

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri atau aktualisasi diri dan merupakan kebutuhan paling tinggi bagi manusia. Pada dasarnya, setiap orang dilahirkan di dunia dengan memiliki potensi kreatif. Kreativitas dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat.

Menurut kamus umum Bahasa Indonesia kreativitas adalah kemampuan untuk berkreasi, kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Kreativitas juga dapat diartikan sebagai suatu pola pikir atau ide yang timbul secara spontan dan imajinatif, yang merincikan hasil artistik penemuan dan penciptaan baru.

Kreativitas juga merupakan daya atau kemampuan manusia untuk menciptakan sesuatu. Kemampuan ini dapat terkait dengan bidang seni maupun ilmu pengetahuan. Dalam bidang seni, intuisi dan inspirasi sangat berperan besar dan menurut spontanitas lebih tinggi. Di bidang ilmu pengetahuan, kemampuan pengamatan dan perbandingan, menganalisa dan menyimpulkan lebih menentukan. Kedua-duanya menuntut pematangan perhatian, kemampuan, kerja keras dan ketekunan, kedua-duanya bertolak dari intelektualisme dan emosi, serta merupakan cara pengenalan realitas alam dan kehidupan yang sama.

Kreativitas secara umum menurut Baron (1969, dalam Munandar, (2009, hlm 21) adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru". Begitu pula menurut Haefele (1962, dalam Munandar, (2009, hlm 21) memaparkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial".

Beberapa para ahli memaparkan devinisi dari kreativitas maka penulis dapat mengambil garis besar yaitu kreativitas adalah proses yang

menghasilkan karya baru yang bisa diterima oleh komunitas tertentu atau bisa diakui oleh mereka sebagai sesuatu yang bermanfaat. Sedangkan menurut Munandar (1995, hlm 19) mengemukakan bahwa kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya.

Banyak definisi tentang kreativitas, namun tidak ada satu definisi yang dapat diterima secara universal. Untuk lebih lanjut menjelaskan pengertian kreativitas, akan dikemukakan beberapa perumusan yang merupakan simpulan para ahli mengenai kreativitas. Kreativitas merupakan proses mental yang unik, suatu proses semata –mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu disebut “pemikiran perbedaan” (*divergent thinking*). Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan koposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Banyaknya definisi tentang kreativitas merupakan salah satu masalah kritis dalam meneliti, mengidentifikasi dan mengembangkan kreativitas.

Torrance dalam Munandar (2009, hlm 20) memilih definisi proses tentang kreativitas, menjelaskan hubungan anatara keempat P tersebut sebagai berikut: dengan berfokus pada proses kreatif, dapat dinyatakan jenis pribadi yang bagaimana akan berhasil dalam proses tersebut, macam lingkungan yang bagaimanakah akan memudahkan proses tersebut, dan produk yang bagaimanakah yang akan dihasilkan dari proses kreatif.

Kreativitas sebagai kemampuan seseorang memiliki 4 dimensi, yaitu pribadi (*person*), pendorong (*press*), proses (*process*), produk (*product*). Berikut ini uraian lanjut mengenai 4 (empat) dimensi tersebut yaitu:

a. Pribadi (*Person*)

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalisasi dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk inovatif. Oleh karena itu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya (jangan mengharapkan semua

melakukan atau menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama).

Menurut Hulbeck dalam Munandar (2009, hlm. 20) “*creative action is an imposing of one’s own whole persinality on the environment in an unique and character istic way*”. Menurut Carl Rongers dalam Munandar (2009, hlm. 34) tiga kondisi dari pribadi yang kreatif adalah sebagai berikut:

- Keterbukaan terhadap pengalaman.
- Kemampuan untuk menilai situasi dengan patokan pribadi seseorang (*internal locus of evaluation*).
- Kemampuan untuk bereksperimen, untuk “bermain” dengan konsep-konsep.

Rencana inovatif serta produk orisinal mereka telah dipikirkan dengan matang lebih dahulu, dengan mempertibangkan masalah yang mungkin akan timbul dan implikasinya.

b. Proses (*Process*)

Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Dalam hal ini yang penting ialah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan.

Pertama-tama yang perlu ialah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna hal itu akan datang dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima, dan menghargai. Perlu juga diingat bahwa kurikulum sekolah yang terlalu padat sehingga tidak ada peluang untuk kegiatan kreatif, dan jelas pekerjaan monoton, tidak menunjang siswa untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif.

Dalam Hamzah (2012, hlm. 33) kreativitas dalam proses dinyatakan sebagai “*creativity is a process that manifest it self in fluency, in flexibility as well as in originality of thinking*”. Proses kreativitas menurut Walles dalam Munandar (2009, hlm. 21) ada 4 (empat) tahap, yaitu:

- 1) Tahap persiapan, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang dan sebagainya.
- 2) Tahap inkubasi, adalah tahap dimana individu seakan-akan melepaskan diri dari masalah tersebut atau tidak memikirkan masalah secara sadar. Mereka melaporkan bahwa gagasan atau inspirasi yang merupakan titik mula dari suatu penemuan atau kreasi baru berasal dari daerah pea-sadar atau timbul dalam keadaan ketidak sadaran penuh.
- 3) Taham iluminasi saat timbulnya inspirasi atau gagasan pemecahan masalah baru.
- 4) Tahap verifikasi atau tahap ealuasi ialah tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus di uji terhadap realitas.

c. Produk (*Product*)

Pada pribadi kreatif, jika memiliki kondisi pribadi dan lingkungan yang menunjang, atau lingkungan yang memberi kesempatan atau peluang untuk sibuk diri secara kreatif maka diprediksikan bahwa produk kreativitasnya akan muncul. Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (*press*) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif.

Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk sibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Hendaknya pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain, misalnya dengan

mempertunjukkan atau memamerkan hasil karya anak. Ini akan mengunggah minat bakat untuk berkreasi.

Dimensi produk kreativitas digambarkan sebagai berikut “*creativity to bring something new into existence*”. Menurut Basener dan Treffinger dalam Munandar (2009, hlm. 41) menyarankan bahwa produk kreatif dapat digolongkan menjadi tiga kategori, yaitu:

1) Kebaruan (*novelty*)

Sejauh mana produk itu baru, dalam hal jumlah dan proses yang baru, teknik baru, bahan baru, konsep baru yang terlibat. Produk itu orisinal dalam arti sangat langka di antara produk-produk yang dibuat oleh orang lain, juga menimbulkan kejutan sebelum memberikan penilaian orang tercengang, dan terakhir produk itu dapat menimbulkan gagasan produk orisinal lainnya.

2) Pemecahan (*resolution*)

Menyangkut derajat sejauh mana produk itu memenuhi kebutuhan dari situasi bermasalah. Tiga kriteria dalam dimensi ini adalah, bahwa produk itu harus bermakna (*valuable*) atau memenuhi kebutuhan, logis, dengan mengikuti aturan yang ditentukan dalam bidang tertentu, dan berguna karena dapat diterapkan secara praktis.

3) Elaborasi dan sintesis

Sejauh mana produk itu menggabungkan unsur-unsur yang tidak sama atau serupa menjadi keseluruhan yang koheren (bertahan secara logis).

d. Pendorong (*Press*)

Bakat kreatif akan terwujud jika adanya dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang menunjang. Di dalam keluarga, di sekolah, di dalam lingkungan pekerjaan maupun di dalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu.

Kategori keempat dari dimensi kreativitas ini menekankan pada dorongan baik dorongan internal maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis. Mengenai *press* dari lingkungan, ada lingkungan yang tidak menghargai imajinasi atau fantasi dan menekankan kreativitas dan inovasi. Ada beberapa faktor pendorong dan penghambat kreativitas, yaitu:

a. Faktor pendorong

- Kepekaan dalam melihat lingkungan.
- Kebebasan dalam melihat lingkungan.
- Komitmen kuat untuk maju dan berhasil.
- Optimis dan berani ambil resiko, termasuk resiko buruk.
- Ketekunan untuk berlatih.
- Hadapi masalah sebagai tantangan.
- Lingkungan yang kondusif, tidak kaku, dan otoriter.

b. Faktor penghambat

- Malas berpikir, bertindak, berusaha, dan melakukan sesuatu.
- Menganggap remeh karya orang lain.
- Mudah putus asa, cepat bosan, tidak tahan uji.
- Cepat puas.
- Tidak berani mengambil resiko.
- Tidak percaya diri.
- Tidak disiplin.

Setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan dalam kadar yang berbeda-beda. Pentingnya kreativitas tertera dalam Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 yang intinya antara lain adalah melalui pendidikan diharapkan dapat mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, juga mandiri.

Ada enam asumsi kreatif yang diangkat dari teori dan berbagai studi tentang kreativitas Dwijanto dalam Guru TPQ 2012 yaitu sebagai berikut:

- 1) Setiap orang memiliki kemampuan kreatif dengan tingkat yang berbeda-beda. Tidak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas, dan yang diperlukan adalah bagaimana mengembangkan kreativitas tersebut.
- 2) Kreativitas dinyatakan dengan produk kreatif, baik berupa benda maupun gagasan. Produk kreatif merupakan kriteria puncak untuk menilai tinggi rendahnya kreativitas seseorang.
- 3) Aktualisasi kreativitas merupakan hasil dari proses interaksi antara faktor-faktor psikologis (internal) dengan lingkungan (eksternal). Pada setiap orang, peran masing-masing faktor tersebut berbeda-beda. Asumsi ini disebut juga sesuai asumsi interaksional atau sosial psikologis yang memandang faktor tersebut secara komplementer.
- 4) Dalam diri seseorang dalam lingkungannya terdapat faktor-faktor yang dapat menunjang atau justru menghambat perkembangan kreativitas. Faktor-faktor tersebut dapat diidentifikasi persamaan dan perbedaan pada kelompok individu yang satu dengan yang lain.
- 5) Kreativitas seseorang tidak berlangsung dalam kevakuman, melainkan didahului oleh, dan merupakan pengembangan hasil-hasil kreativitas orang-orang yang berkarya sebelumnya.
- 6) Jadi kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan kombinasi-kombinasi baru dari hal-hal yang telah ada sehingga melahirkan sesuatu yang baru. Karya kreatif tidak lahirnya karena kebetulan, melainkan melalui serangkaian proses kreatif yang menuntut kecakapan, keterampilan, dan motivasi yang kuat.

Sebagai negara berkembang Indonesia sangat membutuhkan tenaga-tenaga kreatif yang mampu memberikan suatu sumbangan bermakna kepada ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian, serta kesejahteraan bangsa pada umumnya. Dengan demikian kreativitas merupakan kemampuan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan

potensi, dengan cara menghargai gagasan baru. Pengembangan kreativitas perlu disiapkan dan dilatih dalam pembelajaran IPS, agar pengembangan sumber daya manusia berkualitas yang sesuai dengan tujuan IPS dapat terwujud.

Terlepas dari berbagai definisi yang ada, satu hal yang mendasar dan perlu diperhatikan yang menjadi titik temu berkaitan dengan kreativitas, yaitu sebuah kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu hasil karya atau ide-ide yang sama sekali baru. Kreativitas bukan sekedar merupakan hasil proses pola pikir yang disengaja, melainkan juga anugerah dari yang Maha Kuasakepada siapa saja yang dikehendaki. Dalam pemaknaan seperti ini kreativitas merupakan potensi yang bersifat alamiah pada semua manusia.

Kreativitas memang seharusnya dilatih dan diberdayakan secara optimal. Tidak mungkin seseorang hanya berdiam diri saja adanya kemampuan untuk kreativitasnya akan berkembang dengan sendirinya. Apabila menginginkan kreativitasnya ingin berkembang maka harus tanggap, mengambil langkah progresif, dan mencari berbagai peluang bagi perkembangan kreativitasnya.

Perkembangan kreativitas sangat penting bagi tumbuh kembang dalam diri anak sejak usia dini. Dengan berkembangnya daya kreativitas seseorang maka dia mudah untuk mengaktualisasikan diri secara optimal. Guilford (1950) dalam Munandar (2004:7) menyatakan bahwa: “Betapa penelitian dalam bidang kreativitas sangat kurang, dan kreativitas masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal.”

Dari ungkapan tersebut dan didukung oleh pernyataan para ahli tersebut di atas mengenai pentingnya kreativitas, maka peneliti tergugah dan tertarik untuk melakukan penelitian mengenai kreativitas dengan pendekatannya melalui model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran IPS. Dengan model tersebut setelah pembuatan produk selesai maka siswa akan mempersentasikan hasilnya.

B. Pengertian Presentasi

Presentasi adalah proses menyampaikan informasi kepada pendengar. Presentasi secara harfiah artinya penyajian, perkenalan, pertunjukan, dan pemberian. Selain itu juga presentasi adalah suatu kegiatan berbicara di hadapan banyak orang, untuk memberikan informasi kepada orang lain. Tujuan dari presentasi dalam proses pembelajaran bermacam-macam, misalnya untuk memberi informasi, untuk meyakinkan peserta, menyampaikan pesan dan bahkan untuk melakukan penilaian.

a. Tujuan Presentasi

- **Menyampaikan Informasi.** Banyak pendidik dan peserta didik yang melakukan presentasi hanya bertujuan menyampaikan informasi saja. Informasi/pesan yang disampaikan bisa bersifat biasa, penting atau bahkan rahasia. Melalui informasi maka diharapkan tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu seorang baik secara individu maupun mewakili kelompoknya harus memiliki keahlian sesuai dengan tujuan presentasi. Dalam proses pembelajaran, informasi dari seorang presentasi sangat penting bagi warga kelas.
- **Meyakinkan pendengar.** Presentasi yang dilakukan berisikan informasi-informasi, data-data dan bukti-bukti yang disusun secara logis sehingga informasi yang disampaikan dapat membuat seseorang atau kelompok orang merasa yakin. Semula yang awalnya memiliki unsur ketidakjelasan dan ketidakpastian sehingga ketika diadakan presentasi oleh pembicara, seseorang/kelompok orang tersebut menjadi yakin atas informasi yang diberikan. Misal ketika seorang guru atau sekelompok siswa melakukan presentasi kelompok, maka siswa yang lain menjadi lebih yakin dengan materi yang sedang dipelajari.
- **Menghibur pendengar.** Pada era globalisasi ini banyak acara-acara hiburan pada penayangan televisi. Acara hiburan tersebut dipimpin oleh presenter yang handal, tujuannya untuk menghibur para penonton. Presenter dituntut untuk melakukan pembicaraan yang sifatnya menghibur tetapi relevan dan profesional sehingga para penonton televisi dapat menikmati acara tersebut. Selain acara televisi, acara

hiburan yang lainnya dapat kita temukan pada pesta perayaan-perayaan. Contoh: pesta perayaan pernikahan, ulang tahun dan lain-lain. Presenter ditugaskan untuk berbicara dan menyelipkan kata-kata yang dapat menghibur para tamu yang hadir pada pesta perayaan tersebut. Sedikit berbeda dengan presentasi yang dilakukan di dalam kelas, seorang presenter tidak harus menggunakan kata-kata yang bersifat menghibur akan tetapi bisa cukup dengan kata-kata yang komunikatif. Untuk lebih menghibur penonton agar tidak mudah jenuh, maka jika presentasi dilengkapi dengan media gambar maka suasananya akan lebih tertolong.

- Memotivasi dan menginspirasi pendengar untuk melakukan suatu tindakan. Demi tercapainya suatu tujuan pembelajaran, seorang guru dituntut untuk mengarahkan dan membimbing para siswanya agar dapat belajar secara maksimal dan tidak lupa untuk memperhatikan kualitas belajarnya. Selain diberi arahan dan bimbingan, seorang guru juga dapat melakukan motivasi agar para siswa dapat belajar dengan semangat yang tinggi. Kegiatan memotivasi tersebut dapat dilakukan dengan mengadakan suatu forum. Forum tersebut terdiri dari para siswa yang bertindak sebagai pendengar, sedangkan yang bertindak sebagai pembicara yaitu pihak guru atau siswa maupun sekelompok siswa yang sudah diberi arahan oleh guru.
- Menyampaikan pesan. Tujuan presentasi yang keempat yaitu menyampaikan pesan. Hal ini dilakukan karena proses pembelajaran bukan sekedar transfer ilmu pengetahuan dari seorang guru atau sekelompok siswa kepada warga kelas, kan tetapi juga sarana untuk menyampaikan pesan moral. Guru atau siswa yang melakukan presentasi dibantu dengan alat bantu peraga ataupun media untuk memudahkan penyampaian pesan.

C. Kreativitas Pada Anak

Kreativitas yang tampak pada anak-anak berbeda dengan orang dewasa. Kreativitas seorang anak bisa muncul jika terus diasah sejak dini.

Citra Pertiwi M, 2016

PENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING MENGGUNAKAN MEDIA FLIP CHART DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

Pada anak-anak, kreativitas merupakan sifat yang komplitatif, seorang anak mampu berkreasi dengan spontan karena ia telah memiliki unsur pencetus kreativitas. Kreativitas anak dapat muncul ketika bermain atau melalui kegiatan bermain. Dunia anak adalah dunia bermain. Waktu yang tersedia di dalam kehidupannya pada waktu itu hampir dihabiskan dengan kegiatan bermain. Melalui kegiatan bermain yang dilakukan anak, guru atau orang tua akan mendapatkan gambaran tentang tahapan perkembangan dan kemampuan umum anak.

Bermain dalam tatanan sekolah dapat digambarkan sebagai suatu rentang rangkaian yang berujung pada bermain bebas, bermain dengan bimbingan dan berakhir pada bermain dengan diarahkan. Dalam bermain bebas dapat didefinisikan sebagai satuan kegiatan bermain dimana anak mendapatkan kesempatan melakukan berbagai pilihan alat dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan alat-alat tersebut. Sedangkan kegiatan bermain dengan bimbingan, guru memilih alat permainan dan diharapkan anak-anak dapat memilih guna menemukan suatu konsep (pengertian) tertentu. Apabila tujuannya melakukan klasifikasi benda dalam ukuran tertentu (besar atau kecil), maka guru akan menyediakan sejumlah mainan yang dapat di klasifikasikan dalam kelompok yang berukuran besar atau yang kecil. Dalam bermain yang diarahkan guru mengajarkan bagaimana cara menyelesaikan suatu tugas khusus. “Menyanyikan suatu lagu, bersama bermain jari dan bermain dalam lingkaran adalah contoh dari bermain yang diarahkan” (Bergen, 1988 dalam Patnomodewo (2003, hlm 103).

Pada dasarnya kreativitas anak-anak bersifat ekspresionis. Ini dikarenakan pengungkapan ekstensi itu merupakan sifat yang dilahirkan dan dapat berkembang melalui latihan-latihan. Ekspensi ini disebut dengan spontanitas, terbuka, tangkas, dan sportif. Ada 3 ciri dominan pada anak kreatif:

1. Spontan
2. Rasa ingin tahu
3. Tertarik pada hal-hal baru.

Ternyata ketiga ciri-ciri tersebut terdapat pada diri anak. Berarti semua anak pada dasarnya adalah kreatif faktor lingkunganlah yang menjadikan anak kreatif.

Kreativitas yang dimiliki oleh siswa, akan menjadi bekal untuk dapat menemukan penyelesaian masalah secara kreatif dari permasalahan-permasalahan yang akan ditemukan kelak. Dengan kreativitas siswa dapat menghasilkan sejumlah gagasan besar secara lancar dan cepat serta menentukan gagasan-gagasan yang berbeda-beda untuk memecahkan masalah.

Salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas siswa adalah melalui penerapan model pembelajaran *project based learning*, dengan model tersebut siswa dapat melahirkan ide-ide baru tanpa adanya paksaan atau pengekangan, kreativitas bisa berkembang apabila tidak ada pengekangan, artinya dalam proses pembelajaran siswa diberi kebebasan untuk mengekspresikan dirinya melalui media atau membuat sebuah produk yang dapat mengasah kreativitas siswa.

D. Ciri-Ciri Kreativitas Dan Orang Kreatif

Ciri-ciri kreativitas dapat dibedakan menjadi dua yaitu ciri kognitif (*aptitude*) dan ciri non-kognitif (*nonaptitude*). Ciri kognitif terdiri dari orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. Sedangkan ciri non-kognitif dari kreativitas meliputi motivasi, kepribadian, maupun non-kognitif merupakan salah satu potensi yang penting untuk di pupuk dan dikembangkan.

Pentingnya pengembangan kreativitas ini memiliki empat alasan yaitu:

- a. Dengan berkreasi, orang dapat mewujudkan dirinya, perwujudan diri tersebut salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia.
- b. Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapatkan perhatian dalam pendidikan formal. Siswa lebih dituntut berfikir linier, logis, penalaran, ingatan atau pengetahuan yang menuntut jawaban paling tepat terhadap permasalahan yang diberikan.

- c. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
- d. Kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Sedangkan menurut Munandar (2009, hlm 35) yang menjadi ciri-ciri kreativitas adalah sebagai berikut:

- a. Dorongan ingin tahu besar.
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang baik.
- c. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah.
- d. Bebas dalam menyatakan pendapat.
- e. Mempunyai rasa keindahan.
- f. Menonjol dalam salah satu bidang seni.
- g. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain.
- h. Rasa humor tinggi.
- i. Daya imajinasi kuat.
- j. Keaslian (orisinalitas) tinggi (tampak dalam ungkapan, gagasan, karangan, dan sebagainya, dalam pemecahan masalah menggunakan cara-cara orisinal, yang jarang diperlihatkan anak-anak lain).
- k. Dapat bekerja sendiri.
- l. Senang mencoba hal-hal baru.
- m. Kemampuan mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).

Orang yang kreatif dalam menciptakan ide-ide baru mempunyai sejumlah karakter yang dapat diketahui. Menurut Koswara, (2008, hlm. 50) ciri-ciri orang yang kreatif cirinya sebagai berikut:

- 1) Cenderung mengamatisituasi dan problem yang tidak diperhatikan sebelumnya.
- 2) Menghubungkan ide-ide dengan pengalaman yang diperoleh dari berbagai sumber yang berbeda.
- 3) Cenderung menampilkan beberapa alternatif terhadap subjek tertentu.

- 4) Tidak menerima begitu saja hal-hal yang sebelumnya terjadi dan tidak terikat dengan kebiasaan.
- 5) Memanfaatkan potensi pribadinya, dengan menggali kekuatan emosional, dan mentalnya serta alam bawah sadarnya yang terpendam.
- 6) Mengusahakan fleksibilitas tinggi dalam bidang pemikiran dan tindakan-tindakannya.
- 7) Pandai menghargai waktu dan memanfaatkan sebaik mungkin untuk menciptakan, membuat gagasan atau merumuskan permasalahan yang menantang.

E. Faktor-Faktor Yang Mendukung dan Menghambat Kreativitas

Pada dasarnya potensi kreativitas dimiliki oleh setiap anak usia prasekolah merupakan masa paling efektif dalam mengembangkan kreativitas. Semua itu dapat berjalan dengan lancar bila ada faktor-faktor yang menunjukkan perkembangan kreativitas.

Faktor-faktor yang dapat mendukung perkembangan kreativitas menurut Hurlock (1972, hlm 11) adalah sebagai berikut:

- a. Waktu, untuk menjadi kreatif kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya memiliki sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain dengan gagasan-gagasan dan konsep-konsep serta mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.
- b. Kesempatan menyendiri, anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinasinya dengan karya-karya.
- c. Dorongan, anak harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritikan yang sering kali dilontarkan pada saat kreatif.
- d. Sarana, sarana berupa alat dan bahan konstruksi perlu disediakan untuk merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas.
- e. Lingkungan yang menunjang, lingkungan rumah dan sekolah merupakan merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas.

Citra Pertiwi M, 2016

PENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING MENGGUNAKAN MEDIA FLIP CHART DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

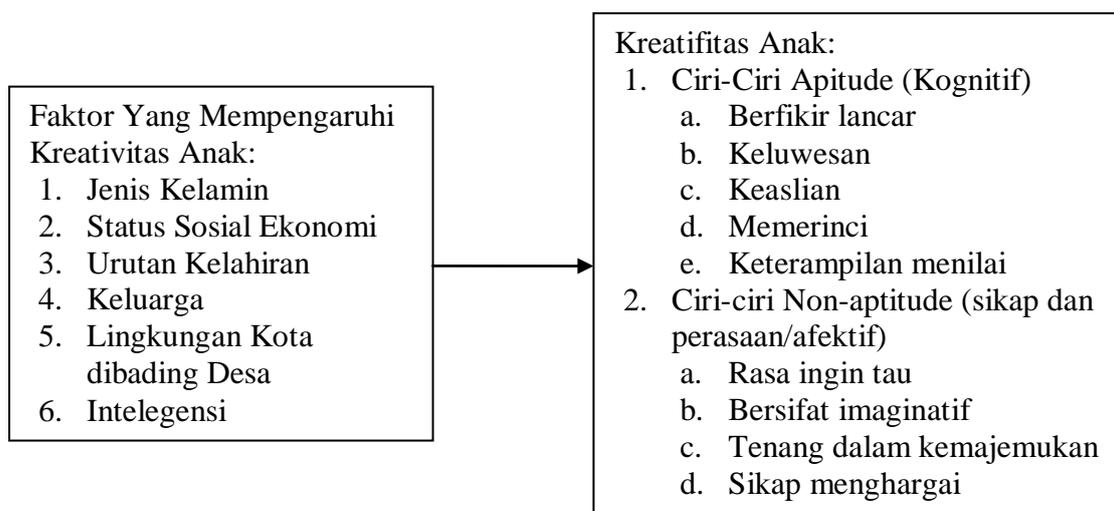
- f. Hubungan orang tua anak tidak posesif, orang tua yang tidak posesif atau melindungi terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri. Dua kualitas psikologi ini sangat mendukung kreativitas.
- g. Cara mendidik anak, mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas, sedangkan cara mendidik otoriter memadamkan kreativitas anak.
- h. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, kreativitas tidak muncul dalam kehampaan, semakin banyak pengetahuan yang diperoleh oleh anak semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

Sedangkan kondisi-kondisi yang tidak menguntungkan kreativitas anak adalah sebagai berikut:

- 1) Membatasi eksplorasi, apabila orang tua atau pendidik membatasi eksplorasi atau pertanyaan mereka maka akan membatasi perkembangan kreativitas anak.
- 2) Keterpaduan waktu, jika anak terlalu banyak diatur sehingga hanya sedikit waktu bebas untuk berbuat sesuka hati, maka anak akan kehilangan salah satu yang diperlukan untuk perkembangan kreativitas.
- 3) Dorongan kebersamaan keluarga, memberikan pekerjaan yang sama pada anggota keluarga tanpa memperdulikan bakat dan pilihan anak akan menghambat kreativitas.
- 4) Membatasi khayalan, orang tua yang yakin bahwa melamun adalah memboroskan waktu dan menjadi sumber gagasan yang tidak realistis berupaya keras untuk menjadikan anaknya realitas.
- 5) Peralatan permainan yang sangat terstruktur, anak yang diberi peralatan main yang sangat terstruktur seperti boneka yang berpakaian lengkap atau buku berwarna dengan gambar yang harus diwarnai, kehilangan kesempatan bermain yang dapat mendorong perkembangan kreativitasnya.
- 6) Orang tua yang konservatif, orang tua yang konservatif yang takut menyimpang dari pola sosial yang direstui sering bersikeras agar anaknya mengikuti langkah-langkah mereka, padahal disadari dapat menghambat perkembangan kreativitasnya.

- 7) Orang tua yang terlalu melindungi, jika orang tua terlalu melindungi anaknya maka anak akan kurang kesempatan untuk mencari cara mengerjakan sesuatu yang baru atau berbeda.
- 8) Disiplin yang otoriter, disiplin yang otoriter membuat sulit atau tidak mungkin ada penyimpangan dari perilaku yang telah disetujui orang tua.

F. Kerangka Teori



Gambar 2.1 Kerangka Teori Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Anak (Walgito, 1985 dalam Munandar, 1992)

a. Mengajarkan Kreativitas dalam Pembelajaran IPS

Pada dasarnya tujuan dari pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri baik dalam hal pengambilan keputusan, ataupun dalam pemecahan masalah. Sikap kreatif siswa dalam memecahkan suatu permasalahan dapat dibangun melalui pembelajaran IPS yang dilakukan dikelas. Permasalahan yang terdapat di masyarakat akan menjadi bahan kajian siswa, sekaligus alat pengembangan kreativitas siswa.

Menurut Munandar (1999, hlm. 110-111) mengajukan suatu model pemecahan masalah secara kreatif (PMK) meliputi:

1. Tahap mengumpulkan fakta.
2. Tahap menemukan masalah.

3. Tahap menemukan gagasan.
4. Tahap menemukan jawaban.
5. Tahap menemukan penerimaan.

Proses belajar yang dikemukakan di atas akan merangsang kemampuan kreativitas dari siswa. Siswa menjadi peka atau sadar akan masalah, kekurangan- kekurangan, kesenjangan dalam pengetahuan, unsur-unsur yang tidak ada, ketika keharmonisan dan sebagainya. Pada dasarnya setiap manusia dapat berfikir kreatif, namun tidaklah semua orang dapat mendayagunakan akalnyanya sehingga menjadi kreatif.

Menurut Dyers, J.H et al dalam (Mendikbud, 2013), indikator dari kemampuan kreativitas adalah:

- *Observing* (mengamati) yaitu kegiatan belajar dari lingkungannya melalui indera penglihatan, pembau, pendengar, pengecap dan peraba pada waktu mengamati suatu objek. Tujuannya untuk memperoleh pengalaman dan melihat fakta tentang keadaan lingkungan sekitarnya. Menurut Zulfiandi dalam Koswara (2008, hlm. 56) proses kreatif diawali dengan melakukan pengamatan, karena setelah pengamatan barulah dapat menambah-nambahkan sehingga berbeda dari proses awalnya.
- *Questioning* (menanya) kegiatan siswa untuk mengungkapkan apa yang ingin diketahui baik yang berkenaan dengan suatu objek, peristiwa, atau suatu proses tertentu. Salah satu ciri dari seseorang yang kreatif adalah memiliki sikap ingin tahu menurut Koswara (2008, hlm. 50). Orang yang selalu ingin tahu biasanya untuk menjadi tahu, salah satunya dengan cara menanya.
- *Associating* (menalar) proses berpikir yang bertolak dari pengamatan indera (pengamatan empirik) yang menghasilkan sejumlah konsep dan pengertian. Menurut Gross dalam Etin (2009, hlm. 14) menyatakan tujuan lain dari pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa untuk menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan dari setiap persoalan yang dihadapinya. Terlihat bahwa salah

satu unsur dari kreativitas, yaitu menalar mempunyai peranan penting dalam pengambilan setiap keputusan proses pembelajaran IPS.

- *Experimenting* (mencoba) Kegiatan mengunpulkan data melalui kegiatan uji coba mengeksplorasi lebih mendalam, dan mengumpulkan data sehingga data yang telah diperoleh dapat dianalisis dan disimpulkan.

Hasil yang diperoleh siswa dari proses pelatihan kreativitas selama pembelajaran IPS dapat berupa gagasan baru dan produk baru. Sesuatu yang baru merupakan ciri yang melekat pada kreativitas itu sendiri. Siswa yang telah dapat menggunakan akal nya secara kreatif, dan menyelesaikan permasalahan dengan cara yang mungkin tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.

G. Pengertian Siswa

Siswa adalah komponen masukan dalam sistem pendidikan, yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Siswa dapat ditinjau dari berbagai pendekatan, antara lain:

- 1) Pendekatan sosial, siswa adalah anggota masyarakat yang sedang disiapkan untuk menjadi anggota masyarakat yang lebih baik. Sebagai anggota masyarakat, dia berada dalam [lingkungan](#) keluarga, masyarakat sekitarnya, dan masyarakat yang lebih luas. siswa perlu disiapkan agar pada waktunya mampu melaksanakan perannya dalam dunia kerja dan dapat menyesuaikan diri dari masyarakat. Kehidupan bermasyarakat itu dimulai dari lingkungan keluarga dan dilanjutkan di dalam lingkungan masyarakat sekolah. Dalam konteks inilah, siswa melakukan interaksi dengan rekan sesamanya, [guru-guru](#), dan masyarakat yang berhubungan dengan sekolah. Dalam situasi inilah nilai-nilai social yang terbaik dapat ditanamkan secara bertahap melalui proses [pembelajaran](#) dan pengalaman langsung.
- 2) Pendekatan Psikologis, [siswa](#) adalah suatu organisme yang sedang tumbuh dan berkembang. siswa memiliki berbagai potensi manusiawi, seperti:

Citra Pertiwi M, 2016

PENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING MENGGUNAKAN MEDIA FLIP CHART DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

bakat, inat, kebutuhan, social-emosional-personal, dan kemampuan jasmaniah. Potensi-potensi itu perlu dikembangkan melalui proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah, sehingga terjadi perkembangan secara menyeluruh menjadi manusia seutuhnya. Perkembangan menggambarkan perubahan kualitas dan abilitas dalam diri seseorang, yakni adanya perubahan dalam struktur, kapasitas, fungsi, dan efisiensi. Perkembangan itu bersifat keseluruhan, misalnya perkembangan intelegensi, sosial, emosional, spiritual, yang saling berhubungan satu dengan lainnya.

- 3) Pendekatan edukatif/pedagogis, pendekatan pendidikan menempatkan siswa sebagai unsur penting, yang memiliki hak dan kewajiban dalam rangka sistem pendidikan menyeluruh dan terpadu.

Menurut pasal 1 ayat 4 UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional.

“Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur jenjang dan jenis pendidikan tertentu”.

H. Metode Pembelajaran

Pada proses pembelajaran guru memerlukan metode guna memperlancar kegiatan pembelajaran. Mengajar merupakan suatu usaha yang sangat kompleks, sehingga sulit menentukan bagaimana sebenarnya mengajar yang baik. Menurut Sanjaya (2009, hlm. 147) menyatakan bahwa metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2006, hlm. 83) metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Mulyasa E. (2005, hlm. 69) menyatakan “pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang berkaitan”.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran ialah cara yang dipergunakan seorang guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pelajaran.

Suatu sistem pembelajaran terdiri dari banyak unsur yang dalam kenyataannya saling mempengaruhi dan saling tergantung satu dengan yang lainnya.

Metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Implementasi strategi pembelajaran sangat bergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran. Penggunaan metode yang tepat akan turut menentukan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Hal ini mendorong seorang guru untuk mencari metode yang tepat dalam penyampaian materinya agar diserap dengan baik oleh siswa. Metode pembelajaran harus dipilih dan dikembangkan untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa.

I. Model Project Based Learning

Project based learning merupakan sebuah model pembelajaran yang sudah banyak dikembangkan di negara-negara maju. Jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia, *project based learning* bermakna sebagai pembelajaran berbasis proyek. *Project based learning* adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Model pembelajaran berbasis proyek bukan sekedar merupakan rangkaian pertemuan kelas serta belajar kelompok kolaboratif, akan tetapi model ini memfokuskan pada kreatifitas berpikir, pemcahan masalah dan interaksi antara siswa dengan siswa untuk menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru.

Pendidikan yang berorientasi pada kecakapan hidup, pembelajaran berbasis kompetensi, dan proses pembelajaran yang diharapkan menghasilkan produk yang bernilai, menuntut lingkungan belajar yang kaya dan nyata, yang dapat memberikan pengalaman belajar yang diciptakan oleh siswa itu sendiri. Salah satu model pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan pada siswa untuk menciptakan pengalaman belajar melalui pembelajaran *project based learning*. Menurut Thomas dikutip oleh Made Wena (2012, hlm. 144) “pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek”. Kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks menuntut siswa untuk merancang, memecahkan masalah, membuat

keputusan, melakukan investigasi serta memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri.

Depdiknas (2003, hlm 7 dalam Komalasari 2013, hlm 59) menegaskan bahwa “Pembelajaran berbasis proyek/ tugas terstruktur (*Project-Based Learning*) merupakan pendekatan pembelajaran yang membutuhkan suatu pembelajaran komperhensif dimana lingkungan belajar siswa (kelas) didesain agar siswa dapat melakukan penyelidikan terhadap masalah autentik termasuk pendalaman materi suatu materi pelajaran, dan melaksanakan tugas bermakna lainnya”. Pendekatan ini memperkenankan siswa untuk belajar mandiri dalam menkonstruk (membentuk pembelajarannya, dan mengkulminasikannya dalam produk nyata.

Bern dan Erickson (2001, hlm 7 Komalasari 2013, hlm 59) menegaskan bahwa “Pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan pendekatan yang memusat pada prinsip dan konsep utama suatu disiplin, melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dan tugas penuh makna lainnya, mendorong siswa untuk bekerja mandiri membangun pembelajaran, dan pada akhirnya menghasilkan karya nyata”.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, *project based learning* merupakan strategi pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan paham pembelajaran konstruktivis yang menuntut peserta didik menyusun sendiri pengetahuannya. *Project based learning* memiliki potensi yang besar untuk membuat pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Ketika siswa bekerja di dalam tim, mereka menemukan keterampilan merencanakan, mengorganisasi, negosiasi dan membuat konsensus tentang isu-isu tugas yang akan dikerjakan, siapa yang bertanggung jawab untuk setiap tugas, dan bagaimana informasi akan dikumpulkan dan disajikan. Keterampilan keterampilan yang telah diidentifikasi oleh siswa ini merupakan keterampilan yang amat penting untuk keberhasilan hidupnya. Karena hakikat kerja proyek adalah kolaboratif, maka pengembangan keterampilan tersebut berlangsung antar siswa. Di dalam kerja kelompok suatu proyek, kekuatan individu dan cara belajar yang diacu memperkuat kerja tim sebagai suatu keseluruhan.

Sabar Nurohman (2007: 10) menyatakan langkah-langkah pembelajaran dalam Project Based Learning terdiri dari:

- a. *Start With the Essential Question* Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pengajar berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para peserta didik.
- b. *Design a Plan for the Project* Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.
- c. *Create a Schedule* Pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: 1) Membuat timeline untuk menyelesaikan proyek 2) Membuat *deadline* penyelesaian proyek 3) Membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru 4) Membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan 5) Meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.
- d. *Monitor the Students and the Progress of the Project* Pengajar bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubric yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.
- e. *Assess the Outcome* Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standard, berperan dalam mengevaluasi kemajuan

masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

- f. *Evaluate the Experience* Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

Keuntungan pembelajaran berbasis proyek menurut Moursund dikutip oleh Made Wena (2012: 147) diantaranya sebagai berikut:

1. *Increased Motivation* Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terbukti dari beberapa laporan penelitian tentang pembelajaran berbasis proyek yang menyatakan bahwa siswa sangat tekun, berusaha keras untuk menyelesaikan proyek, siswa merasa lebih bergairah dalam pembelajaran dan keterlambatan dalam kehadiran sangat berkurang.
2. *Inceased Problem-Solving Ability* Lingkungan belajar pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, membuat siswa lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah-masalah yang bersifat kompleks.
3. *Improved Library Research Skills* Keterampilan siswa untuk mencari dan mendapatkan informasi akan meningkat.
4. *Increased Collaboration* Pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan siswa mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
5. *Increased Resource-Management Skills* Dapat memberikan kepada siswa pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model *project based learning* dapat meningkatkan motivasi siswa dengan kata lain siswa semakin tekun dan berusaha keras untuk menyelesaikan proyek yang diberikan oleh guru. Disamping itu, model ini mampu mendorong dan membimbing siswa untuk dapat berpikir tingkat tinggi dalam memecahkan masalah, kreatifitas siswa pun semakin berkembang didukung oleh rasa keingintahuan siswa untuk mendapatkan informasi lebih.

J. Media *Flip Chart* sebagai Pembelajaran IPS

a. Pembelajaran IPS

Sebelum peneliti memaparkan lebih lengkap mengenai pembelajaran IPS, maka dalam penulisan ini akan dijelaskan terlebih dahulu mengenai hakikat belajar. Menurut Kolb (1986) dalam Trianto, (2012 hlm 177) belajar adalah proses pengetahuan dikreasi melalui transformasi pengalaman. Belajar adalah kebutuhan-kebutuhan hidup manusia, sama pentingnya seperti bekerja dan berteman. Menurut Jarvis dalam Trianto, 2012 hlm 178 bahwa:

Belajar adalah ada tindaknya perubahan perilaku permanen sebagai hasil dari pengalaman perubahan relatif sering terjadi yang merupakan hasil dari praktek pembelajaran proses dimana pengetahuan ini digali melalui transformasi pengalaman, proses transformasi pengalaman yang menghasilkan pengetahuan, skill, dan attitude serta meningkatkan informasi.

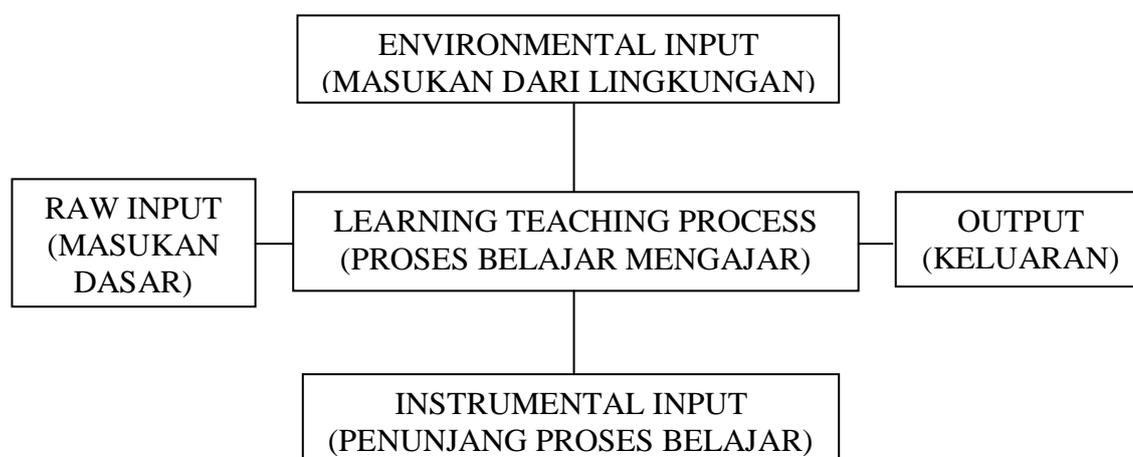
Berdasarkan pemaparan konsep belajar tersebut dapat diketahui bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku, proses transformasi dan mengingat informasi hasil dari pengalaman. Sebagaimana peneliti melakukan penelitian dengan tujuan untuk melihat perubahan peserta didik sebagai bentuk proses belajar.

Pembelajaran IPS dapat di definisikan sebagai suatu sistem atau proses yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran IPS secara efektif dan efisien. Lebih spesifik penulis

akan memaparkan mengenai pembelajaran secara sistem dan pembelajaran IPS dapat dipandang secara proses menjadi dua sudut menurut Komalasari (2010, hlm 3-4) yaitu:

- a. Pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisir antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran/alat peraga, pengorganisasi kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan).
- b. Pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar. Proses tersebut meliputi:
 - Persiapan, dimulai merencanakan program tahunan dan semester, menyusun *leasson plan*, dan perlengkapan lain seperti media sederhana atau alat peraga lainnya.
 - Melaksanakan kegiatan pembelajaran, yang mengacu kepada persiapan pembelajaran yang telah dibuat.
 - Menindaklanjuti pembelajaran yang telah dikelola, kegiatan pasca pembelajaran ini dapat berbentuk pengayaan.

Faktor pendukung yang berpengaruh terhadap pembelajaran IPS yaitu faktor lingkungan, faktor instrumental.



Gambar 2.2Faktor-Faktor yang Berpengaruh Terhadap Pembelajaran(Komalasari, 2010 hlm, 4)

Citra Pertiwi M, 2016

PENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING MENGGUNAKAN MEDIA FLIP CHART DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

Berdasarkan penjelasan tersebut, pembelajaran IPS dilakukan dengan memulai mempersiapkan kegiatan pembelajaran baik secara sistem maupun proses dalam kelas. Lingkungan belajar juga sangat penting bagi keberhasilan pembelajaran. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Ditjen Didaksmen dalam Komalasari (2010, hlm 18) bahwa pentingnya lingkungan belajar, meliputi belajar efektif itu dimulai dari lingkungan belajar berpusat pada siswa. Pembelajaran harus berpusat pada bagaimana cara siswa menggunakan pengetahuan baru. Demikian pula dalam pembelajaran IPS, memusatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran merupakan hal yang sangat penting sebab dapat membantu siswa mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri.

Sebagaimana yang dijelaskan dalam peraturan perundang-undangan bahwa pendidikan dasar merupakan pendidikan formal yang dibentuk berdasarkan tujuan pendidikan nasional dan sebagai wadah serta pijakan utama yang melandasi jenjang pendidikan menengah. Salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di SMP adalah IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 tentang sekolah dasar dan menengah.

Istilah pendidikan IPS dalam menyelenggarakan pendidikan di Indonesia pada jenjang SMP masih relatif baru digunakan. Pendidikan IPS merupakan padanan dari *Social Studies* dalam konteks kurikulum di Amerika Serikat yang digunakan pada tahun 1931. Kurikulum pendidikan IPS tahun 1994 sebagaimana dikatakan oleh Hasan (1995, hlm 37) merupakan fusi dari berbagai disiplin ilmu, Mortoella dalam Trianto, (2012 hlm. 172) mengatakan bahwa

Pembelajaran pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek pendidikan dari pada transfer konsep karena dalam pendidikan IPS siswa memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

Sementara aspek-aspek efektivitas dalam pembelajaran IPS (Daryanto, 2013 hlm. 57) dapat dikemukakan sebagai berikut: peningkatan pengetahuan, peningkatan keterampilan, perubahan sikap, perilaku, kemampuan adaptasi, peningkatan integrasi, peningkatan partisipasi dan peningkatan kultural. Hal ini penting untuk dimaknai bahwa keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa ditentukan oleh efektivitasnya dalam upaya pencapaian kompetensi.

Berdasarkan uraian diatas disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di sekolah lebih menekankan pada konsep mendidik dibandingkan transfer konsep. Namun dalam praktek dilapangan masih menggunakan sistem transfer konsep sehingga siswa kurang memahami hakikat dan manfaat belajar IPS. Terlebih lagi pembelajaran IPS masih belum terintegrasi, padahal secara ideal pembelajaran IPS merupakan integrasi dan berbagai disiplin ilmu.

I. Tujuan Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS memiliki tujuan-tujuan maka akan lebih baik penulis mengungkapkan terlebih dahulu mengenai tujuan pendidikan. Hasan (1995, hlm 106) mengungkapkan bahwa “pengetahuan dan pemahaman merupakan tujuan pendidikan yang paling dasar”. Pengetahuan berhubungan dengan kemampuan atau daya ingat seseorang. Berbeda dengan pengetahuan yang semata hanya mengandalkan ingatan, pemahaman menuntut suatu proses yang lebih lanjut. menurut Hasan (1995, hlm 113) mengungkapkan bahwa tujuan pembelajaran IPS untuk keketerampilan kognitif tinggi ialah kemampuan dalam:

1. Menggunakan teori atau generalisasi untuk menjelaskan fenomena.
2. Mengumpulkan informasi dari berbagai sumber informasi.
3. Memilah-milah informasi atas berbagai katagori.
4. Menyimpulkan pikiran pokok suatu informasi.
5. Menentukan dasar hubungan antara satu informasi dengan informasi lainnya.
6. Menentukan validitas suatu informasi.

Citra Pertiwi M, 2016

PENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING MENGGUNAKAN MEDIA FLIP CHART DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

7. Menggunakan langkah-langkah proses penelitian.
8. Menggunakan suatu hukum tertentu.
9. Menggunakan berbagai sumber menarik generalisasi.
10. Mempertahankan pendapat berdasarkan data.
11. Mengembangkan berbagai alternatif.
12. Menarik kesimpulan dari berbagai pendapat.
13. Memecahkan masalah.

Mengenai tujuan pembelajaran IPS, para ahli sering mengaitkannya dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan tersebut, Gross dalam Trianto (2012 hlm, 12) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan masyarakat, secara tegas ia mengatakan “*to prepare students to be well functioning citizens in a democratic society*”.

Sementara Joyce dalam Cheppy (1990, hlm. 12) mengemukakan tiga tujuan dasar IPS, yaitu:

- 1) *Humanistic Education*, sebagai tujuan pertama.

Diharapkan IPS mampu membantu anak didik untuk memahami segala pengalamannya serta diharapkan lebih mengerti tentang arti kehidupan.

- 2) *Citizenship Education*, sebagai tujuan kedua.

Setiap anak didik harus dipersiapkan untuk mampu berpartisipasi secara efektif di dalam dinamika kehidupan masyarakatnya. Masyarakat diliputi segala aktivitas yang menyadarkan setiap warga negara untuk bekerja secara benar dan penuh tanggung jawab demi kemajuannya.

- 3) *Intellectual Education*, sebagai tujuan ketiga.

Setiap anak didik ingin memperoleh cara dan sarana untuk mengadakan analisis terhadap gagasan-gagasan serta mengadakan pemecahan masalah seperti yang telah dikembangkan oleh ahli-ahli ilmu sosial. Bersama dengan pertumbuhan kemampuannya, anak didik seharusnya belajar untuk menjawab sebanyak mungkin pertanyaan serta menguji data secara kritis dalam berbagai situasi sosial.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat ditarik bahwa tujuan dasar IPS adalah peserta didik memahami berbagai pengalaman serta arti kehidupan. Peserta didik juga diarahkan untuk menjadi pribadi yang bertanggung jawab sebagai bentuk kewajiban sebagai warga negara yang baik.

K. Ruang Lingkup IPS

Ruang lingkup IPS hampir tidak ada batasannya karena terdiri dari berbagai disiplin ilmu, sehingga ruang lingkungnya luas. Sapriya (2012, hlm. 79) mengemukakan bahwa ruang lingkup IPS adalah sebagai berikut:

- 1) Manusia tempat dan lingkungan
- 2) Waktu, keberlanjutan dan perubahan
- 3) Sistem sosial dan budaya
- 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

Dari pernyataan di atas, maka ruang lingkup IPS sangatlah luas meliputi banyak aspek yang menyangkut tentang sosial, waktu serta perubahan. Lebih lanjut lagi Sapriya (2012, hlm. 48) mengemukakan dimensi pendidikan IPS mencakup empat dimensi. Keempat dimensi tersebut meliputi:

a. Dimensi Pengetahuan

Secara konseptual pengetahuan mencakup tiga hal yaitu, fakta, konsep, dan generalisasi yang dipahami oleh siswa.

- 1) Fakta adalah data spesifik tentang peristiwa, objek, orang dan peristiwa. Dalam pembelajaran IPS, diharapkan siswa dapat mengenal berbagai jenis fakta yang terkait dengan kehidupannya.
- 2) Konsep merupakan kata-kata yang mengelompokan, berkategori dan memberikan arti terhadap kelompok fakta yang berkaitan.
- 3) Generalisasi adalah suatu ungkapan atau pernyataan dari dua atau lebih konsep yang saling terkait.

b. Dimensi Keterampilan

Kecakapan mengolah dan menerapkan informasi merupakan keterampilan yang sangat penting untuk mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang mampu berpartisipasi secara cerdas dalam

masyarakat demokratis. Keterampilan yang diperlukan dalam pembelajaran adalah:

1) Keterampilan Meneliti

Keterampilan meneliti diperlukan untuk mengumpulkan dan mengolah data.

2) Keterampilan Berpikir

Keterampilan berpikir diperlukan untuk memecahkan masalah dan partisipasi dalam kehidupan masyarakat secara efektif.

3) Keterampilan Partisipasi Sosial

Keterampilan partisipasi sosial diperlukan untuk membelajarkan siswa cara berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain.

4) Keterampilan Berkomunikasi

Keterampilan berkomunikasi diperlukan untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar mampu mengemukakan pemahaman perasaannya secara jelas, efektif, dan kreatif.

c. Dimensi Nilai dan Sikap

Nilai disini dimaksudkan sebagai seperangkat keyakinan atau prinsip perilaku yang telah mempribadi dalam diri seseorang atau kelompok masyarakat tertentu yang terungkap ketika berpikir atau bertindak. Nilai dapat dibedakan menjadi nilai substantif dan nilai prosedural.

1) Nilai Substantif

Nilai ini merupakan keyakinan yang dipegang oleh seseorang dan umumnya hasil belajar.

2) Nilai Prosedural

Nilai ini merupakan nilai yang perlu dilatih antara kejujuran, toleransi, menghargai pendapat.

d. Dimensi Tindakan

Tindakan dapat memungkinkan siswa menjadi peserta didik yang aktif. Siswa dapat belajar berlatih secara konkret dan praktis.

IPS memiliki beberapa karakteristik, seperti yang dikemukakan oleh Komalasari (2011, hlm. 6) karakteristik IPS adalah sebagai berikut:

- a. Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, politik, dan hukum, kewarganegaraan, sosiologi, humaniora, pendidikan dan agama.
- b. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sosiologi, sejarah dan ekonomi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan.
- c. Standar kompetensi dan kompetensi IPS menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- d. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayah, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya perjuangan hidup agar bertahan seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.
- e. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

L. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar dalam Susilana dan Riyan (2008, hlm. 5). Media merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan. Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Media juga merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Pada awal sejarah pembelajaran, media hanyalah merupakan alat bantu yang dipergunakan oleh seorang guru untuk menerangkan pelajaran, alat bantu yang mulanya digunakan adalah alat bantu visual, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa, antara lain mendorong

motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep abstrak, dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Menurut Criticos (1996 dalam Komalasari 2011, hlm 21) menyatakan bahwa “Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan”.

Sedangkan menurut Geanlach dan Ely dalam Komalasari (2013, hlm 21) menyatakan bahwa “Media apabila dipahami secara garis bedar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Media merupakan alat pembantu dalam pengajaran, dimana guna dari media ini sangatlah penting agar pembelajaran tidak membosankan, dengan media guru dapat menyampaikan materi lebih menarik lagi, agar pembelajaran ini dapat diterima siswa dengan baik.

Geralch dan Ely (1971, hlm. 241) “*every medium is a means to an end or to a goal*”. Berdasarkan pendapat dari Geralch dan Ely bahawa media merupakan segala sesuatu yang mampu membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Mereka juga menambahkan bahwa media berarti alat untuk mencapai suatu tujuan. Demikian artinya media memiliki fungsi untuk memudahkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Media merupakan suatu perantara dalam menyampaikan suatu informasi.

Pendapat tersebut didukung oleh Blake dan Haralsen dalam Rohani (2008, hlm. 2) bahwa media adalah *medium* yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan suatu pesan, dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan. Pengertian media untuk lebih konkrit juga disampaikan oleh Ely dan Geralch dalam Rohani (1997, hlm. 2-3) bahwa pengertian media ada dua bagian yaitu arti sempit dan arti luas.

Dalam arti sempit, media berwujud grafik, foto, alat mekanik, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Sementara dalam arti luas, media merupakan kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan

peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru.

M. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, relitas, gambar bergerak, atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Media dengan kelima stimulus ini akan membantu pembelajar mempelajari bahan pembelajaran atau dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk stimulus yang dipergunakan sebagai media pembelajaran adalah suara, lihat dan gerakan.

Secara umum media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan komunikasi yang efektif antara guru dengan murid. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, baik didalam maupun diluar kelas. Media pembelajaran mengandung aspek-aspek alat dan teknik yang sangat erat kaitannya dengan metode mengajar.

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras dan unsur pesan yang dibawanya. Dengan demikian media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukan peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut.

Media pendidikan memegang penting peranan yang penring dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak bida dipisahkan. Fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Tujuan media pembelajaran Sanaky 2009, hlm 4 dalam Komalasari, 2011, hlm 39 adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah pembelajaran dikelas.
2. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
3. Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar.
4. Membentuk konsentrasi pembelajaran.

Secara umum media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan komunikasi yang efektif antara guru dengan murid. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, baik didalam maupun diluar kelas. Media pembelajaran mengandung aspek-aspek alat dan teknik yang sangat erat kaitannya dengan metode mengajar.

Faktor yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan suatu media:

- a. Memilih media harus berdasarkan pada tujuan pengajaran dan bahan pengajaran yang akan disampaikan.
- b. Memilih media harus sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.
- c. Memilih media harus disesuaikan dengan kemampuan guru baik dalam pengadaanya dan penggunaanya.
- d. Memilih media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi/ pada waktu tempat dan situasi yang tepat.
- e. Memilih media harus memahami karakteristik dari media itu sendiri.

N. Media Flip Chart

Flip Chart merupakan media yang cukup lama digunakan dalam setiap variasi presentasinya. Namun, media tersebut dapat digunakan dalam metode pembelajaran inovatif apapun karena fungsinya sebagai media. Bahkan, *flip chart* dapat dikatakan sebagai teknik karena aplikasi pembelajaran di kelas bertumpu pada *flip chart* tersebut.

Flip Chart merupakan salah satu media presentasi, media untuk menulis atau menggambar suatu hal dalam presentasi agar membantu narasumber untuk menerangkan suatu hal kepada *audience*. Komalasari (2011, hlm 80) menyatakan bahwa “*Flip chart* mampu menyampaikan atau menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit dipahami jika hanya disampaikan secara lisan”. *Flip Chart* merupakan salah satu media cetakan

Citra Pertiwi M, 2016

PENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING MENGGUNAKAN MEDIA FLIP CHART DALAM PEMBELAJARAN IPS

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

yang sangat sederhana dan cukup efektif karena dapat menyampaikan pesan secara bertahap.

Flip chart juga merupakan kumpulan ringkasan, skema, gambar, table yang dibuka secara berurutan berdasarkan topik materi pembelajaran. Bahan flip chart biasanya kertas ukuran plano yang mudah dibuka-buka, mudah ditulisi, dan berwarna cerah. Untuk daya tarik, *flip chart* dapat dicetak dengan aneka warna dan variasi desainnya. Cara penggunaan *flip chart* bergantung metode apa yang akan digunakan. Sehingga tidak membuat bosan bagi siswa yang mendengarkannya. Peneliti tertarik menggunakan media *flip chart* dalam melakukan pembelajaran IPS.

Flip chart (lembar balik) adalah salah satu media cetakan yang sangat sederhana dan efektif. *Flip chart* bisa berisi sesuatu yang digambar, grafik, katakata, gambar dan sebagainya. *Flip chart* yang digunakan dalam penelitian adalah flip chart yang berukuran standar panjang 90 cm dan lebar 60 cm, menggunakan gambar dengan pesan jelas dan singkat yang sudah disederhanakan, menggunakan warna mencolok dan tebal sehingga semua siswa dapat melihatnya.

Subarman (1994, hlm 143) *Flip Chart* digunakan untuk menyajikan sejumlah besar informasi, melalui chart data yang banyak sekaligus dapat disajikan secara bertahap, chart dapat memperlihatkan sejumlah kegiatan dalam satu periode tertentu menurut waktu yang telah ditetapkan. Dalam *flip chart* ini lebih banyak menampilkan gambar dari pada pesan/keterangan, karena dengan gambar guru lebih mudah menerangkannya dan siswa juga lebih mudah dalam memahaminya, sedangkan keterangan yang ada di *flip chart* sebagai tambahan saja. Menurut Sudjana dan Rivai (2002, hlm 27), media flip chart merupakan kombinasi antara media grafis dengan foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta atau batasan.

1. Karakteristik Media *Flip Chart*

Karakteristik Flip Chart Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting karena dapat memudahkan siswa dalam menerima materi, tetapi dalam menggunakan media, kita harus mengetahui karakteristik tersebut sebelum dipilih dan digunakan dalam suatu pembelajaran agar tujuan yang

diharapkan dapat tercapai. Tiap media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing demikian dengan media flip chart menurut Makhfudhoh (2012, hlm 27) sebagai berikut:

a. Kelebihan Media *Flip Chart*

- 1) Menghemat waktu dalam proses belajar mengajar (tidak perlu menggambar atau menulis lagi dipapan cukup menempelkan gambar atau tulisan yang sudah dipersiapkan).
- 2) Dapat digunakan berulang kali.
- 3) Biaya tidak terlalu mahal dan relatif murah.
- 4) Semua guru bisa membuatnya.
- 5) Bisa mengatasi ruang dan waktu (maksudnya adalah mempunyai ukuran kecil, ukuran yang besar, memperbesar ukuran yang kecil, mempercepat yang memakan waktu lama dan sebagainya)
- 6) Bisa memperjelas masalah
- 7) Disajikan secara bertahap untuk memberikan jeda waktu untuk memahami isi materi.
- 8) Mampu memberi info ringkas dengan cara praktis.
- 9) Media yang cocok untuk kebutuhan dalam ruangan atau luar ruangan.
- 10) Siswa dapat membuat *flip chart* sendiri untuk memperlihatkan pemahamannya terhadap materi pokok.

b. Kelemahan Media *Flip Chart*

1. Untuk membuat chart atau bagan yang baik diperlukan waktu persiapan atau pembuatan yang cukup lama.
2. Pembuatannya menggunakan waktu yang tidak sebentar.
3. Perlu perawatan yang baik karena kertas mudah rusak (kena air, lembab, luka dan sobek).
4. Perlu tempat yang cukup untuk penyimpanan.
5. Kurang bisa menggambar unsur gerak.
6. Perlu keterampilan menggambar / mendesain

