

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Sampai hari ini wabah covid-19 di berbagai dunia tak terkecuali di Indonesia belum kunjung selesai, namun kegiatan pembelajaran harus tetap berjalan untuk menyiapkan generasi emas di masa yang akan datang. Sehingga Kementerian Pendidikan Indonesia mengeluarkan kebijakan melalui Surat Edaran nomor 4 tahun 2020 mengenai pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Coronavirus Disease (COVID-19)*, yang pada intinya berisi mengenai pelaksanaan pembelajaran, penilaian, hingga ujian dilakukan secara daring (*school from home*) terkhusus wilayah yang terkena dampak covid-19.

Penelitian ini berlokasi di SMA Negeri 2 Kuningan, sebelum melakukan penelitian peneliti melakukan beberapa kali observasi di lapangan agar mengetahui berbagai fakta situasi dan kondisi yang ada agar memudahkan dalam menentukan fokus penelitian selanjutnya. Selama pandemi covid-19 di bulan Oktober-Desember 2020 SMA Negeri 2 Kuningan sempat mengadakan pembelajaran tatap muka dikarenakan menjadi sekolah percontohan penerapan protokol kesehatan dalam pembelajaran tatap muka, sehingga peneliti berkesempatan melakukan observasi pada pembelajaran sejarah secara langsung.

Namun tak berselang begitu lama pada pertengahan bulan januari 2021 sekolah tersebut kembali diberlakukan *school from home* (belajar dari rumah), mengingat penyebaran angka positif covid-19 di kabupaten Kuningan kembali naik. Pada kesempatan pembelajaran daring pun peneliti tetap melakukan observasi, teknisnya ketika guru sejarah bapak Ade Rohmat melakukan pembelajaran daring melalui *video conference* yang bertempat di laboratorium komputer sekolah peneliti ikut bersama beliau ke laboratorium dan ikut menggunakan komputer yang berbeda dan ikut bergabung dalam *video conference* untuk mengamati kegiatan belajar mengajar sejarah pada pembelajaran jarak jauh. Hal ini dilakukan agar memudahkan koordinasi dan komunikasi dengan guru mitra.

Muhamad Fahri Azri, 2021

**INFOGRAFIS SEBAGAI PRODUK ASESMEN KINERJA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH SECARA DARING (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPA 1 SMAN 2 KUNINGAN)**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Dari beberapa kali observasi peneliti mengklasifikasikan informasi yang didapat, berikut peneliti paparkan beberapa informasi yang didapat selama observasi di kelas XI IPA 1 yang diampu oleh bapak Ade Rohmat. Peneliti melihat permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran salah satunya adalah kreativitas siswa yang tidak dimaksimalkan dalam pembelajaran sejarah berlangsung baik saat tatap muka maupun daring. Padahal siswa pada dasarnya memiliki kreativitas yang cukup, tinggal bagaimana kita pikirkan agar kreativitas itu lebih bermakna khususnya dalam pembelajaran sejarah. Berikut beberapa catatan hasil observasi.

*Pertama*, saat guru melakukan pembelajaran dengan metode ceramah mengenai topik datangnya hindu-budha ke Indonesia dengan media PPT (*Power Point*). Pada jam-jam awal pembelajaran terlihat siswa memperhatikan penjelasan guru namun tak bertahan lama sebagian siswa tanpa disadari mulai memperlihatkan ekspresi pembelajarannya seperti: tidak fokus dan mengganggu teman di depannya, main *handphone*, pandangan tidak fokus kedepan menandakan jenuh dengan pembelajaran. Guru tetap melakukan pembelajaran, dikhawatirkan jika tidak ditegur akan mengganggu fokus siswa yang benar-benar belajar. Sampai di akhir pembelajaran guru mengulas materi dengan melontarkan pertanyaan namun semua siswa terdiam dan ketika ditekankan kembali hanya ada 1 orang yang dapat menjawab pertanyaan guru.

*Kedua*, temuan masalah di lapangan ditemukan ketika peneliti mewawancarai lima orang siswa saat di akhir *video conference* pembelajaran menggunakan platform *google meet* saat belajar daring (*school from home*). Berdasarkan pengakuan sejumlah siswa yang diwawancarai peneliti, pada dasarnya tertarik dengan pembelajaran sejarah khususnya pada materi tokoh pahlawan Indonesia atau heroisme yang mempunyai semangat juang contoh saja perjuangan Yosafat Sudarso yang gugur sebagai tumbal di pertempuran laut Aru yang sedang melakukan misi pengintaian terhadap Belanda di Papua Barat sebelum Operasi Trikora dilangsungkan, menurut siswa cerita ini membuat merinding, sedih, hingga tersulut emosi karena alur ceritanya yang amat luar biasa bagi catatan emas sejarah Indonesia. Namun demikian para peserta didik mengaku tidak

memiliki banyak waktu untuk mendalami semua materi sejarah mengingat buku-buku sejarah cenderung *full* teks dan monoton sehingga dengan materi yang gemuk peserta didik susah menemui intisari materi yang dimaksudkan. Peserta didik mengaku pada pembelajaran sejarah keberadaan visualisasi sangatlah diperlukan, selain membuat semangat, juga dapat merekam materi dalam memori agar memancing pemahaman sejarah yang telah dipelajari sebelumnya.

*Ketiga*, saat pembelajaran sejarah daring dengan menggunakan aplikasi *zoom meeting*. Saat itu guru sedang menjelaskan materi tentang politik etis saat masa kolonial Belanda di Indonesia, keseluruhan kondisi siswa XI IPA 1 terbilang tidak pasif melainkan aktif namun keaktifan itu bukan menjurus terhadap materi yang dijelaskan oleh guru, misalnya dengan mengeluarkan celotehan yang tidak perlu dikeluarkan saat jam pelajaran, memelesetkan singkatan konsep materi sejarah. Namun pada saat guru melakukan evaluasi dengan melontarkan pertanyaan di tengah pembelajaran sebagian siswa ada yang bertanya namun pertanyaannya hampir seluruhnya bersifat C1 atau pengetahuan saja belum ada pertanyaan yang mengaitkan peristiwa satu dengan peristiwa lainnya, sebaliknya ketika guru balik bertanya kepada semua siswa untuk mengulas materi yang telah dipelajari pada awalnya siswa terdiam menandakan belum bisa menjawab pertanyaan yang diberikan guru namun tidak lama kemudian guru mendesak siswa agar menjawab dan melihat catatannya kembali akhirnya ada yang menjawab namun sedikit tidak berkaitan dengan pertanyaan dan ada juga siswa yang asal jawab sama sekali tidak ada kaitannya dengan pertanyaan guru. Hal ini dikarenakan rendahnya tingkat kreativitas yang dimiliki oleh siswa yang berkaitan dengan rendahnya rasa keingintahuan yang lebih, rendahnya kemampuan dalam mengolah dan menyajikan informasi dengan kreatif.

Namun menurut mitra guru, kasus di atas bukanlah sebuah kenakalan siswa melainkan bentuk ekspresi yang menggambarkan sikap siswa menyikapi pembelajaran dan hal ini lebih baik dan mudah dikondisikan guru karena mudah mendiagnosis untuk selanjutnya diberikan perlakuan yang seharusnya daripada kelas yang sebagian siswanya pasif. Berdasarkan informasi yang didapat selama observasi terlihat siswa *ingin* melakukan sesuatu tetapi keinginan menyalurkan

sesuatunya sangat kurang tepat, oleh karena itu peneliti memanfaatkan keinginan siswa untuk *ingin* melakukan sesuatu menjadi lebih bermakna yaitu dengan asesmen kinerja. Asesmen kinerja adalah asesmen yang mengharuskan peserta didik mempertunjukkan kinerja bukan menjawab atau memilih jawaban dari alternatif jawaban yang telah disediakan (Zainul, 2001, hlm. 10).

Berangkat dari informasi tentang faktor-faktor penyebab permasalahan yang ditemui, peneliti mengangkat permasalahan pada kreativitas siswa karena perlu adanya optimalisasi dengan solusi permasalahan, peneliti tertarik dengan infografis yang nantinya akan menjadi produk asesmen kinerja siswa. Alasan peneliti memilih infografis dalam hasil asesmen kinerja yang akan menjadi produk pembelajaran siswa agar siswa dapat mengeksplorasi kemampuan kreatifnya yang dituangkan ke dalam infografis selain itu untuk mendinamisasikan pembelajaran sejarah agar siswa bisa berperan aktif. Sejalan dengan Supriatna (2019, hlm.73) dalam tulisannya: “Salah satu unsur KI-2 adalah kreativitas yang dikembangkan lebih lanjut menjadi kreativitas-imajinatif serta dihubungkan dengan keterampilan yang banyak digarap oleh kalangan pendidik guna menyiapkan peserta didik berperan aktif di abad ke-21 ini”.

Alasan lain peneliti memanfaatkan *project* infografis ini agar siswa dapat memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran sejarah, karena di abad 21 ini siswa seharusnya sudah tidak asing lagi dengan pembuatan konten infografis karena sudah sering melihat atau bahkan sudah ada yang mempergunakannya entah untuk kegiatan promosi produk di media sosial dan yang lainnya, Oleh karena itu kita sebagai civitas akademik harus memanfaatkan konten infografis untuk pembelajaran sejarah. Hal ini juga sependapat dengan Aldila (2019, hlm. 142) yang mengatakan “pada era dewasa ini pembelajaran dihadapkan pada pembelajaran berbasis digital bagaimana kemudian materi yang diajarkan dapat diakses kapanpun dan dimanapun”.

Rencananya produk infografis ini akan di publikasikan di *Instagram* siswa agar siswa termotivasi membuatnya dengan baik karena akan dilihat oleh khalayak. Dengan harapan adanya peningkatan kualitas pembelajaran dari rangkaian kegiatan asesmen kinerja yang menghasilkan produk infografis.

Muhamad Fahri Azri, 2021

**INFOGRAFIS SEBAGAI PRODUK ASESMEN KINERJA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH SECARA DARING (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPA 1 SMAN 2 KUNINGAN)**

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

Peningkatan kualitas pembelajaran memerlukan upaya optimalisasi proses dan hasil belajar secara keseluruhan karena hakikat kualitas pembelajaran merupakan kualitas implementasi dari program pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Untuk dapat melakukan pembaruan dalam pembelajaran, kegiatan asesmen terhadap kualitas pembelajaran yang sedang maupun telah berjalan sebelumnya perlu dilakukan dengan baik (Uno, 2014, hlm. 8).

Diharapkan pembelajaran dengan pendekatan *by design* dan *by use* yang dilakukan siswa dengan dampingan guru akan lebih bisa memahami pembelajaran dengan baik dan dapat mengeksplorasi kemampuan kreatifnya. Kemampuan kreativitas yang baik pada pembelajaran sejarah hasilnya siswa akan lebih berfikir kritis dan kreatif sehingga akan timbul rasa ingin tahu yang lebih dari peristiwa sejarah yang telah dipelajari.

Pembelajaran sejarah salah satunya menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini. Oleh karena itu mata pelajaran sejarah di Indonesia memiliki peranan penting dalam mengembangkan segala potensi siswa untuk diimplementasikan pada kehidupan sehari-hari. Adapun tujuan khusus pembelajaran sejarah di SMA diantaranya yang dikemukakan oleh Hasan (2012):

- (1) Mengembangkan kemampuan berpikir kronologis, kritis dan kreatif;
- (2) Membangun kepedulian sosial;
- (3) Mengembangkan semangat kebangsaan;
- (4) Membangun kejujuran, kerja keras, dan tanggungjawab;
- (5) Mengembangkan rasa ingin tahu;
- (6) Mengembangkan nilai dan sikap kepahlawanan serta kepemimpinan;
- (7) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi;
- (8) Mengembangkan kemampuan mencari, mengolah, mengemas, dan mengkomunikasikan informasi (hlm. 91).

Ditinjau dari tujuan khusus pembelajaran sejarah yang dikemukakan di atas salah satu tujuan khusus yang tidak kalah penting adalah bagaimana siswa diajak untuk memiliki kreativitas baik dalam pembelajaran maupun ketika terjun ke masyarakat. Dalam teori humanistik yang dikemukakan Maslow yang mengatakan bahwa kreativitas sebagai hasil kerja kejiwaan manusia; manusia yang sehat kreativitas selalu dapat hadir dalam posisi manapun dan tidak terbatas (Sunarto, 2018, hlm. 109). Artinya, di abad 21 ini semua elemen masyarakat khususnya siswa dalam pembelajaran sejarah dituntut bahkan dipaksa oleh jaman

Muhamad Fahri Azri, 2021

**INFOGRAFIS SEBAGAI PRODUK ASESMEN KINERJA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH SECARA DARING (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPA 1 SMAN 2 KUNINGAN)**

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

untuk memiliki kreativitas agar bisa menjawab tantangan perkembangan jaman yang bergerak secara dinamis setidaknya memanfaatkan ICT (*Information and communication*) pembelajaran.

Mengikuti arahan dosen pembimbing skripsi, peneliti memposisikan diri sebagai observer dan guru mitra yang melaksanakan skenario tindakan penelitian yang sudah peneliti rancang. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan secara daring mengingat kondisi masih dalam status pandemi covid-19, meskipun daring peneliti tetap ikut dengan guru mitra ke sekolah untuk mengamati karena dalam pembelajaran jarak jauh guru tetap ke sekolah dengan menggunakan laboratorium komputer untuk melakukan pembelajaran secara *video conference* melalui platform *zoom-google meet* dan didukung jaringan komunikasi yang menunjang dengan menggunakan *WhatsApp group* atau *platform* yang menunjang lainnya, tentu peneliti mengikuti platform daring yang biasa digunakan pihak sekolah dalam melakukan pembelajaran daring seperti aplikasi *Zoom - Google Classroom*, artinya disini peneliti *flexible* dengan mengikuti aturan main yang digunakan pihak sekolah selagi itu dapat mendukung pembelajaran maupun jalannya penelitian.

Sehubungan pandemi covid-19 masih belum usai, penelitian ini dilakukan secara daring tapi tidak menutup kemungkinan jika sekolah tempat peneliti melakukan penelitian masuk zona aman pandemi covid-19 kemungkinan besarnya dapat dilakukan secara tatap muka di kelas dengan syarat melakukan penyesuaian dalam perencanaan penelitian yang sudah dirancang sedemikian rupa. Berdasarkan data di atas, peneliti memfokuskan judul penelitian ini menjadi “Infografis Sebagai Produk Asesmen Kinerja Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Secara Daring”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil temuan masalah yang ditemui di kelas XI IPA 1 SMA 2 Kuningan, pokok masalah utamanya adalah “Bagaimana Memanfaatkan Infografis Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 2

Kuningan pada Pembelajaran Sejarah”, berdasarkan hasil temuan masalah yang ditemukan, berikut rumusan masalah yang peneliti susun:

1. Bagaimana guru merencanakan pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui produk infografis di kelas XI IPA 1 SMAN 2 Kuningan?
2. Bagaimana guru melaksanakan pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui produk infografis di kelas XI IPA 1 SMAN 2 Kuningan?
3. Bagaimana peningkatkan kreativitas siswa setelah dilakukan pembelajaran sejarah melalui produk infografis di kelas XI IPA 1 SMAN 2 Kuningan?
4. Bagaimana upaya guru mengatasi kendala-kendala yang dihadapi dalam upaya peningkatkan kreativitas siswa melalui produk infografis di kelas XI IPA 1 SMAN 2 Kuningan?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh jawaban dari rumusan masalah di atas, secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menjelaskan perencanaan pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui produk infografis.
2. Menjelaskan pelaksanaan pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui produk infografis.
3. Mendeskripsikan peningkatan kreativitas siswa melalui produk infografis.
4. Mengidentifikasi dan mengatasi kendala-kendala yang dihadapi dalam upaya peningkatkan kreativitas siswa melalui produk infografis.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Akademik**

1. Dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya untuk meningkatkan kreativitas peserta didik melalui pendekatan asesmen kinerja dalam pembelajaran sejarah.

Muhamad Fahri Azri, 2021

*INFOGRAFIS SEBAGAI PRODUK ASESMEN KINERJA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH SECARA DARING (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPA 1 SMAN 2 KUNINGAN)*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

2. Selanjutnya, dapat berguna sebagai referensi bagi civitas akademik untuk melakukan penelitian-penelitian selanjutnya dengan melakukan kajian terhadap asesmen kinerja untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran khususnya pembelajaran sejarah.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam pengaplikasian pengetahuan terhadap masalah yang dihadapi secara nyata.
2. Bagi guru, bisa menjadi masukan yang berharga bagi guru dan upaya sosialisasi perlunya membentuk motivasi siswa dalam rangka meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran sejarah.
3. Bagi siswa, sebagai pedoman untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemanfaatan teknologi digital sehingga tercipta pembelajaran sejarah yang *meaningfull learning*.

#### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

1. Bab I Pendahuluan. Isinya menguraikan segala permasalahan temuan yang dimuat dalam latar belakang masalah penelitian. Bagian ini juga tertulis tujuan masalah, rumusan penelitian yang memuat beberapa pertanyaan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi tertuang dalam bab pendahuluan ini.
2. Bab II Kajian Pustaka. Membahas dan mengkaji berbagai referensi mengenai konsep dan teori yang dipakai untuk memaparkan segala permasalahan pada penelitian. menjelaskan tinjauan mengenai kemampuan proses belajar siswa menjadi fokus kajian dalam penelitian ini. Dan juga pemaparan mengenai infografis sebagai produk asesmen kinerja dalam solusi dari permasalahan yang ditemui.
3. Bab III Metode Penelitian. Menjelaskan metode penelitian yang dipakai untuk mengumpulkan data, mulai dari penentuan subjek dan lokasi penelitian, metode penelitian, desain penelitian, instrumen penelitian, fokus penelitian, teknik pengumpulan data, dan pengolahan data.



4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Memaparkan hasil temuan peneliti tentang fokus permasalahan, mulai dari deskripsi umum lokasi dan subjek penelitian, deskripsi hasil penelitian, serta hambatan yang dihadapi selama proses penelitian yang disertai sumber literasi yang mendukung.
5. Bab V Kesimpulan dan Rekomendasi. Tahap akhir dari serangkaian penelitian ini memaparkan secara ringkas untuk menjawab pertanyaan penelitian, dan rekomendasi untuk peneliti pribadi maupun peneliti lainnya untuk bahan acuan penelitian selanjutnya.