya peserta didik bisa menciptakan gagasan-gagasan baru dan orisinal. Gagasan-gagasan baru serta orisinal tersebut bermanfaat bagi mereka dalam menyikapi materi pembelajaran sejarah maupun fenomena kehidupan sehari-hari yang membutuhkan analisis pemikiran dari berbagai sudut pandang.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif bisa dilakukan dengan berbagai model pembelajaran, salah satunya adalah *Project Based Learning*. *Project Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang menekankan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh untuk mengerjakan suatu proyek serta menghasilkan suatu produk (Abidin, 2014:167).

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Emilliyah Nurjanah, Suranto, dan Nurul Umamah pada tahun 2015. Dalam penelitian yang berjudul “Penerapan *Project Based Learning* dengan *Performance Assessment* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah”, terungkap bahwa kreativitas belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus 1, siklus 2, dan siklus 3. Pada pembelajaran siklus I, persentase kreativitas belajar peserta didik mencapai angka 61,11% dengan kriteria cukup kreatif. Pada pembelajaran siklus II, persentase kreativitas belajar peserta didik mencapai angka 70% dengan kriteria kreatif. Sementara itu, pada pembelajaran siklus III, persentase kreativitas belajar peserta didik mencapai angka 77,77% dengan kriteria kreatif (Nurjanah dkk, 2015:7).

Harapannya, *Project Based Learning* ini akan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif para peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

BMETODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut (Sanjaya, 2009: 26).

Penelitian ini dilakukan di kelas x tkr 5 yang beralamat di SMK Islam 1 Blitar pada semester gasal tahun pelajaran 2017/2018. Peneliti menjadikan SMk Islam 1 Kota Blitar menjadi lokasi penelitian dengan pertimbangan bahwa yang bersangkutan akan melakukan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di tempat tersebut.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi. Observasi adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut (Nazir, 1985:212). Jenis observasi yang akan digunakan adalah observasi terstruktur. Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis tentang apa yang diamati, serta kapan dan di mana tempatnya (Sugiyono, 2010:205). Penggunaan observasi terstruktur ini dimaksudkan untuk memudahkan peneliti dalam menganalisis data penelitian

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Indikator kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang dijadikan sebagai panduan observasi dapat dirumuskan melalui tabel berikut ini:

Tabel 2. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik

No.	Indikator Pengamatan
1	Peserta didik mengajukan banyak pertanyaan
2	Mempunyai banyak gagasan saat menyikapi suatu masalah
3	Selalu memikirkan jawaban lebih dari satu
4	Cepat melihat kesalahan atau kekurangan pada suatu objek atau situasi
5	Memberikan berbagai penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah
6	Melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda
7	Menerapkan suatu konsep dengan cara yang berbeda
8	Mencari banyak alternatif penyelesaian saat menghadapi masalah
9	Mampu mengubah arah berpikir secara spontan
10	Memikirkan sesuatu yang belum pernah terpikirkan oleh orang lain
11	Mempertanyakan cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara-cara baru
12	Mampu berkarya dan mengembangkan suatu produk atau gagasan
13	Menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi menjadi lebih menarik

Sumber: Munandar (1999:88)

Setelah mendapatkan data penelitian melalui observasi, tahapan berikutnya adalah analisis data. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan jenis kualitatif deskriptif. Jadi, data-data yang diperoleh melalui hasil observasi tersebut dideskripsikan sehingga bisa mendapatkan hasil penelitian. Pedoman skor yang digunakan dalam analisis data dapat dijelaskan melalui tabel berikut ini:

Tabel 1. Pedoman Skor Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik

Skor	Kategori
92 – 100	Sangat Baik
75 – 91	Baik
50 – 74	Cukup
25 – 49	Kurang
0 – 24	Sangat kurang

Sumber: Arikunto (2006:42)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus 1 dibagi menjadi tiga pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis 24 Agustus 2017 selama tiga jam pelajaran. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis 31 Agustus 2017 selama tiga jam pelajaran. Sementara itu, pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis, 7 September 2017.

Pada kegiatan pembelajaran siklus I, produk yang dibuat oleh peserta didik adalah *Mind Map*. Pembuatan *Mind Map* dilakukan selama dua pertemuan. Pada pertemuan ketiga, *Mind Map* yang sudah jadi tersebut akan dipresentasikan dalam sebuah “Pameran Sejarah”.

Selama proses pembuatan *Mind Map* hingga presentasi, tiga orang observer telah melakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik. Hasil pengamatan para observer tersebut dapat dijelaskan melalui tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Siklus I

Nomor Indikator Observasi	Penilaian Observer		
	Observer 1	Observer 2	Observer 3
1	4	4	3
2	4	4	4
3	4	4	4
4	4	4	4
5	4	3	3
6	4	4	3
7	4	4	4
8	4	3	3
9	3	4	3
10	4	3	3
11	3	4	4
12	4	3	4

Nomor Indikator Observasi	Penilaian Observer		
	Observer 1	Observer 2	Observer 3
13	4	4	4
Total Skor	50	48	46
Rata-rata		48	
Persentase		74%	

Tabel 1.3 pada dasarnya menunjukkan bahwa persentase skor kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas H5 pada siklus I adalah sebesar 74%. Berdasarkan pedoman skor kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada tabel 1.2, persentase skor 74% berada dalam kategori “cukup”.

Dalam praktiknya, peneliti menemukan sebuah kendala dalam pembelajaran siklus I. Kendala dalam pembelajaran siklus I tersebut disebabkan karena adanya protes dari peserta didik terkait dengan metode pembagian anggota kelompok. Berdasarkan kebijakan peneliti, peserta didik kelas H5 dibagi menjadi tujuh kelompok. Permasalahan muncul ketika diketahui bahwa jumlah peserta didik adalah 24 orang. Akibatnya, komposisi anggota setiap kelompok menjadi timpang. Ada kelompok yang beranggotakan empat orang, dan ada juga kelompok yang beranggotakan tiga orang.

Berdasarkan hasil refleksi, maka peneliti menyiapkan rencana perbaikan dalam pembelajaran siklus II. Perbaikan tersebut adalah melakukan pembagian kelompok secara merata. Jika peserta didik kelas H5 berjumlah 24 orang, maka jumlah anggota yang ideal per kelompok adalah empat orang. Jadi, ada enam kelompok yang memiliki kuantitas serta kekuatan sama.

2. Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dibagi menjadi tiga pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis 5 Oktober 2017 selama tiga jam pelajaran. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis 12 Oktober 2017 selama tiga jam pelajaran. Sementara itu, pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis 19 Oktober 2017 selama tiga jam pelajaran.

Pada kegiatan pembelajaran siklus II, produk yang dibuat oleh peserta didik adalah *Poster Sejarah*. Pembuatan *Poster Sejarah* dilakukan selama dua pertemuan. Pada pertemuan ketiga, *Poster Sejarah* yang sudah jadi tersebut akan dipresentasikan dalam sebuah “Pameran Sejarah”.

Selama proses pembuatan *Poster Sejarah* hingga presentasi, tiga orang observer telah melakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik. Hasil pengamatan para observer tersebut dapat dijelaskan melalui tabel berikut ini:

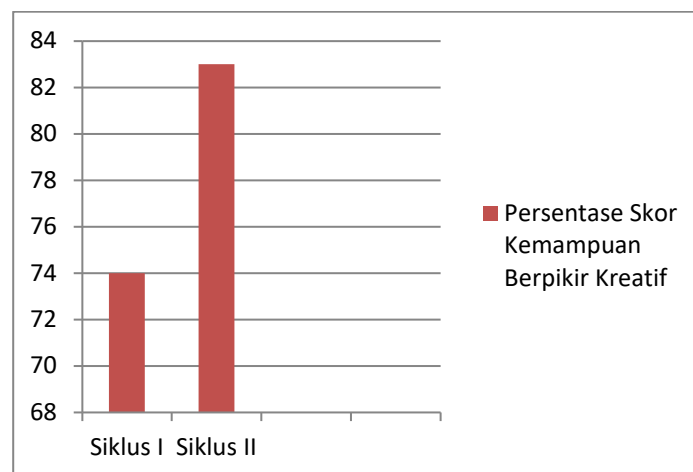
Tabel 4. Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Siklus II

Nomor Indikator Observasi	Penilaian Observer		
	Observer 1	Observer 2	Observer 3
1	4	5	4
2	4	5	4
3	4	4	4
4	4	5	4
5	4	4	4

Nomor Indikator Observasi	Penilaian Observer		
	Observer 1	Observer 2	Observer 3
6	5	5	4
7	4	4	4
8	4	4	4
9	4	4	4
10	4	4	4
11	4	4	4
12	4	4	4
13	4	5	4
Total Skor	53	57	52
Rata-rata		54	
Persentase		83%	

Tabel 1.4 pada dasarnya menunjukkan bahwa persentase skor kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas H5 pada siklus II adalah sebesar 84%. Berdasarkan pedoman skor kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada tabel 1.2, persentase skor 84% berada dalam kategori “baik”.

Merujuk pada tabel 1.3 dan 1.4, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan persentase skor kemampuan berpikir kreatif peserta didik dari siklus I ke siklus II. Peningkatan persentase skor sebesar 10% tersebut dapat dijelaskan melalui diagram berikut ini:



Gambar 1. Perbandingan Persentase Skor Kemampuan Berpikir Kreatif Siklus I dan Siklus II

Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru yang melaksanakan kegiatan pembelajaran. Selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran mulai dari siklus I hingga siklus II, dapat dikatakan bahwa kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif mengalami peningkatan. Pada pembelajaran siklus I, persentase skor kemampuan berpikir kreatif peserta didik mencapai angka 74% dengan kategori “cukup”. Hal ini berdasarkan hasil analisis data dari lembar observasi kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Dalam praktiknya, peneliti menemukan sebuah kendala dalam pembelajaran siklus I. Kendala dalam pembelajaran siklus I tersebut disebabkan karena adanya protes dari peserta didik terkait dengan metode pembagian anggota kelompok. Berdasarkan kebijakan peneliti, peserta didik kelas H5 dibagi menjadi tujuh kelompok. Permasalahan muncul ketika diketahui bahwa jumlah peserta didik adalah 24 orang. Akibatnya, komposisi anggota setiap kelompok menjadi timpang. Ada kelompok yang beranggotakan empat orang, dan ada juga kelompok yang beranggotakan tiga orang. Berdasarkan hasil refleksi, maka peneliti menyiapkan rencana perbaikan dalam pembelajaran siklus II. Perbaikan tersebut adalah melakukan pembagian kelompok secara merata. Jika peserta didik kelas H5 berjumlah 24 orang, maka jumlah anggota yang ideal per kelompok adalah empat orang. Jadi, ada enam kelompok yang memiliki kuantitas serta kekuatan sama.

Perbaikan yang dilakukan peneliti dalam pembelajaran siklus II membuahkan hasil. Berdasarkan hasil observasi, persentase skor kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas H5 mencapai angka 84% dengan kategori “baik”. Hal itu menandakan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut adalah sebesar 10%.

Selain terbukti bisa meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, penerapan *Project Based Learning* dalam penelitian ini ternyata juga membawa banyak manfaat lain. Manfaat pertama yang dirasakan adalah meningkatnya motivasi peserta didik saat mengerjakan tugas proyek berupa pembuatan *Mind Map* dan *Poster Sejarah*. Peningkatan motivasi tersebut disebabkan karena setiap peserta didik berkeinginan untuk mendapatkan nilai tinggi. Oleh karena itu, mereka dituntut untuk bekerja keras dan berlomba-lomba dalam menghasilkan produk yang terbaik.

Manfaat kedua yang dirasakan adalah meningkatnya kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah. Peningkatan kemampuan tersebut bisa muncul karena pembuatan *Mind Map* dan *Poster Sejarah* menuntut mereka untuk berpikir tingkat tinggi.

Manfaat ketiga yang dirasakan adalah meningkatnya kemampuan peserta didik dalam bekerjasama. Peningkatan kemampuan tersebut bisa muncul karena pembuatan *Mind Map* dan *Poster Sejarah* menuntut mereka untuk saling bekerja sama. Jika mereka tidak mau bekerjasama, tentu saja produk yang mereka kerjakan tidak akan selesai tepat waktu.

Manfaat keempat yang dirasakan adalah meningkatnya kemampuan peserta didik dalam mencari dan mendapatkan informasi. Peningkatan kemampuan tersebut bisa muncul karena pembuatan *Mind Map* dan *Poster Sejarah* membutuhkan keakuratan data. Oleh karena itu, mereka dituntut untuk mencari sumber rujukan atau referensi yang relevan serta terpercaya.

Manfaat kelima yang dirasakan adalah meningkatnya kemampuan peserta didik dalam mengorganisasi proyek. Peningkatan kemampuan tersebut bisa muncul karena pembuatan *Mind Map* dan *Poster Sejarah* menuntut mereka untuk mengorganisasi proyek dengan baik. Pengorganisasian proyek tersebut mencakup pembagian tugas setiap anggota kelompok, pengelolaan sumber daya seperti alat dan bahan untuk pembuatan proyek, serta alokasi waktu.

Kelima manfaat tambahan dalam penelitian ini sejalan dengan penjelasan Kemdikbud

(2013:33) yang menyatakan bahwa *Project Based Learning* mempunyai banyak kelebihan. Kelebihan tersebut antara lain adalah (1) *Increased Motivation* atau meningkatkan motivasi, (2) *Increased Problem Solving Ability* atau meningkatkan kemampuan pemecahan suatu masalah, (3) *Increased Collaborative* atau meningkatkan kemampuan kerjasama, (4) *Improved Library Research Skills* atau meningkatkan kemampuan memperoleh dan mengelola informasi, serta (5) *Increased Resource Management Skills* atau meningkatkan kemampuan dalam mengelola sumber daya.

Berdasarkan seluruh hasil pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan *Project Based Learning* terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas H5 di SMA Negeri 4 Malang pada mata pelajaran Sejarah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Project Based Learning terbukti mampu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas H5 SMA Negeri 4 Malang. Hal tersebut bisa dilihat pada perolehan persentase skor kemampuan berpikir kreatif yang terus mengalami peningkatan mulai dari pembelajaran siklus I hingga pembelajaran siklus II. Persentase skor pada pembelajaran siklus I mencapai angka 74% dengan kategori “cukup”, sedangkan persentase skor pada pembelajaran siklus II mencapai angka 84% dengan kategori “baik”. Berdasarkan keterangan tersebut, terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebesar 10%.

Selain itu, berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat dikemukakan beberapa saran bagi berbagai pihak, di antaranya adalah guru mata pelajaran, Kepala Sekolah, serta peneliti selanjutnya.

Bagi guru mata pelajaran sejarah, *Project Based Learning* bisa menjadi alternatif bagi guru mata pelajaran sejarah dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Selain dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, *Project Based Learning* juga memiliki banyak manfaat. Manfaat-manfaat tersebut antara lain adalah (1) meningkatkan motivasi, (2) meningkatkan kemampuan pemecahan suatu masalah, (3) meningkatkan kemampuan kerjasama, (4) meningkatkan kemampuan memperoleh dan mengelola informasi, serta (5) meningkatkan kemampuan dalam mengelola sumber daya.

Sementara itu, bagi Kepala Sekolah, sebaiknya memberikan banyak dukungan kepada guru mata pelajaran yang akan menerapkan *Project Based Learning* di kelas. Dukungan tersebut bisa dilakukan dengan banyak cara, seperti halnya pemberian motivasi serta penyediaan sarana prasarana guna menunjang *Project Based Learning*.

Terakhir, bagi peneliti selanjutnya, diharapkan mampu untuk memperbaiki berbagai kendala maupun kekurangan pada penelitian ini sehingga hasil penelitian di masa mendatang bisa mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika aditama.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. 1999. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Nazir, M. 1985. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nurjanah, E., Suranto, & Umamah, N. 2015. Penerapan Project Based Learning dengan Performance Assessment untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas XI IPS 1 SMA Negeri Rambipuji Semester Genap Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal “Artikel Ilmiah Mahasiswa 2015”*, (Online), 1 (1): 1-10, (<http://repository.unej.ac.id/>), diakses 27 Oktober 2017.
- Sanjaya, W. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Kemdikbud. (2013). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013: Mata Sejarah untuk SMA/SMK/MA*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.