

Metode *Service Learning* sebagai Model Pembelajaran Sejarah

Studi Kasus: Proses Pembelajaran Desain Interior untuk Komunitas *Roodebrug Soerabaia*

Imelda Sutanto, Diana Effendy, Nadia Franciska

imeldasutanto98@gmail.com, dianaeffendy14@gmail.com , nadiafranciska024@gmail.com

Abstrak

Di era modern, pendidikan sejarah umumnya masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti: ceramah, tanya jawab, membaca buku sejarah, dsb. Alih-alih memberikan peningkatan dalam minat belajar sejarah, suatu kenyataan yang menyedihkan menyatakan bahwa pendidikan sejarah dianggap membosankan, tidak bermakna dan tidaklah berkaitan dengan realita kehidupan. Oleh karena itu, dalam mata kuliah desain interior terdapat sekelompok mahasiswa yang diberi kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan komunitas sejarah bernama *Roodebrug Soerabaia*. Komunitas ini memperhatikan pelestarian sejarah lokal Surabaya, khususnya era revolusi dari 1945 hingga 1949. Kegiatan komunitas terdiri dari kegiatan teatral, pembelajaran sejarah, penelitian, dan berziarah ke makam pahlawan.

Seringkali dianggap membosankan dan menurunkan minat belajar sehingga diperlukan metode pembelajaran yang efektif dan kreatif. Oleh karena itu, bagaimana cara menerapkan pembelajaran yang efektif dan kreatif. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah *design thinking* dan *service learning*. Metode *service learning* adalah suatu metode holistik yang bertujuan untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan konteks kehidupan. Dengan adanya metode *service learning* ini, akan terjadi hubungan timbal balik antara mahasiswa dan masyarakat. Metode *design thinking* adalah metode yang melakukan proses desain dimana metode ini merupakan penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna atau *user*. Metode *design thinking* yang digunakan terdiri dari 6 tahap yaitu *understand*, *observe*, *point of view*, *ideate*, *prototype* dan *test*.

Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa kegiatan belajar menggunakan metode *service learning* dan *design thinking* menjadi metode pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif serta meningkatkan minat belajar.

Kata kunci: *Service learning*, Pembelajaran sejarah, Pembelajaran desain interior

Abstract

In modern era, history education uses conventional learning methods, such as lectures, questions and answers, reading history books, etc. Instead of providing an increase in interest to learning history, a sad fact states that historical education is considered boring, meaningless and not related to the reality of life. Therefore, in interior design course there is a group of students who are given the opportunity to interact with the historical community called Roodebrug Soerabaia. This community pays attention to the preservation of the local history of Surabaya, especially the revolutionary era from 1945 to 1949. Community activities consist of theatrical activities, history learning, research, and pilgrimage to the tomb of the hero.

Often considered boring and reducing interest in learning, we need an effective and creative learning methods. Therefore, how to apply it for learning. In this research, the method used is design thinking and service learning. Service learning is a method that aims to understand the meaning of the subject matter learned with the context of life. With this service learning, there will be a reciprocal relationship between students and the community. Design thinking is a method that carries out the design process of problem solving that focuses on the user. Design thinking method consists of 6 stages: understand, observe, point of view, ideate, prototype and test.

The results of this study state that learning activities using service learning and design thinking become more effective and creative learning methods and increase learning interest.

Keywords: *Service learning, History learning, Interior design learning*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejarah sendiri berasal dari bahasa Arab “Syajara” yang memiliki arti terjadi, dan atau “Syajaratun” yang memiliki arti pohon kayu. Pohon menggambarkan pertumbuhan terus-menerus dari bumi ke udara dengan mempunyai cabang, dahan dan daun, kembang atau bunga serta buahnya. Memang di dalam kata sejarah itu tersimpan makna pertumbuhan atau kejadian (Yamin, 1958: 4). Menurut Sjamsuddin (1996: 2), pengertian sejarah merupakan adanya suatu kejadian, perkembangan/ pertumbuhan tentang sesuatu hal (peristiwa) dalam suatu kesinambungan (kontinuitas). Ada pula peneliti yang menganggap bahwa arti kata “syajarah” tidak sama dengan kata “sejarah”, sebab sejarah bukan hanya bermakna sebagai “pohon keluarga” atau asal-usul atau silsilah. Walaupun demikian diakui bahwa ada hubungan antara

kata “syajarah” dengan kata “sejarah”, seseorang yang mempelajari sejarah tertentu berkaitan dengan cerita, silsilah, riwayat dan asal-usul tentang seseorang atau kejadian. Dengan kata lain Sejarah merupakan salah satu perkataan yang dipergunakan dalam bahasa sehari – hari dan memiliki istilah ilmu pengetahuan. Dapat disimpulkan sejarah adalah suatu kejadian atau cerita dan peristiwa yang telah terjadi pada waktu yang lalu.

Sejarah sendiri merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dalam dunia pendidikan mulai dari tingkat SD, SMP, SMA, bahkan Perguruan tinggi. Alih-alih memberikan peningkatan dalam minat belajar sejarah, suatu kenyataan yang menyedihkan menyatakan bahwa pendidikan sejarah dianggap membosankan, tidak bermakna dan tidaklah berkaitan dengan realita kehidupan. Dalam metode, strategi, maupun teknik pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar biasanya monoton dan semakin menurunkan minat belajar siswa. Sebagai akibat dari proses pembelajaran seperti ini, siswa tampak kurang bersemangat mengikuti pelajaran dan seringkali menjadi bosan karena mereka tidak dirangsang untuk terlibat secara aktif dengan berbagai varian yang semestinya dilakukan guru agar tercipta suasana belajar yang kondusif, dimana siswa dapat melibatkan diri secara aktif dan kreatifitas. (Isjoni, 2008)

Oleh karena itu, bagaimana cara menerapkan pembelajaran yang efektif dan kreatif. Dalam penelitian ini, terdapat sekelompok mahasiswa desain interior yang diberi kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan komunitas sejarah bernama *Roodebrug* Soerabaia. Komunitas ini memperhatikan pelestarian sejarah lokal Surabaya, khususnya era revolusi dari 1945 hingga 1949. Kegiatan komunitas terdiri dari kegiatan teatral, pembelajaran sejarah, penelitian, dan berziarah ke makam pahlawan. Dengan ini, metode yang digunakan adalah *design thinking* dan *service learning*. Metode *service learning* adalah suatu metode holistik yang bertujuan untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan konteks kehidupan. Dengan adanya metode *service learning* ini, akan terjadi hubungan timbal balik antara mahasiswa dan masyarakat. Metode *design thinking* adalah metode yang melakukan proses desain dimana metode ini merupakan penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna atau *user*. Metode *design thinking* yang digunakan terdiri dari 6 tahap yaitu *understand, observe, point of view, ideate, prototype* dan *test*.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, dapat dirumuskan suatu permasalahan mengenai bagaimana cara menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar dalam materi sejarah?

C. Tujuan Penelitian

1. Menentukan metode – metode yang lebih efektif dan kreatif dalam pembelajaran materi tentang sejarah.
2. Lebih memahami metode *service learning* yakni ; mahasiswa belajar lewat tindakan pelayanan yang mereka lakukan terhadap salah satu komunitas mitra yang mereka layani. Artinya situasi dan kondisi real dalam masyarakat dan masyarakat itu sendiri dipandang sebagai kelas sesungguhnya dimana mereka dapat belajar lewat pengalaman nyata bersentuhan dengan persoalan.
3. Lebih memahami metode *Design Thinking*. *Design Thinking* didefinisikan sebagai proses menggabungkan empati untuk konteks masalah, kreativitas dalam menghasilkan wawasan dan solusi, serta rasionalitas dalam menganalisis dan menyesuaikan berbagai solusi dengan konteks masalah. Dalam metode ini penulis memilih 6 tahap yang telah digunakan yaitu tahap *understand, observe, point of view, ideate, prototype* dan *test*.

D. Manfaat Penelitian

Dapat meningkatkan minat belajar setiap siswa maupun mahasiswa dalam mempelajari mata pelajaran ataupun mata kuliah sejarah, Selain itu diharapkan bagi para pengajar untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih efektif, kreatif dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

A. Service Learning

Service learning menjadi salah satu metode pembelajaran di universitas dengan tujuan menghubungkan pendidikan dengan masyarakat dan kebutuhannya. Dasar dari *Service Learning* adalah melakukan proses pendidikan yang memberikan layanan kepada masyarakat terutama masyarakat ekonomi lemah.

Service learning memiliki definisi sebagai berikut (Primadona, 2007) :

1. Metode dimana mahasiswa belajar dan berkembang melalui partisipasi aktif dan pengalaman dalam kegiatan pelayanan yang diatur dengan baik yang sesuai dengan kebutuhan komunitas. Metode ini diintegrasikan kedalam kurikulum akademik

mahasiswa.

2. *Service Learning* adalah proses yang mengintegrasikan kombinasi antara pelayanan komunitas sukarela dengan refleksi aktif ke dalam kurikulum untuk memperkaya dan mempertinggi materi pembelajaran mahasiswa.

Menurut Seifer, *Service Learning* adalah metodologi pengajaran yang menggabungkan layanan masyarakat dengan tujuan pembelajaran akademis. (Santosa, 2009)

1. **Karakter *Service Learning***

Keterlibatan masyarakat melalui *Service learning* berbeda dengan pengabdian masyarakat dengan beberapa cara :

1. Keseimbangan antara tujuan layanan dan penelusuran.
2. Pembelajaran timbal balik.
3. Penekanan pada pengembangan keterampilan kewarganegaraan dan mencapai perubahan sosial.
4. Penekanan pada praktik dan reflektif.
5. Penekanan pada penanganan kebutuhan yang diidentifikasi oleh masyarakat dan keterlibatan integral mitra masyarakat. (Santosa, 2009)

2. **Investigation**

Mahasiswa mengidentifikasi apa yang diperlukan oleh Komunitas. Pengidentifikasi keperluan komunitas didapat dengan cara observasi, survey, wawancara, dan melakukan dokumentasi. Setelah mendapatkan data mentah, mahasiswa tetap harus menganalisa data untuk menemukan permasalahan yang ada.

3. ***Preparation and Planning***

Demi tercapainya suatu desain yang bermanfaat bagi semua kalangan, mahasiswa bekerja sama dengan pihak komunitas untuk mendiskusikan permasalahan yang terjadi di komunitas. Perencanaan ini meliputi: pengembangan visi untuk kesuksesan pihak komunitas, merancang jadwal kegiatan kerja, dan memutuskan bagian kerja dan apa yang akan terjadi.

4. ***Action***

Mahasiswa akan lebih memahami permasalahan di komunitas jika mahasiswa ikut terlibat dalam kegiatan komunitas secara langsung. Selain itu mahasiswa juga dapat melaksanakan pelayanan tidak langsung kepada komunitas, advokasi, dan penelitian.

5. ***Reflection***

Tahap selanjutnya adalah reflection. Tahap ini merupakan tahap dimana setiap

mahasiswa menceritakan pengalaman yang diperoleh, pengetahuan, dan ketrampilan kehidupan. Tujuan tahap ini adalah untuk mengukur hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, apakah sudah tercapai atau belum.

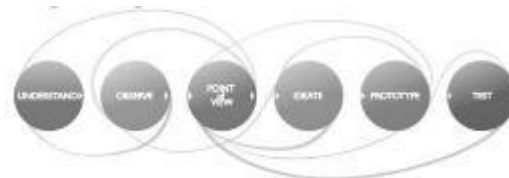
6. *Demonstration*

Tahapan yang terakhir adalah tahap demonstrasi. Pada tahap ini, mahasiswa melakukan presentasi kepada orang lain dan pihak komunitas dari hasil belajar yang telah dicapai, keterampilan, dan ilmu pengetahuan yang diperoleh.

7. *Definisi Komunitas*

Menurut Stewart E Perry, ada dua makna komunitas, pertama, komunitas sebagai kategori yang mengacu pada orang yang saling berhubungan berdasarkan nilai-nilai dan kepentingan bersama yang khusus. Kedua, menunjuk pada satu kategori manusia yang berhubungan satu sama lain karena didasarkan pada lokalitas tertentu yang sama, yang karena kesamaan lokalitas itu secara tak langsung membuat mereka mengacu pada kepentingan dan nilai-nilai yang sama. (Primadona, 2007).

B. *Metode Design Thinking*



Gambar 1. Metode Design Thinking

(sumber: <https://dschool-old.stanford.edu/groups/k12/wiki/17cff/images/5af04.png#1346x454>)

1. *Understand*

Memahami secara mendalam tentang objek perancangan serta berusaha untuk berempati pada Komunitas.

2. *Observe*

Observe merupakan kegiatan yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di lapangan dan mengaitkan data lapangan dengan studi literatur serta informasi yang telah dilakukan pada tahap pertama.

3. *Point of view*

Permasalahan yang terjadi dikomunitas dijabarkan menjadi lebih spesifik, baik dari segi fungsi, estetika ruangan, suasana ruang, dan pengalaman ruang, serta merumuskan masalah-masalah yang perlu di selesaikan.

4. ***Ideate***

Setelah mahasiswa mendapatkan data lapangan, mahasiswa melakukan *brainstroming* dengan beberapa metode, seperti *mind map*, *explorasi*, *affinity diagram*, dan sebagainya. Tujuan dari kegiatan *brainstroming* ini adalah untuk mempermudah mahasiswa menyelesaikan permasalahan desain yang dihadapi oleh komunitas.

5. ***Prototype***

Setelah tahap *ideate*, mahasiswa mengimplementasikan inovasi desain untuk komunitas dengan cara 2D dan 3D melalui gambar desain (rendering) serta maket studi.

6. ***Test***

Setelah melalui semua tahap dari tahap 1 sampai 5, mahasiswa tentunya membutuhkan *feedback* dari senior yang lebih berpengalaman seperti tutor dan kepala studio. Mahasiswa nantinya akan menjelaskan kekuatan dan kelemahan dari desain pribadi untuk pengembangan desain selanjutnya.

C. Hipotesa Metode Pembelajaran

Metode service learning lebih terasa menyenangkan karena dapat terjun langsung dengan komunitas “Roodebrug Soerabaia“. Selain itu metode *Service learning* juga dinilai dapat meningkatkan pengenalan masyarakat terhadap komunitas dan nilai-nilai yang ada di dalamnya. Sedangkan metode Design thinking lebih mengajarkan mahasiswa untuk belajar secara konvensional dengan mencari literatur - literatur terlebih dahulu dan mempelajarinya secara mandiri namun metode ini juga mengajarkan mahasiswa untuk dapat belajar berempati dan mengapresiasi potensi lokal dari komunitas di masyarakat (terjun langsung dalam mewawancarai, observasi, dsb. Dengan adanya kedua metode ini mahasiswa lebih dapat memahami secara teori dan juga praktek bahkan dapat belajar merasakan empati dari komunitas itu sendiri. Selama menjalankan kedua proses ini mahasiswa dengan komunitas dapat saling bertukar ilmu saat metode Service Learning ini berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Pada mata kuliah Desain Interior & Styling 4 program studi Desain Interior di Universitas Kristen Petra untuk mendesain ruang yang berhubungan dengan komunitas di Surabaya. Mata kuliah ini ingin mengajarkan setiap mahasiswa untuk dapat berempati dengan setiap komunitas yang memiliki nilai berharga bagi masyarakat lokal Surabaya dalam konteks budaya, sejarah, seni, pariwisata, religi, dan ilmu pengetahuan. Salah satu kelompok penulis mendapatkan kesempatan untuk berkegiatan dan berinteraksi dengan komunitas Sejarah yaitu komunitas ”Roodebrug Soerabaia”. Komunitas ini merupakan komunitas yang memperhatikan pelestarian sejarah lokal Surabaya, khususnya era revolusi dari 1945 hingga 1949. Kegiatan komunitas terdiri dari kegiatan teatrikal, pembelajaran sejarah, penelitian, dan berziarah ke makam pahlawan. Hasil akhir dari setiap kegiatan yang dilakukan mahasiswa dengan komunitas ini berupa berkas desain dan *styling* yang ditujukan untuk komunitas *Roodebrug Soerabaia* itu sendiri. Oleh karena itu kelompok ini telah memberikan *sebuah Interior Styling* yang dapat berguna bagi komunitas yakni sebuah display yang berfungsi untuk meletakkan properti senjata, patung mengenakan seragam tentara, dsb. Selain itu kelompok ini juga mendapatkan minat belajar lebih tinggi dalam mempelajari sejarah karena mereka telah merasakan metode pembelajaran *service learning* seperti mengikuti kegiatan komunitas yang melakukan reka ulang / reka adegan peperangan. Metode ini dirasa lebih kreatif dan efektif dalam belajar sejarah karena saat melakukan kegiatan reka adegan mereka merasakan bahwa pembelajaran ini menyenangkan. Selama kegiatan pembelajaran ini berlangsung terdapat beberapa tahapan *design thinking* yang telah dilakukan oleh mahasiswa, yaitu :

A. *Understand*

Tahap pertama ini, mahasiswa mulai mencari data literatur yang berhubungan dengan teori - teori tentang komunitas Sejarah dan mencari sebuah komunitas yang dapat diajak kerja sama dalam pembelajaran ini. Setelah menemukan komunitas “*Roodebrug Soerabaia*” Mahasiswa mulai menggunakan tahap *investigation* dalam metode *service learning*. Dalam metode ini mahasiswa melakukan pertemuan secara langsung dengan anggota komunitas yang

bertujuan untuk melakukan kegiatan wawancara mengenai asal muasal, visi, misi, kegiatan apa saja yang ada dalam komunitas, dsb.



Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara dengan Pendiri Komunitas

B. *Observe*

Pada tahap kedua, mahasiswa ikut serta dalam kegiatan komunitas, memperhatikan perilaku, ruang gerak serta mini museum komunitas. Tahap investigasi dalam *Service Learning* juga diterapkan oleh mahasiswa yang ikut melibatkan diri dalam kegiatan rutin yang diselenggarakan komunitas dan merasakan apa yang komunitas rasakan. Mahasiswa nantinya akan merefleksi kebutuhan komunitas, baik dari segi fungsi interior, estetika, pengalaman ruang, dan merasakan suasana.



Gambar 3.2 Mahasiswa Ikut Serta Dalam Kegiatan Komunitas

C. *Point of View*

Pada tahap ini, mahasiswa mulai merumuskan permasalahan yang ada berdasarkan hasil literatur, wawancara, dan observasi yang bertujuan untuk mendapatkan solusi kreatif yang

berguna bagi komunitas itu sendiri. Dalam metode *service learning* hal yang telah dilakukan ini termasuk dalam tahap *preparation and planning*.



Gambar 3.3 Mahasiswa Melakukan diskusi kelompok

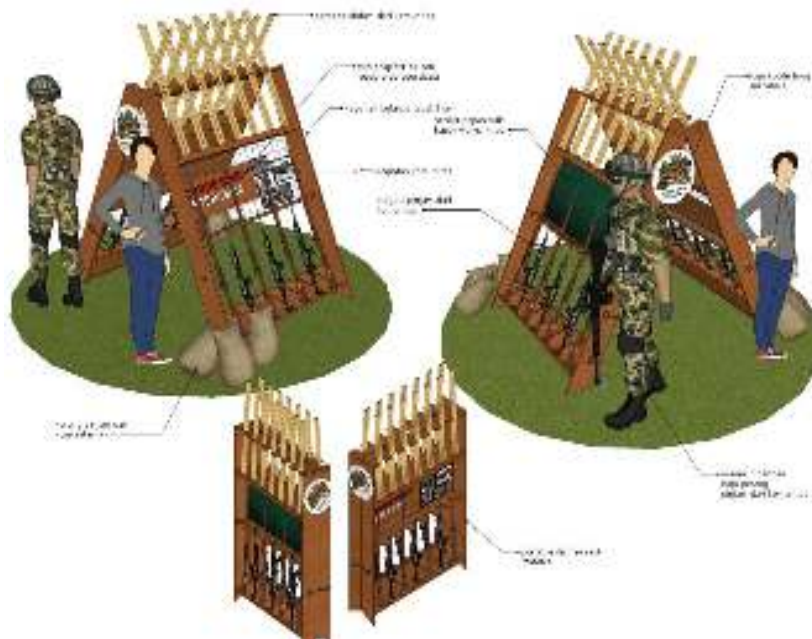
D. *Ideate*

Mahasiswa kemudian melakukan *brainstorming* untuk membuat suatu konsep desain dan menciptakan berbagai alternatif desain yang sesuai dengan kebutuhan komunitas. Dengan membuat berbagai desain alternatif, pemilihan desain nantinya akan lebih bervariasi dan juga akan lebih tepat dalam mempertimbangan pendapat anggota komunitas mengenai desain.

Gambar 3.4 Mahasiswa Betukar Ide Inspiratif



E. *Prototype*



Tahap ini merupakan tahap dimana mahasiswa dapat mengimplementasikan solusi dari desain yang telah dibuat dan disepakati dalam kelompok yang berupa gambar penyajian (Sketsa ataupun render), maket presentasi dan *styling board*. Selain itu mahasiswa dapat

menerapkan desain styling tersebut secara langsung di area Universitas Kristen Petra yang dikarenakan komunitas ini tidak memiliki tempat *basecamp*. Dalam kegiatan *styling* sebuah *display* yang telah dibuatkan oleh sekelompok mahasiswa, mereka juga melibatkan pihak komunitas untuk bergabung menstylingkan *display* tersebut dengan properti yang mereka miliki seperti: senjata, karung, seragam, dsb. Dalam metode *service learning*, proses ini termasuk dalam tahap *action*.



Gambar 3.5 Hasil Dari *Styling* Mahasiswa Untuk Komunitas

F. *Test*

Mahasiswa melakukan evaluasi bersama dengan tutor, kepala studio, serta komunitas *Roodebrug Soerabaia* dengan tujuan untuk mendapatkan umpan balik berupa masukan bagi mahasiswa. Aktivitas evaluasi termasuk dalam tahapan *demonstration* dalam *service learning*. Selain itu, dengan *service Learning* juga dilakukan refleksi dari pihak mahasiswa, dosen dan tim pengajar, serta anggota komunitas. Setelah melakukan keseluruhan kegiatan dan prosedur dari Silabus mata kuliah, penulis memberikan kuesioner kepada setiap anggota kelompok yang bertujuan untuk mengetahui apakah dengan kedua metode ini mahasiswa menjadi lebih bersemangat dan mendalami pengetahuan tentang sejarah, dan serta apakah metode ini dirasa lebih efektif dan kreatif.



Gambar 3.6 Mahasiswa sedang melakukan evaluasi bersama komunitas

Hasil Kuesioner

1. Data Responden dan Analisis Data

Pembahasan mengenai kuesioner mengenai *service learning* pada mata kuliah desain interior and *styling* 4. Berikut laporan hasil kuesioner;

Menurut anda, lebih baik pembelajaran dengan *service learning* (pembelajaran inkonvensional) atau pembelajaran konvensional (ceramah, tanya jawab di kelas, dsb)?

9 tanggapan

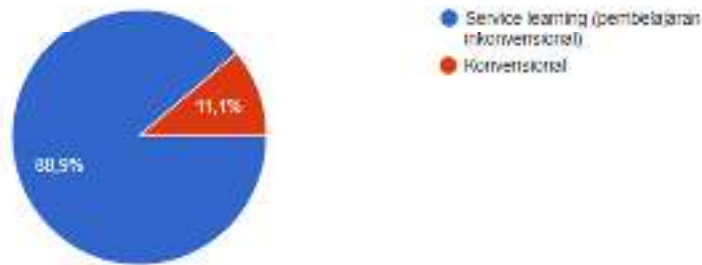


Diagram 3.1 Mengenai hasil dari metode pembelajaran *service learning*

Data diagram diatas bertujuan untuk mengetahui bagaimana minat pelajar tentang metode pembelajaran *service learning*, maka peneliti memberikan angket kuesioner. Data diatas menunjukkan sebanyak 88,9% pelajar lebih menyukai metode pembelajaran sejarah dengan *service learning*. Sisanya sebanyak 11,1% lebih menyukai metode pembelajaran sejarah

secara konvensional. Metode *service learning* untuk pembelajaran sejarah ini melibatkan pelajar langsung terlibat didalam kegiatan dan jika dibandingkan dengan metode konvensional tentunya metode *service learning* akan menjadi lebih menarik.

Diagram dibawah menunjukkan bahwa 77,8% mahasiswa paham dengan adanya metode *service learning* dalam pembelajaran sejarah. Pemahannya mahasiswa dengan metode ini merupakan suatu kunci keberhasilan metode *service learning*. Sisanya 22,2% mahasiswa



sangat paham dengan metode *service learning* untuk pembelajaran sejarah.

Diagram 3.2 Mengenai seberapa paham dengan menggunakan metode *service learning*

Dalam diagram dibawah menunjukkan bahwa sebanyak 5 orang dengan tingkat persentase 55,6 % menganggap bahwa metode *service learning* ini penting dan sisa dari korespondensi sebanyak 4 orang dengan tingkat persentase 44,4 % menganggap bahwa metode *service learning* ini sangat penting menurut mereka. Jika melihat dari hasil yang sudah didapat, metode ini merupakan metode yang dapat diterapkan pada pembelajaran sejarah untuk zaman milenial. Mahasiswa menganggap dengan melibatkan diri secara langsung akan dapat lebih mengerti dan memahami makna yang terkandung.

Seberapa penting metode service learning menurut anda?

Response

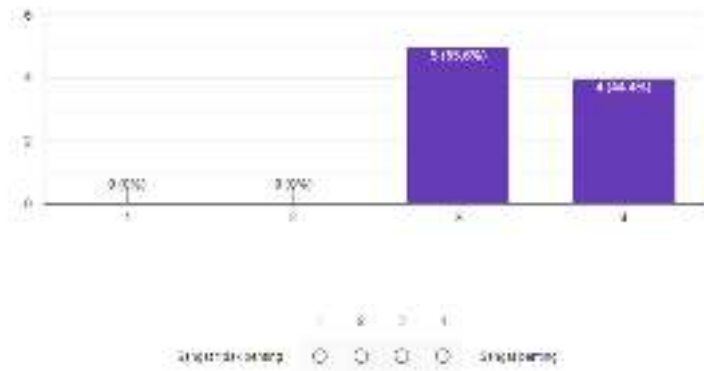


Diagram 3.3 Mengenai seberapa penting penggunaan metode *service learning*

KESIMPULAN DAN SARAN

1.

Kesimpulan

Penerapan metode pembelajaran yang kreatif dan efektif untuk meningkatkan minat belajar dalam materi sejarah ialah menggunakan metode pembelajaran *service learning* dan *design thinking*. Kedua metode ini telah dilakukan selama mata kuliah Desain Interior & Styling 4 dari awal pembelajaran hingga akhir. Metode *service learning* dilakukan dengan cara mahasiswa harus ikut terlibat dan berinteraksi dengan target komunitas yang telah dipilih sedangkan metode *design thinking* akan menghasilkan sebuah berkas berupa karya yang selanjutnya akan dievaluasi oleh komunitas, kelompok, tutor dan serta kepala studio. Setelah mendapatkan *feedback* dari tutor dan komunitas, kelompok ini akan melanjutkan pembuatan karya *styling* yang akan diberikan kepada komunitas *Roodebrug Soerabaia*. Metode *service learning* dikatakan berhasil jika metode tersebut dapat merubah cara pandang mahasiswa dalam memahami pembelajaran sejarah serta dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa itu sendiri. Berdasar hasil kuesioner, metode *service learning* dianggap lebih efektif dan kreatif dibandingkan pembelajaran dengan metode konvensional.

2.

Saran

Metode *service learning* jauh lebih menyenangkan, efektif, kreatif dan menarik karena dapat terjun langsung kedalam komunitas dan serta melakukan kegiatan komunitas bersama, namun metode ini tetap harus diimbangi dengan metode lain yang lebih konvensional. Hal ini diperlukan agar mahasiswa dapat lebih mengerti secara teori dan prakteknya seperti contohnya menggunakan metode *design thinking*. Metode *design thinking* ini merupakan salah satu metode yang dapat mengimbangi metode *service learning* karena didalam metode ini mahasiswa tetap harus mencari data literatur atau teori - teori pendukung yang berguna untuk membekali mahasiswa saat bertemu dengan komunitas nanti.

Daftar Pustaka

- Gazalba, Sidi (1966). Pengantar Sejarah sebagai Ilmu. Jakarta: Bharata. Gottschalk, Louis (1975). Mengerti Sejarah, terjemahan Nugroho Notosusanto. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Kalonica kay, Karin Oscarina, Margareta W.K., Nindya A.W (2017). Service Learning pada Mata Kuliah Desain Interior & Styling 4 Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Koentowijoyo (1995). Pengantar Ilmu Sejarah. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Notosusanto, Nugroho (1971). Norma-norma Dasar Penelitian dan Penulisan Sejarah. Jakarta: Pusat Sejarah ABRI, Dephankam.
- Kuntjara Esther, at all. 2013. Panduan Pelaksanaan Service Learning di Universitas Kristen Petra. Surabaya: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Kristen Petra
- Sjamsuddin Helius dan Ismaun (1996). Pengantar Ilmu Sejarah. Jakarta: Proyek Pendidikan Tenaga Akademik, Ditjen Dikti Depdikbud.