

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 1 Cimahi di kelas XI- IPA 6 ditemukan persoalan yang mengakibatkan proses pembelajaran kurang efektif. Salah satunya ialah rendahnya berpikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran siswa lebih banyak berpikir hanya terpaku pada buku teks yang mengakibatkan proses pembelajaran kurang menarik dan hal tersebut terlihat dalam proses belajar mengajar dikelas. Sikap siswa tersebut terdapat pada saat guru mencoba memberikan pertanyaan kecil kepada siswa, tetapi siswa dalam kelas tersebut cenderung menanggapi hal tersebut dengan hal yang biasa-biasa saja, tidak menunjukkan ingin menjawab pertanyaan tersebut semaksimal mungkin dan berpikir bagaimana cara menjawab pertanyaan tersebut secara kreatif. Hal tersebut berpengaruh terhadap cara berpikir siswa yang menyebabkan siswa kurang kreatif dalam proses pembelajaran.

Dari hal itu guru kemudian melakukan inovasi dalam pembelajarannya berupa pemberian tugas-tugas kepada beberapa siswa yang menurut peneliti tugas tersebut sudah kuno dan tidak selaras dengan cara berpikir siswa saat ini yang cenderung ingin modern dan bersifat imjitatif. Dalam proses pembelajaran guru seakan hanya duduk diam, dan menurut peneliti guru disini masih bersifat konvensional. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran kurang efektif karena guru tidak memakai sebuah media yang menunjang dan siswa pun tingkat cara berpikir kreatif nya masih kurang. Memang benar seharusnya siswa lebih inisiatif untuk membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif, tetapi hal tersebut harus dibarengi dengan cara mencontohkan kepada siswa “pembelajaran yang kreatif itu seperti apa?”. Nah dari hal ini, siswa bisa melihat dan tertarik untuk melakukan pembelajaran yang bersifat menarik dan proses berpikir kreatif siswa juga akan berkembang dan pembelajaran sekarang bukan hanya menyangkut antara guru, siswa dan

materi saja tetapi pembelajaran harus dikembangkan dengan cara sekreatif mungkin agar pembelajaran menjadi menarik.

Salah satu penyebab mengapa peneliti disini menyimpulkan dalam pembelajaran di kelas XI- IPA 6 Sma Negeri 1 Cimahi kurang kreatif ialah dikarenakan siswa tersebut menjawab pertanyaan hanya terpaku pada buku teks, dan cenderung hanya ingin menjawab pertanyaan secepat mungkin dan tidak berpikir cara untuk menjawab pertanyaan sekreatif mungkin agar pembelajaran lebih menarik, hal tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif. Dari hal ini maka untuk membuat pembelajaran menjadi efektif dibutuhkanlah media yang menunjang bagi pembelajaran, baik itu media yang bersifat konvensional maupun media yang sifatnya sudah modern. Pada pembelajaran sejarah banyak media yang digunakan untuk pembelajaran, tetapi pada pengaplikasiannya, banyak guru yang tidak bisa menggunakan alat-alat teknologi. Contoh sebagian kecil saja, guru tidak bisa menggunakan perangkat *video* yang menurut peneliti sangat bagus untuk media pembelajaran siswa, agar siswa sendiri bisa berimajinasi dan bisa berpikir sekreatif mungkin agar proses pembelajaran menjadi menarik dan lebih berkembang.

Guru dalam konteks ini masih kurang menguasai teknologi informasi dan komunikasi yang menunjang bagi pembelajaran. Banyak *Software-software* atau alat penunjang yang lain yang tidak dikuasai guru, contohnya *Video Movie Maker*. Dalam hal ini, di atas sudah disinggung bahwa kekurangan cara berpikir kreatif siswa disini dikarenakan cara berpikir guru yang masih bersifat konvensional dan tidak menyebabkan proses pembelajaran menjadi menarik dan membuat siswa lebih kreatif dan hal ini mengakibatkan siswa-siswa kelas XI- IPA 6 menjadi kurang kreatif dan hanya asal-asalan dalam pembelajaran dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan gurunya.

Permasalahan-permasalahan tersebut perlu diatasi, karena pembelajaran bukan hanya pemberian materi dari guru ke siswa saja, tetapi perlu juga interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa lainnya, dan melibatkan semua aspek yang ada dalam kelas tersebut agar proses

pembelajaran menjadi lebih menarik dan membuat siswa lebih senang dalam mengikuti proses belajar mengajar. Jika siswa sudah mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik maka proses pembelajaran tersebut akan lebih menarik dan membuat siswa menjadi senang dan cara berpikir kreatif siswa akan tumbuh dengan sendirinya dan hal tersebut berdampak pada proses belajar mengajar lebih efektif dan terlihat lebih “hidup”.

Untuk menyelaraskan proses pembelajaran menarik dan agar siswa lebih kreatif, dibutuhkan alat atau media yang menunjang bagi pembelajaran di kelas, contohnya dengan media pembelajaran. Belajar tidak selamanya hanya bersentuhan dengan hal-hal yang konkret, baik dalam konsep maupun faktanya. Bahkan dalam realitanya belajar sering kali bersentuhan dengan hal-hal bersifat kompleks, maya dan berada dibalik realitas. Oleh karena itu media memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi. Dalam hal ini, media disini bukan hanya sebagai alat penunjang agar pembelajaran lebih menarik, tetapi media disini dapat memunculkan hal-hal yang bersifat konkret baik konsep maupun faktanya, dengan menampilkan contoh-contoh dalam hal yang sedang dibahas.

Menurut Nana Sudjana dalam Faturrohmah (2007: 66) “penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif. Dalam hal ini banyak macam-macam media yang telah dikenal dewasa ini, dari yang sederhana sampai yang berteknologi tinggi, dari yang mudah dan sudah ada secara natural, sampai media yang harus dirancang sendiri oleh guru. Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang memerlukan pemikiran kreatif dalam memandang segala sesuatu peristiwa yang terjadi di masa lampau. Dalam mata pelajaran sejarah, siswa diberikan suatu gambaran berupa fakta-fakta yang terjadi yang terjadi pada masa lalu. Seharusnya mata pelajaran sejarah memberikan rangsangan pada siswa untuk berpikir kreatif mengenai peristiwa yang terjadi pada masa lampau dan berpikir skeptis terhadap apa yang dikatakan oleh guru ataupun

sumber buku yang menjadi pegangan. Sehingga dengan begitu siswa dapat berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan sangat menarik. Pembelajaran yang menarik salah satunya didapatkan dari inovasi pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Inovasi pembelajaran tidak hanya pada inovasi sarana dan prasarana pendidikan serta kurikulum saja, melainkan juga proses pendidikan itu sendiri. Inovasi dalam proses pembelajaran sangat diperlukan guna meningkatkan prestasi kearah yang maksimal. Inovasi ini dapat dilakukan dengan beberapa pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran. Kewajiban sebagai pendidik atau guru tidak hanya transfer pengetahuan tapi juga dapat mengubah perilaku, memberikan dorongan yang positif. Dorongan tersebut dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan, agar mereka bisa berkembang semaksimal mungkin..

Secara garis besar di lapangan mengenai kondisi kelas XI- IPA 6 SMA Negeri 1 Cimahi maka suasana di kelas, terutama dalam proses Pembelajaran berlangsung dengan kepasifan siswa yang menyebabkan siswa kurang kreatif dan pembelajaran kurang menarik dan hal itu di karenakan tidak adanya penggunaan media pembelajaran. Salah satu yang membuat situasi tersebut adalah cara berpikir siswa yang kurang kreatif yang menyebabkan pembelajan kurang menyenangkan dan membuat ketertarikan antara siswa dan gurunya. Hal tersebut berdampak terhadap siswa menjadi kurang kreatif dikarenakan kelas tersebut tidak menyenangkan dan terkesan dalam proses pembelajaran tersebut hanya asal-asalan. Dalam hal ini menyebabkan siswa kurang inisiatif bagaimana cara membuat proses pembelajaran, seperti pertanyaan-pertanyaan yang lebih menarik dan di buat secara sekreatif mungkin dan disini guru hanya duduk diam saja menjelaskan dengan seperlunya saja, dan tidak merangsang siswa agar bagaimana untuk membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan semenarik mungkin. Secara umum memang terdapat sebagian siswa yang kreatif dan ingin membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi hanya sebagian saja dan

kebanyakan siswa yang berpikira asal-asalan dibandingkan dengan siswa yang berpikir secara kreatif tersebut. Dapat dikatakan bahwa proses berpikir kreatif siswa dalam belajar dirasa sangat kurang sekali dan itu mempengaruhi terhadap alokasi yang diberikan karena indikator dari pembelajaran tersebut tidak dapat dipenuhi secara tepat.

Permasalahan ini tentunya sangat penting untuk di cari solusinya yang tepat dalam mengatasinya. Hal pertama yang harus dilakukan ialah bagaimana supaya siswa memperhatikan dan merasa tertarik dalam proses pembelajaran dan bagaimana supaya siswa bisa tertarik untuk berpikir kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa juga diharapkan dapat memberikan respon yang baik agar cara berpikir siswa menjadi lebih kreatif lagi, agar proses pembelajaran lebih menarik dan terkesan tidak asal-asalan maka digunakanlah media pembelajaran *Windows Movie Maker* agar siswa lebih aktif, dan mempunyai banyak imajinasi untuk dapat berpikir kreatif terhadap pembelajaran . Untuk itu, bila melihat dari fenomena di Sekolah SMA Negeri 1 Cimahi di Kelas XI- IPA 6 yang sebagian besar siswa kurang kreatif dalam Pembelajaran maka dalam kasus ini peneliti menggunakan Media pembelajaran *Windows Movie Maker* agar proses pembelajaran lebih menarik. Dalam Penggunaan media ini siswa di tuntut untuk aktif, kreatif dan imajinatif dalam proses Pembelajaran. Maka dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga terjadi proses kerjasama antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa lainnya yang berlandaskan rasa tanggung jawab penuh atas apa yang dilakukan dalam proses pembelajaran tersebut. Dengan begitu akan tercipta proses pembelajaran yang bermakna dan tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut yang kemudian terlihat dalam bentuk hasil evaluasi pembelajaran, yaitu berupa nilai yang didapatkan siswa dan prestasi belajar yang diraih siswa.

## **B. Rumusan Masalah**

M. Fikri Alamsyah, 2015

**PENGUNAAN MEDIA WINDOWS MOVIE MAKER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka dapat di tarik garis besar yaitu kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mengikuti mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Cimahi di kelas XI- IPA 6. Sehingga masalah yang terjadi dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan yaitu “Apakah dengan penggunaan media Pembelajaran *Microsoft Windows Movie Maker* dapat meningkatkan Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Cimahi?”. Untuk membatasi ruang lingkup penelitian sehingga pembahasan materi tidak meluas dan penelitian yang dilakukan lebih terfokus maka peneliti membuat sebuah rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Windows Movie Maker* di kelas XI- IPA 6 SMA N 1 Cimahi ?
2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *Windows Movie Maker* di kelas XI- IPA 6 SMA Negeri 1 Cimahi?
3. Bagaimana pengembangan pembelajaran sejarah melalui penggunaan media pembelajaran *Windows Movie Maker* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas XI- IPA 6 SMA Negeri 1 Cimahi ?
4. Bagaimana dampak penggunaan media pembelajaran *Windows Movie Maker* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI- IPA 6 SMA Negeri 1 Cimahi?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan sasaran yang hendak dicapai dalam penelitian. Secara umum tujuan penelitian dapat diklasifikasikan sebagai berikut antara lain:

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan Media *Windows Movie Maker* dalam Pembelajaran sejarah.
2. Untuk mengkaji penggunaan *Windows Movie Maker* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam mengikuti mata pelajaran sejarah.

3. Untuk mengidentifikasi dampak penggunaan media pembelajaran *Windows Movie Maker* terutama dalam mata pelajaran sejarah.
4. Untuk melihat hasil dari penggunaan media *Windows Movie Maker* yang diukur dari sebelum diterapkan media tersebut sampai ketika sudah diterapkan media tersebut.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian merujuk kepada dua aspek yaitu manfaat bagi guru selaku seorang pengajar yang sudah seharusnya memiliki media yang tepat dalam menangani permasalahan yang terjadi didalam kelas dan manfaat yang sangat besar sekali yaitu bagi siswa sebagai sasaran pengajaran. Sehingga siswa dalam mengikuti proses Pembelajaran sudah memiliki modal dasar yang kuat yaitu Kemampuan Berpikir kreatif dan keseriusan dalam belajar. Secara garis besar manfaat penelitian diklasifikasikan kedalam beberapa poin sebagai berikut :

##### 1. Manfaat Bagi Guru

Sebagai Bahan acuan seorang guru untuk lebih kreatif variatif dalam menggunakan model Pembelajaran yang dapat menstimulus para siswanya agar siswa aktif dalam proses belajar mengajar sehingga dapat berpengaruh terhadap Kemampuan Berpikir kreatif siswa.

##### 2. Manfaat Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, keseriusan dan kualitas Pembelajaran sejarah sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar dengan penggunaan media *Windows Movie Maker*.

##### 3. Manfaat bagi sekolah

Sebagai bahan informasi bagi pihak sekolah SMA N 1 Cimahi untuk dapat memahami hal hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar

##### 4. Manfaat bagi peneliti

Sebagai bahan informasi untuk peneliti agar bisa membedakan hasil dari penelitian media pembelajaran *Windows Movie Maker* sebelum dan sesudah diterapkannya media Pembelajaran *Windows Movie Maker* di dalam kelas.

#### **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Sebagai struktur organisasi dalam penelitian tindakan kelas ini, penulis menyusun sebagai berikut

**BAB I** Pendahuluan. Bab ini menjelaskan secara terperinci mengenai latar belakang penelitian yang menjadi alasan peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai penelitian yang direalisasi dalam bentuk laporan penelitian Rumusan masalah yang di klasifikasikan kedalam beberapa pertanyaan penelitian, tujuan penulisan dari penelitian yang dilakukan, manfaat penelitian.

**BAB II** Tinjauan Pustaka. Pada bab ini peneliti menguraikan secara lebih terperinci mengenai materi yang berhubungan dengan permasalahan penelitian yang berhubungan dengan Media *Windows Movie Maker* baik dari berbagai pendapat atau literatur yang diperoleh dari hasil kajian pustaka. Selain itu pada bab ini juga dipaparkan konsep-konsep dan landasan teoritis yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Sehingga dari kajian teori tersebut dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah.

**BAB III** Metode Penelitian Pada bab ini peneliti menguraikan mengenai metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Lebih lanjut, peneliti menguraikan bagaimana penelitian yang dilakukan dilihat dari persiapan penelitian, langkah-langkah penelitian tersebut ialah Kajian Pustaka, Metodologi, Sistematika Penulisan dan Pengolahan data, Analisis dan Validasi data.

**BAB IV** Pembahasan Bab ini merupakan bab inti yang berisi seluruh informasi dan data-data yang diperoleh peneliti dari hasil penelitian yang dilakukan. Secara terperinci pada bab ini dideskripsikan mengenai hasil

penelitian yang diperoleh peneliti. Adapun uraian materi yang akan dipaparkan dalam bab ini mengenai bagaimana gambaran umum sekolah SMA Negeri 1 Cimahi dan kemudian gambaran kelas SMA Negeri 1 Cimahi. Secara garis besar pada bab pembahasan ini peneliti menguraikan seluruh data-data yang diperoleh dari sumber-sumber yang didapatkan dari hasil penelitian mulai dari awal sampai akhir penelitian dan menganalisis penelitian tersebut agar sesuai dengan yang diharapkan.

**BAB V** Simpulan dan Saran Pada bab ini peneliti akan menjelaskan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan yaitu berupa interpretasi dan analisis peneliti terhadap kajian yang menjadi bahan penelitian serta saran-saran yang perlu di perhatikan untuk penelitian selanjutnya dan masukan untuk pihak yang terkait.