

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada abad ke-21 ini kehidupan manusia mulai memasuki abad yang ditandai dengan abad keterbukaan atau globalisasi yang dimana dapat diartikan manusia akan menghadapi berbagai perubahan yang jauh berbeda dengan abad sebelumnya secara fundamental. Sejalan dengan pendapat Wijaya, dkk (2016, hlm. 263) yang menyatakan bahwa kehidupan di abad ke-21 sendirinya akan memberikan tuntutan-tuntutan yang meminta berbagai terobosan baru secara inovatif dalam proses berfikir, menyusun suatu konsep, dan dalam bertindak. Maka dari itu manusia yang hidup pada abad ke-21 ini perlu memiliki suatu cara pemikiran baru dalam menghadapi perubahan dan tantangan yang akan terjadi dalam setiap aspek kehidupan manusia.

Perubahan tersebut terjadi tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Kemendikbud berupaya untuk memenuhi perubahan dan tuntutan pada abad ke-21 ini dengan adanya kebijakan rancangan kurikulum 2013. Menurut Redhana (2019, hlm. 2240) diterapkannya kurikulum 2013 yang sesungguhnya telah mengakomodasi keterampilan abad ke-21 baik dilihat dari standar isi, proses, maupun standar penilaian. Adapun pada standar proses, guru perlu menerapkan pembelajaran dengan metode pendekatan sintifik yang didalamnya terdiri dari kegiatan yang mendukung siswa untuk melakukan pengamatan, menanya, menalar, mencoba, dan berkomunikasi. Dari kegiatan-kegiatan pembelajaran yang terkandung dalam kurikulum 2013 tersebut telah mencerminkan adanya upaya dalam meningkatkan kreativitas siswa. Sesuai dengan pendapat Suwarsono (2013, hlm. 2) bahwa salah satu alasan penerapan kurikulum 2013 ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Adapun juga kreativitas ini menjadi unsur yang harus dioptimalkan dalam rangka mendukung berbagai pihak termasuk guru dan siswa dalam proses pelaksanaan pembelajaran daring agar bisa tetap berjalan dengan baik. Dimana pada saat setelah terjadinya pandemic *covid-19* di Indonesia, upaya pemerintah dalam menghadapi tantangan tersebut adalah dengan menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh atau daring yang diinstruksikan oleh Kemdikbud dalam Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No. 1 Tahun 2020 mengenai pencegahan penyebaran *covid-19* di dunia pendidikan (Handarini dan Siti, 2020, hlm. 496).

Kreativitas sebagai salah satu keterampilan abad 21 ini sangat penting untuk ditumbuhkembangkan kepada peserta didik dalam setiap proses pembelajaran daring. sesuai dengan pendapat Munandar (2009, hlm. 6) yang menyatakan bahwa kreativitas sangatlah dibutuhkan dalam setiap aspek kehidupan manusia. Dengan terasahnya kreativitas dalam diri peserta didik dimasa sekolah, maka keterampilan kreativitas tersebut nantinya akan membantu peserta didik dalam setiap menghadapi tantangan kehidupan yang akan dihadapi baik dilingkungan sekolah maupun dilingkungan luar sekolah.

Kreativitas itu sendiri sebenarnya merupakan potensi keterampilan yang sejatinya bukanlah keterampilan yang dibawa dari lahir, seperti yang diungkapkan Amabile (2011, hlm 5) "*creativity was not a fixed, trait-like quality of individuals but, rather, a skill that might be taught, learned, practiced, and improved*". Dimana kreativitas ini termasuk keterampilan yang dapat ditingkatkan dengan cara dilatih dan dikembangkan. Adapun menurut Guilford (dalam Desmita, 2008, hlm. 176) salah satu cara dalam mengembangkan potensi kreativitas anak secara utuh adalah melalui jalur pendidikan. Maka dari itu dalam pembelajaran daring abad ke-21 ini diperlukan pembelajaran yang terstruktur dan terencana untuk mengembangkan kreativitas siswa dengan mengakomodasi keberagaman siswa dalam berpikir kreatif, sehingga kreativitas siswa dapat terasah.

Namun, berbeda dengan dilapangan mengenai kreativitas yang seharusnya sudah diasah dalam diri siswa sebagai aspek penting dalam proses pembelajaran

Hanna, 2021

PROYEK INFOGRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 1 SMAN 13 BANDUNG MELALUI GOOGLE CLASSROOM)

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

abad 21. Diketahui bahwa kegiatan belajar mengajar daring yang dilakukan di sekolah ternyata belum dioptimalkan untuk mengembangkan kreativitas siswa. Pernyataan mengenai keadaan tersebut diketahui berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan secara daring di kelas XI IPS 1 SMAN 13 Bandung.

Ditemukan dikelas observasi saat pembelajaran sejarah daring di *google classroom* dengan guru melampirkan materi pembelajaran sejarah dalam bentuk video. Proses pembelajaran berlangsung dengan guru memberikan instruksi kepada siswa untuk menyimak video materi pembelajaran yang sudah disediakan. Tahap selanjutnya bagi siswa yang sudah menyaksikan video, diarahkan untuk memberikan pendapat atau pemikiran siswa terhadap materi pembelajaran tersebut dalam bentuk essay. Dari tugas essay yang berisikan pendapat atau pemikiran masing-masing siswa yang telah dikumpulkan ini ternyata diketahui bahwa sebagian besar siswa hanya menjawab dengan menyalin informasi yang sudah dipaparkan dalam video secara singkat. Pada observasi ini menunjukkan bahwa siswa XI IPS 1 ternyata belum menunjukkan salah satu indikator kreativitas yakni *keluwesan* dalam berpikir, dimana pada saat siswa memberikan pendapat atau hasil pemikirannya ini tidak menunjukkan kegiatan mengembangkan informasi yang didapat dari berbagai sumber dan sudut pandang lain atau memberikan pendapat siswa itu sendiri. Dimana siswa tidak melibatkan kemampuan berpikir kritis selama menyaksikan video serta memunculkan ide-ide kreatif untuk menghasilkan pendapat atau pemikiran siswa selama mengerjakan essay tersebut.

Berikutnya ditemukan dikelas observasi pada saat pembelajaran sejarah daring berlangsung melalui *zoom*. Proses pembelajaran daring berlangsung dengan guru mengkondisikan siswa yang mendapat giliran untuk mempersentasikan materi yang sudah ditugaskan oleh guru dari minggu sebelumnya. Pada saat persentasi pertama akan dimulai diketahui bahwa kelompok tersebut tidak mempersiapkan alat bantu seperti *power point* dsb sehingga hanya menyampaikan materi secara lisan. Sedangkan persentasi kelompok selanjutnya dalam menyampaikan materi siswa terlihat hanya sekedar membaca dan terlalu terpaku pada informasi yang di tampilkan dalam *power point*. Sehingga mengakibatkan siswa lain sebagai audien

Hanna, 2021

PROYEK INFOGRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 1 SMAN 13 BANDUNG MELALUI GOOGLE CLASSROOM)

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

kurang tertarik untuk memperhatikan dan membuat mereka kurang paham betul terhadap materi yang telah disampaikan. Adapun juga terlihat pada saat guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau memberikan pendapat. Namun, hampir sebagian besar siswa cenderung memberikan respon yang pasif, tidak ada keinginan untuk berbicara mengenai materi yang sekiranya belum mereka pahami betul atau materi yang membuat mereka penasaran dan munculnya rasa ingin tahu lebih. Pada observasi ini, peneliti melihat bahwa siswa memiliki kreativitas dan inisiatif yang rendah. Sebenarnya dengan diberikan waktu oleh guru siswa dapat menggunakan waktu tersebut untuk menyiapkan diri dan mengolah informasi yang ditemukan siswa secara kreatif sehingga penyampaian materi bisa lebih menarik dan sekiranya dapat mudah dipahami siswa lainnya. Sehingga dapat diketahui bahwa siswa belum terlatih untuk mengembangkan pola pikir kreatif dalam membuat atau mengekspresikan ide, pendapat dan gagasan yang siswa miliki.

Selanjutnya, observasi dilakukan pada saat peneliti mendapati hasil tugas siswa dalam bentuk tugas produk mengemas materi pembelajaran sejarah yang sudah guru sediakan. Guru memberikan tema sesuai materi pembelajaran sejarah kepada siswa dimana selama mengerjakan tugas produk ini siswa diberikan kebebasan untuk berkreasi dalam mengemas materi tersebut. Namun, sangat disayangkan bahwa hasil tugas produk yang dikerjakan siswa ini terlihat kurang menarik dari tampilannya yang tidak sesuai dengan tema yang sudah diberikan serta siswa tidak berinisiatif untuk menambahkan gambar ataupun foto. Diketahui dari pengumpulan tugas yang telah dikerjakan oleh siswa kelas XI IPS 1 ini nampaknya rendah dalam salah satu indikator kreativitas yakni *originalitas*, dimana dalam mengerjakan tugas ini siswa belum terbiasa dalam kegiatan berkreasi untuk melibatkan ide-ide unik dan kreatif dari diri siswa yang sekiranya dapat siswa tuangkan kedalam tugas yang sedang dikerjakan sehingga membuatnya menjadi lebih menarik.

Secara keseluruhan, peneliti melihat bahwa dari berbagai kondisi yang ditemukan diatas mengenai rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran

Hanna, 2021

PROYEK INFOGRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 1 SMAN 13 BANDUNG MELALUI GOOGLE CLASSROOM)

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

sejarah daring ini, merupakan dampak dari siswa yang tidak terbiasa dan tidak terasah kreativitasnya selama proses pembelajaran sejarah daring berlangsung. Pembelajaran sejarah daring yang sekedar hanya mendengarkan, menyalin dan menghafal dirasa kurang sesuai dengan prinsip pembelajaran di abad 21.

Maka berdasarkan pemaparan hasil observasi tersebut, dapat diketahui bahwa masalah yang ditemukan adalah rendahnya kreativitas siswa XI IPS 1. Dimana keterampilan kreativitas siswa yang bisa terlihat dalam berbagai bentuk kemampuan berpikir tinggi seperti berpikir kritis menemukan ide kreatif, gagasan baru, memecahkan masalah, inisiatif dan inovasi siswa dalam belajar, serta membuat suatu karya atau produk yang nampaknya sangat rendah. Terlihat bahwa pada saat proses pembelajaran sejarah daring masalah rendahnya kreativitas siswa ini belum cukup mendapat perhatian. Maka dari itu, peneliti merasa perlu untuk diadakannya penelitian tindakan kelas sebagai upaya untuk memperbaiki masalah yang ditemukan di kelas XI IPS 1 mengenai rendahnya kreativitas dalam pembelajaran sejarah daring agar dapat memenuhi tuntutan dalam pembelajaran abad 21 serta membuat pembelajaran sejarah daring menjadi lebih menarik minat dan semangat belajar siswa.

Dalam mengatasi rendahnya kreativitas siswa ini tidak bisa dilakukan tanpa adanya upaya yang terencana dan sistematis. Seperti yang sudah dijelaskan bahwa kreativitas ini merupakan keterampilan abad 21 yang diperoleh dari proses latihan atau pengalaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah dengan menerapkan *project based learning*. Sesuai dengan pendapat menurut Moeslichatoen (2004, hlm. 141) bahwa *project based learning* dapat melatih siswa untuk bertanggung jawab dan memicu siswa untuk memiliki pola pikir kreatif dengan memunculkan ide-ide yang dilibatkan pada saat pembelajaran dengan membuat proyek. Adapun pendapat menurut Abidin (2014, hlm. 167) yang menyatakan bahwa keunggulan dalam penerapan *project based learning* ini sangat baik untuk mengembangkan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh siswa salah satunya adalah kemampuan berkreativitas.

Hanna, 2021

PROYEK INFOGRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 1 SMAN 13 BANDUNG MELALUI GOOGLE CLASSROOM)

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

Maka dari itu *project based learning* ini bisa menjadi solusi untuk masalah rendahnya kreativitas siswa XI IPS 1 SMAN 13 Bandung. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengfokuskan dengan menggunakan proyek infografis yang dapat menjadi solusi mengatasi masalah dalam pembelajaran sejarah daring dengan memanfaatkan *google classroom* sebagai platform pengganti ruangan kelas yang akan menampilkan proses peningkatan kreativitas siswa serta *whatsapp* sebagai pendukung alat bantu komunikasi guru dan siswa selama pembelajaran sejarah daring berlangsung.

Infografis itu sendiri merupakan bentuk konten atau produk kreatif dalam penyajian informasi dengan konsep visualisasi yang terdiri dari perpaduan informasi dan gambar ilustrasi yang disusun secara kreatif dan harmonis. Pemilihan proyek infografis oleh peneliti ini didasarkan pada *pertama*, penemuan peneliti tentang kondisi rendahnya kreativitas siswa karena jarang diberikesempatan untuk menyalurkan ide kreatifnya. *kedua*, aktivitas siswa selama pembelajaran daring yang lebih sering menggunakan alat elektronik seperti gadget, laptop, dll dalam setiap kegiatan belajar bisa guru arahkan agar siswa dapat memanfaatkan gadget untuk meningkatkan kreativitas dengan membuat proyek infografis. *ketiga*, siswa yang cenderung acuh tak acuh pada pembelajaran sejarah karena dianggap hanya perlu dihapal dan disalin, maka dengan membuat proyek infografis ini akan memfasilitasi siswa untuk ikut serta secara aktif dalam menyalurkan kreatif siswa dalam pembelajaran sejarah daring karena siswa dituntut untuk dapat berkreasi dalam memberikan ide-ide kreatif, pendapat, gagasan dan rancangan sesuai kreativitas yang dimiliki siswa.

Demikian peneliti paparkan masalah dalam pembelajaran sejarah daring di kelas XI IPS 1 SMAN 13 Bandung. Maka dari itu peneliti merasa perlu melakukan penelitian dan memberikan tindakan terhadap rendahnya kreativitas siswa. Sejalan dengan pendapat menurut Guilford (dalam Munandar 2004, hlm. 7) menyatakan bahwa “Betapa penelitian dalam bidang kreativitas sangat kurang, dan kreativitas masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal”. Dari ungkapan tersebut dan pembahasan serta temuan-temuan diatas telah menjadi latar belakang

Hanna, 2021

PROYEK INFOGRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 1 SMAN 13 BANDUNG MELALUI GOOGLE CLASSROOM)

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

melaksanakan penelitian yang berjudul “ *Proyek Infografis Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 1 SMAN 13 Bandung Melalui Google Classroom)*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, untuk memperjelas penelitian ini maka permasalahan dirinci dalam beberapa pertanyaan penelitian seperti berikut ini:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran sejarah daring dengan proyek infografis untuk meningkatkan kreativitas siswa XI IPS 1 SMAN 13 Bandung melalui *Google Classroom*?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran sejarah daring dengan proyek infografis untuk meningkatkan kreativitas siswa XI IPS 1 SMAN 13 Bandung melalui *Google Classroom*?
3. Bagaimana peningkatan kreativitas siswa XI IPS 1 SMAN 13 Bandung setelah penggunaan proyek infografis dalam pembelajaran sejarah daring melalui *Google Classroom*?
4. Apa upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi kendala yang dialami selama menerapkan proyek infografis dalam pembelajaran sejarah daring di kelas XI IPS 1 SMAN 13 Bandung melalui *Google Classroom*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan diatas. Berikut ini adalah tujuan penelitian:

Hanna, 2021

PROYEK INFOGRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 1 SMAN 13 BANDUNG MELALUI GOOGLE CLASSROOM)

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

1. Memaparkan perencanaan pembelajaran sejarah daring menggunakan proyek infografis untuk meningkatkan kreativitas siswa XI IPS 1 SMAN 13 Bandung melalui *Google Classroom*
2. Merefleksikan pelaksanaan pembelajaran sejarah daring menggunakan proyek infografis untuk meningkatkan kreativitas siswa XI IPS 1 SMAN 13 Bandung melalui *Google Classroom*
3. Mengidentifikasi kreativitas siswa XI IPS 1 SMAN 13 Bandung setelah penerapan proyek infografis dalam pembelajaran sejarah daring melalui *Google Classroom*
4. Mendeskripsikan upaya guru dalam mengatasi kendala selama pembelajaran sejarah daring menggunakan proyek infografis di kelas XI IPS I SMAN 13 Bandung melalui *Google Classroom*

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Untuk Peneliti, mendapatkan wawasan pengetahuan dan pengalaman baik secara langsung atau tidak langsung dalam pelaksanaan tindakan kelas pada pembelajaran sejarah daring serta untuk meningkatkan kreativitas siswa.
2. Untuk Guru, Infografis ini diharapkan dapat menambah variasi dan menjadi alternative dengan melibatkan kreativitas dalam melaksanakan pembelajaran sejarah daring.
3. Untuk Siswa, Infografis diharapkan dapat membuat kreativitas yang dimiliki terfasilitas untuk dikembangkan dalam pembelajaran sejarah daring sehingga pembelajaran daring bisa terasa lebih bermakna serta dapat mengembangkan kemampuan siswa sebagai individu kreatif.
4. Untuk Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang berarti bagi pembelajaran sejarah daring di sekolah dalam rangka meningkatkan kreativitas siswa.

Hanna, 2021

PROYEK INFOGRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 1 SMAN 13 BANDUNG MELALUI GOOGLE CLASSROOM)

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

5. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang akan mengangkat tema yang sama namun dari sudut pandang yang berbeda.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Berikut adalah sistematika penulisan dari setiap bab dalam skripsi ini:

1. Bab I Pendahuluan

Membahas sejumlah landasan dasar peneliti dalam melaksanakan penelitian meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah tujuan, manfaat, dan struktur organisasi skripsi. Bab I menjadi bagian penting yang akan digunakan mengembangkan bab selanjutnya.

2. Bab II Kajian Pustaka

Membahas konsep-konsep yang memiliki keterkaitan dengan penelitian proyek infografis untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah daring dari berbagai sumber informasi yang relevan.

3. Bab III Metode Penelitian

Membahas pedoman peneliti dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas seperti subjek penelitian, lokasi penelitian, desain penelitian, teknik pengumpulan data, alat pengumpul data, dan pengelolaan data.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pemaparan peneliti mengenai hasil penelitian yang sudah didapat berdasarkan kumpulan data yang didapat selama berlangsungnya penelitian serta keterkaitan dengan literatur mendukung yang sebelumnya sudah dikaji.

5. Bab V Simpulan dan Rekomendasi

Membahas kesimpulan peneliti berdasarkan hasil data penelitian sebagai jawaban atas rumusan masalah dan rekomendasi untuk berbagai pihak terkait

Hanna, 2021

PROYEK INFOGRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 1 SMAN 13 BANDUNG MELALUI GOOGLE CLASSROOM)

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