

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS IMAJINATIF DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN GAGASAN MELALUI
TEKNOLOGI MULTIMEDIA**

**(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X Akuntansi SMK Daarut Tauhiid
Boarding School Bandung)**

TESIS

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Magister
Pendidikan Sejarah



Oleh

Risma Aditiana

NIM 1706361

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
SEKOLAH PASCA SARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2021**

Risma Aditiana, 2021

***PENGEMBANGAN KREATIVITAS IMAJINATIF DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN GAGASAN MELALUI TEKNOLOGI MULTIMEDIA
(PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X AKUNTANSI SMK DAARUT TAUHIID BOARDING
SCHOOL BANDUNG)***

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

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS IMAJINATIF DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN GAGASAN MELALUI
TEKNOLOGI MULTIMEDIA
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X Akuntansi SMK Daarut Tauhiid
Boarding School Bandung)**

Oleh
Risma Aditiana
S.Pd Universitas Pendidikan Indonesia, 2013

Sebuah Tesis yang diajukan untuk menempuh salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Pendidikan Sejarah

©Risma Aditiana 2021
Universitas Pendidikan Indonesia
Desember 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

RISMA ADITIANA

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS IMAJINATIF DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN GAGASAN MELALUI
TEKNOLOGI MULTIMEDIA**

**(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X Akuntansi SMK Daarut Tauhiid
Boarding School Bandung)**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I



Dr. Leli Yulifar, M.Pd
NIP. 196412041990012001

Pembimbing II



Prof. Dr. Nana Supriatna, M.Ed
NIP. 196110141986011001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah



Prof. Dr. Nana Supriatna, M.Ed
NIP. 196110141986011001

Risma Aditiana, 2021

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS IMAJINATIF DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN GAGASAN MELALUI TEKNOLOGI MULTIMEDIA
(PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X AKUNTANSI SMK DAARUT TAUHIID BOARDING
SCHOOL BANDUNG)**

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

PENGEMBANGAN KREATIVITAS IMAJINATIF DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN
GAGASAN MELALUI TEKNOLOGI MULTIMEDIA

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X Akuntansi SMK Daarut Tauhiid Boarding School
Bandung)

Oleh Risma Aditiana

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang mengembangkan kreativitas imajinatif dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keterampilan menyampaikan gagasan melalui teknologi multimedia. Penelitian dilaksanakan terhadap 15 peserta didik di kelas X-B SMK Daarut Tauhiid Boarding School Bandung. Perencanaan penelitian dilakukan dengan menyusun indikator kreativitas imajinatif, yaitu *divergent thinking*, *convergent thinking*, *making connection*, analogi, *problem solving* dan inovasi serta menyusun indikator keterampilan menyampaikan gagasan, yaitu kejelasan isi, kemampuan mengomunikasikan, pemilihan diksi/ kata dan runutan ide. Hal yang perlu diperhatikan adalah RPP yang disusun harus memuat kegiatan yang dapat meningkatkan indikator-indikator tersebut dan pada siklus berikutnya, revisi perencanaan harus dapat meminimalisasi kendala yang terjadi. Penelitian dilaksanakan secara daring melalui *Whatsapp Group*, *Learning Management System*, dan *Zoom Meeting* karena dinilai media tersebut cukup efektif dalam menyampaikan informasi. Pencapaian indikator dinilai dari video yang dibuat peserta didik pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas imajinatif dapat meningkatkan keterampilan menyampaikan gagasan peserta didik. Berdasarkan tabel observasi, pencapaian indikator kreativitas imajinatif meningkat dari 33% di siklus 1, 59% di siklus 2, dan menjadi 69% di siklus 3; keterampilan menyampaikan gagasan juga meningkat dari 29% di siklus 1, 40% di siklus 2, dan menjadi 55% di siklus 3. Kendala yang dihadapi selama penelitian adalah rasa percaya diri, dan jaringan internet yang buruk. Tindakan yang guru ambil ketika menghadapi kendala yaitu mengapresiasi setiap jawaban peserta didik.

kata kunci : kreativitas imajinatif, menyampaikan gagasan, multimedia

Risma Aditiana, 2021

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS IMAJINATIF DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN GAGASAN MELALUI TEKNOLOGI MULTIMEDIA
(PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X AKUNTANSI SMK DAARUT TAUHIID BOARDING
SCHOOL BANDUNG)**

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

DEVELOPMENT OF IMAGINATIVE CREATIVITY IN HISTORY LEARNING TO
IMPROVE THE SKILLS OF DELIVERING IDEAS THROUGH MULTIMEDIA
TECHNOLOGY

(Classroom Action Research in Class X Accounting at SMK Daarut Tauhiid Boarding
School Bandung)

By Risma Aditiana

ABSTRACT

This research is a classroom action research that develops imaginative creativity in history learning to improve the skills of conveying ideas through multimedia technology. The study was conducted on 15 students in class X-B SMK Daarut Tauhiid Boarding School Bandung. Research planning is done by compiling indicators of imaginative creativity, namely divergent thinking, convergent thinking, making connections, analogies, problem solving and innovation as well as compiling indicators of skills to convey ideas, namely clarity of content, ability to communicate, selection of diction/words and sequences of ideas. The thing that needs to be considered is that the RPP that is prepared must contain activities that can improve these indicators and in the next cycle, the planning revision must be able to minimize the obstacles that occur. The research was carried out online through Whatsapp Group, Learning Management System, and Zoom Meeting because the media was considered quite effective in conveying information. The achievement of indicators was assessed from the videos made by students in each cycle. The results showed that imaginative creativity can improve the skills of conveying students' ideas. Based on the observation table, the achievement of imaginative creativity indicators increased from 33% in 1st cycle, 59% in 2nd cycle, and to 69% in 3rd cycle; the skill of conveying ideas also increased from 29% in 1st cycle, 40% in 2nd cycle, and to 55% in 3rd cycle. The obstacles faced during the research were self-confidence, and poor internet network. The action that the teacher took were appreciating each student's answer.

keywords: imaginative creativity, conveying ideas, multimedia

Risma Aditiana, 2021

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS IMAJINATIF DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN GAGASAN MELALUI TEKNOLOGI MULTIMEDIA
(PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X AKUNTANSI SMK DAARUT TAUHIID BOARDING
SCHOOL BANDUNG)**

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

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang Masalah	1
1.2.Rumusan Masalah	8
1.3.Tujuan Penelitian	9
1.4.Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1.Konsep Berpikir	11
2.2.Kreativitas	13
2.3.Imajinasi	17
2.4.Kreativitas Imajinatif	18
2.5.Kreativitas Imajinatif dalam Teori Pemrosesan Informasi	19
2.6.Pembelajaran Sejarah.....	20
2.6.1. Pengertian Pembelajaran Sejarah	20
2.6.2. Tujuan Pembelajaran Sejarah	21
2.7.Kreativitas Imajinatif dalam Pembelajaran Sejarah	22
2.8.Keterampilan Menyampaikan Gagasan	27
2.9.Teknologi Multimedia dalam Pembelajaran Sejarah	29
2.10.Penelitian Terdahulu	31
BAB III METODE PENELITIAN	38
3.1.Desain Penelitian	39
3.2.Lokasi dan Subyek Penelitian	45
3.3.Jadwal dan Waktu Penelitian	46
3.4.Pengumpulan Data Penelitian	48
3.5.Teknik Analisis Data	50

Risma Aditiana, 2021

PENGEMBANGAN KREATIVITAS IMAJINATIF DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN GAGASAN MELALUI TEKNOLOGI MULTIMEDIA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X AKUNTANSI SMK DAARUT TAUHIID BOARDING SCHOOL BANDUNG)

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

3.6. Validasi Data	52
3.7. Interpretasi Data	54
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	55
4.1. Temuan dan Pembahasan PTK Siklus 1	55
4.1.1. Temuan PTK Siklus 1	55
4.1.1.1. Identifikasi Masalah	55
4.1.1.2. Tahap Memeriksa di Lapangan (<i>Reconnaissance</i>)..	55
4.1.1.3. Perencanaan Tindakan	56
4.1.1.4. Pelaksanaan Tindakan	60
4.1.1.5. Observasi/ Pengaruh	69
4.1.1.6. <i>Reconnaissance</i> Diskusi Kegagalan dan Pengaruhnya/ Refleksi	73
4.1.1.7. Revisi Perencanaan	76
4.1.2. Pembahasan PTK Siklus 1	77
4.1.2.1. Identifikasi Masalah	77
4.1.2.2. Tahap Memeriksa di Lapangan (<i>Reconnaissance</i>)..	77
4.1.2.3. Perencanaan Tindakan	77
4.1.2.4. Pelaksanaan Tindakan	78
4.1.2.5. Observasi/ Pengaruh	80
4.1.2.6. <i>Reconnaissance</i> Diskusi Kegagalan dan Pengaruhnya/ Refleksi	96
4.1.2.7. Revisi Perencanaan	104
4.2. Temuan dan Pembahasan PTK Siklus 2	104
4.2.1. Temuan PTK Siklus 2	104
4.2.1.1. Perencanaan Tindakan	104
4.2.1.2. Pelaksanaan Tindakan	106
4.2.1.3. Observasi/ Pengaruh	124
4.2.1.4. <i>Reconnaissance</i> Diskusi Kegagalan dan Pengaruhnya/ Refleksi	127
4.2.1.5. Revisi Perencanaan	128
4.2.2. Pembahasan PTK Siklus 2	128

4.2.2.1.Perencanaan Tindakan	128
4.2.2.2.Pelaksanaan Tindakan	129
4.2.2.3.Observasi/ Pengaruh	130
4.2.2.4. <i>Reconnaissance</i> Diskusi Kegagalan dan Pengaruhnya/ Refleksi	134
4.2.2.5.Revisi Perencanaan	136
4.3.Temuan dan pembahasan PTK Siklus 3	137
4.3.1. Temuan PTK Siklus 3	137
4.3.1.1.Perencanaan Tindakan	137
4.3.1.2.Pelaksanaan Tindakan	139
4.3.1.3.Observasi/ Pengaruh	153
4.3.1.4. <i>Reconnaissance</i> Diskusi Kegagalan dan Pengaruhnya/ Refleksi	156
4.3.2. Pembahasan PTK Siklus 3	156
4.3.2.1.Perencanaan Tindakan	156
4.3.2.2.Pelaksanaan Tindakan	157
4.3.2.3.Observasi/ Pengaruh	158
4.3.2.4. <i>Reconnaissance</i> Diskusi Kegagalan dan Pengaruhnya/ Refleksi	168
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	176
5.1.SIMPULAN	176
5.2.REKOMENDASI	178
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kegiatan Pembelajaran dan Indikator Kreativitas Imajinatif	42
Tabel 3.2 Tabel Rencana Waktu Penelitian Tindakan Kelas	47
Tabel 4.1. Tabel Kegiatan Pembelajaran Siklus 1 beserta Indikator Kreatif Imajinatif yang Diharapkan Dicapai Peserta didik	58
Tabel 4.2. Tabel Gagasan Tertulis Peserta didik terhadap Pertanyaan <i>If history</i> pada Tindakan 1	62
Tabel 4.3. Tabel Pencapaian Indikator Kreativitas-Imajinatif dan Indikator Keterampilan Menyampaikan Gagasan Peserta Didik di Siklus 1	72
Tabel 4.4. Tabel Kegiatan Pembelajaran Siklus 2 beserta Indikator Kreatif Imajinatif yang Diharapkan Dicapai Peserta didik	105
Tabel 4.5 Tabel Pencapaian Indikator Kreativitas-Imajinatif dan Indikator Keterampilan Menyampaikan Gagasan Peserta Didik di Siklus 2	126
Tabel 4.6. Tabel Kegiatan Pembelajaran Siklus 3 beserta Indikator Kreatif Imajinatif yang Diharapkan Dicapai Peserta didik	137
Tabel 4.7. Tabel Pencapaian Indikator Kreativitas-Imajinatif dan Indikator Keterampilan Menyampaikan Gagasan Peserta Didik di Siklus 3	155

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Gambar Tahapan Pemrosesan Informasi (Unsworth, 2017;Hughes et al., 2016;Hemmatjo et al., 2017;Gurbin, 2015) yang disesuaikan dengan tahapan berpikir kreatif (Bourgeois-bougrine, Buisine, Vandendriessche, Glaveanu, & Lubart, 2017).	19
Gambar 3.1 Model PTK model Lewin menurut Elliot	40
Gambar 4.1 Gambar hubungan antara garis besar tahapan kegiatan yang dilakukan dalam penelitian dengan teori pemrosesan informasi (Unsworth, 2017;Hughes et al., 2016;Hemmatjo et al., 2017;Gurbin, 2015) dan tahapan berpikir kreatif (Bourgeois-bougrine, Buisine, Vandendriessche, Glaveanu, & Lubart, 2017).	58
Gambar 4.2. Grafik Perbandingan Pencapaian Indikator Kreativitas-Imajinatif dari Siklus 1 hingga Siklus 3	171
Gambar 4.3. Grafik Rata-rata Pencapaian Indikator Kreativitas-Imajinatif	172
Gambar 4.4. Grafik Perbandingan Pencapaian Indikator Keterampilan Menyampaikan Gagasan dari Siklus 1 hingga Siklus 3	173
Gambar 4.5. Grafik Rata-rata Pencapaian Indikator Keterampilan Menyampaikan Gagasan	174

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	RPP Siklus 1
Lampiran 2	Format Tabel Observasi
Lampiran 3	Format Catatan Lapangan
Lampiran 4	Hasil Angket Refleksi Siklus 1
Lampiran 5	Hasil Wawancara Refleksi Siklus 1
Lampiran 6	RPP Siklus 2
Lampiran 7	Hasil Angket Refleksi Siklus 2
Lampiran 8	Hasil Wawancara Refleksi Siklus 2
Lampiran 9	RPP Siklus 3
Lampiran 10	Hasil Angket Refleksi Siklus 3
Lampiran 11	Catatan Lapangan
Lampiran 12	Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran
Lampiran 13	Surat Izin melaksanakan penelitian

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, Deri. (2020). *Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pedagogik Kreatif Dalam Pembelajaran Sejarah* (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 4 SMA Pasundan 7 Bandung). Tesis : Tidak diterbitkan.
- Anik, Pamilu. (2007). *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Buku kita.
- Aniroh, M., Supriatna, N., & Yulifar, L. (2020). Information Literacy Skill Enhancement of Millennial Generation through Creative History Learning. *Prosiding ICoISSE 1* (1), 454-463.
- Ardyansyah, Wakidi & M, Syaiful. (2015). Kreativitas Belajar menggunakan Group Investigation dalam Pembelajaran Sejarah SMAN 9 Bandar Lampung. *PESAGI (Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah)*. Vol 3, No. 2 (2015).
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrori, Mohammad. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Atkinson, R. L., Atkinson, R. C., & Hilgard, E. (2011). *Pengantar Psikologi*. Jakarta: Erlangga.
- Barowi.(2009). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiman & Fathirma'ruf. (2020). Kajian Tentang Penggunaan Analogi untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* (2614-8854) Volume 3, Nomor 2, Mei 2020 (527-533).
- Buzan, T. (2003). *Use Both Sides of Your Brain: Teknik Pemetaan Kecerdasan dan Kreativitas Pikiran, Temuan Terkini tentang Otak Manusia*. Yogyakarta: Ikon Teralitera.
- Cooper, H.. (2017). *Teaching History Creatively*. London: Routledge.
- Craft, A. and B. Jeffry. (2004). Teaching Creatively and Teaching for Creativity: Distinctions and Relationships. *Education Studies* 30 (1): 77-87. Idea Group Inc.
- Creswell, John W. (1998). *Quality Inquiry and Research Design*. Thousand Oaks: Sage Publ. Inc.
- Depdikbud. (1999). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdikbud

Risma Aditiana, 2021

PENGEMBANGAN KREATIVITAS IMAJINATIF DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN GAGASAN MELALUI TEKNOLOGI MULTIMEDIA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X AKUNTANSI SMK DAARUT TAUHIID BOARDING SCHOOL BANDUNG)

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

- Dhieni, Nurbiana., dkk. (2005). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Elliott, John. (1991). *Action Research for Educational Change*. Philadelphia: Open University Press.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ferguson, R.B. (2015). *Multimodal literacy as a form communication*. Bachelor Thesis. Sweden: Dalarna University.
- G. Arsjad, Maidar. (1999). *Pembinaan kemampuan berbicara bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Garvey & Krug. (2015). *Model-Model Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Guntur, M., Aliyyatunnisa, A., & Kartono. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif, Kritis, dan Komunikasi Matematika Siswa dalam Academic-Constructive Controversy (AC). *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 3*, 385-392.
- Hamalik, Oemar. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Harris, Anne. (2016). *Creativity, Education and the Arts*. London: Mc. Millan.
- Hasan, S. Hamid. (2012). *Pendidikan Sejarah Indonesia: Isu dalam Ide dan Pembelajaran*. Bandung: Rizqi Press.
- Hopkins, D. (2011). *Panduan Guru: Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hosnan. (2016). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21: Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Huda, Mistahul. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktek*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hurlock, E.B. (1999). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Alih bahasa: Istiwidayati & Soedjarwo. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.
- Judson, G. (2014). The Role of Mental Imagery in Imaginative and Ecological Teaching. *Canadian Journal of Education*, 37(4).

- Jung Re, Flores RA, dan Hunter D. (2016). A new measure of imagination. ability: anatomical brain imaging correlates. *Journal Frontiers in Psychology*: University of New Mexico, USA. www.frontiersin.org.
- Khodijah, Nyayu. (2006). *Psikologi Belajar*. Palembang: IAIN Raden Fatah.
- Levstik, L.S. and Barton, K. (2005). *Doing History: Investigating with Children in Elementary and Middle Schools*. New York: Routledge.
- Lin, Yu-Sien. (2011). Fostering Creativity Through Education - A Conceptual Framework of Creative Pedagogy. *Journal of Creative Education*, 2(3), 149-155. doi : 10.4236/ce.2011.23021.
- Luhsasi dan Sadjarto. (2018). Youtube : Trobosan Media Pembelajaran Ekonomi Bagi Mahasiswa. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*. Vol.5. No.2. Hal.219-229.
- Ma'mur, T. (2008). *Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah Melalui Historical Thinking*. Bandung : Jurusan Pendidikan Sejarah FPIPS UPI.
- Maxwell, John C. (2004). *Berpikir Lain Dari Yang Biasanya (Thinking For A Change)*. Batam: Karisma Press.
- Miftah, Mohamad. (2018). Pengembangan dan Pemanfaatan Multimedia dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Litbang* Vol. XIV, No. 2 Desember 2018: 147-156.
- Miles dan Huberman. (2014). *Analisis Data Kualitatif : Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: UI Press.
- Morris, Ronald Vaughan. (2009). *Bringing History to Life: First-Person Presentation in Elementary and Middle School Classrooms*. USA: Rowman & Littlefields Education.
- Munandar, S.C. Utami. (1999). *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Munandar, S.C. Utami. (2002). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Murrel, K. (2001). Book review: Appreciative inquiry: Change at the speed of imagination. *Organization Development Journal*, 19(3), 92–93.
- Mustakim, M. Nur. (2005). *Peranan Cerita dalam Pembentukan Perkembangan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal

Risma Aditiana, 2021

PENGEMBANGAN KREATIVITAS IMAJINATIF DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN GAGASAN MELALUI TEKNOLOGI MULTIMEDIA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X AKUNTANSI SMK DAARUT TAUHIID BOARDING SCHOOL BANDUNG)

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

- Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Nurlaela, L. & Ismayanti, E. (2015). *Strategi Belajar Berpikir Kreatif*. Yogyakarta: Ombak.
- Paizaludin. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta, 2014
- Pannen, Paulina. (2005). *Pendidikan Sebagai Sistem*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pasiak, Taufik. (2005). *Revolusi IQ/EQ/SQ: Antara neurosains dan Al-Quran*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Rachmawati, Yeni & Kurniati, E. (2005). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdikbud.
- Rahmat, J. 2005. *Belajar Cerdas: Belajar Berbasis Otak*. Bandung: Mizan Leraning Center (MLC).
- Rakhmat, J. (1991). *Psikologi Komunikasi: Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo persada.
- Sanjaya, Wina. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Santrock, John W. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Schunk. (2012). *Learning Theories An Educational Perspective*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudarma, Momon. (2020). Pandemi sebagai Katalis Perubahan Radikal Dunia Pendidikan. Dalam *Tantangan Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19*, hlm.6-12. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Sudijono, Anas. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suhirman. (2015). Pemanfaatan Teknologi Multimedia dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *MADANIA* Vol. 19, No. 2, Desember 2015.
- Sukardi. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumanto, W. (1998). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.

Risma Aditiana, 2021

PENGEMBANGAN KREATIVITAS IMAJINATIF DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN GAGASAN MELALUI TEKNOLOGI MULTIMEDIA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X AKUNTANSI SMK DAARUT TAUHIID BOARDING SCHOOL BANDUNG)

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

- Supriatna, Nana. (2007). *Konstruksi Pembelajaran Sejarah Kritis*. Bandung: Historia Utama Press.
- Supriatna, Nana (2019). Pengembangan Kreativitas Imajinatif Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Sejarah. *Historia Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, Vol.II. No.2.
- Supriatna dan Maulidah. (2020). *Pedagogi Kreatif : Menumbuhkan Kreativitas dalam Pembelajaran Sejarah dan IPS*. Bandung : Rosda Karya.
- Suprijono, Agus. (2010). *Cooperative Learning*. Yogyakarta. Pustaka Media.
- Susanto, Heri. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah; Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Susanto, Heri. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah; Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Susanto Heri & Akmal Helmi. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
- Trilling and Fadel. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass A Willey Imprint.
- Umamah, N., Marjono, & Hidayah, E.N. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Penilaian Produk untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Gambiran. *Jurnal Pendidikan dan Humaniora* ISSN 1907-8005, Vol. 51. No.1 Maret 2016.
- UNESCO Institute for Information Technologies in Education. (2002). *Toward Policies for Integrating ICTs into Education*. Moscow: High-Level Seminar for decision Makers and Policy-Makers.
- Wilson. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. FKIP UNSRI: Pekanbaru.
- Wiriaatmadya, Rochiati. (2014). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : RosdaKarya.
- Zaki. (2007). *Menggali Sejarah Menimba Ibrah*. Mataram : Arga Puji Press.

Sumber Online :

- Abdurrozak, Rizal. (2016). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*: Vol. 1, No, 1 (2016). Online: <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/3580/pdf>.
- Afifah, Ninda Nur. (2007). *Peran Seni Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa*. Online: <http://Media.diknas.go.id/media/document/46pdf>.
- Atmojo, Idam R.W., dkk. (2018). Creative Thinking: Reviewed from Information Processing Model (IPM) for Primary School Teachers. *1 st National Seminar on Elementary Education (SNPD 2018). SHEs: Conference Series 1* (1) (2018) 998-1004. Online: <https://jurnal.uns.ac.id/shes>.
- Bourgeois-bougrine, S., Buisine, S., Vandendriessche, C., Glaveanu, V., & Lubart, T. (2017). Engineering students' Use of Creativity and Development Tools in Conceptual Product Design : What, When and How ? *Thinking Skills and Creativity*, 24, 104–117. Online: <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.02.016>.
- Cooper, H. (2018). What is Creativity in History. *Education*. 3-13, (6), pp. 636-647. Online: <http://insight.cumbria.ac.uk>.
- Fleer, M. (2012). Imagination, emotions and scientific thinking: What matters in the being and becoming of a teacher of elementary science? *Cultural Studies of Science Education*, 7(1), 31–39. Online: <https://doi.org/10.1007/s11422-011-9365-z>.
- Fryer, Wesley. A. (2001). *Strategy for Effective elementary Technology Integration*. Online: <http://wtvi.com/teks/integrate/tcea2002/powerpointoutline.pdf>.
- Gummah, Syfaul. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Kreativitas ilmiah Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*. Vol. 6. No.2 ISSN:2355-6358. Online: <https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/jiim/article/view/2072>.
- Hemmatjo, R., Motamedzade, M., Aliabadi, M., Kalatpour, O., & Farhadian, M. (2017). The Effect of Various Hot Environments on Physiological Responses and Information Processing Performance Following Fire fighting Activities in a Smoke-Diving Room. *Safety and Health at Work*, 1–7. Online: <https://doi.org/10.1016/j.shaw.2017.02.003>.

Risma Aditiana, 2021

PENGEMBANGAN KREATIVITAS IMAJINATIF DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN GAGASAN MELALUI TEKNOLOGI MULTIMEDIA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X AKUNTANSI SMK DAARUT TAUHIID BOARDING SCHOOL BANDUNG)

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

- Herzmann, G., Minor, G., & Adkins, M. (2016). Neural Correlates of Memory Encoding and Recognition for Own-Race and Other-Race Faces in An Associative Memory Task. *Brain Research*, (October), 1–10. Online: <https://doi.org/10.1016/j.brainres.2016.10.028>.
- High Scope Educational Research Foundation. (2005). *Early Literacy Content and Supporting Research*. Online: http://www.highscope.org/file/educationprograms/readinginstitut/grc_research_support.pdf.
- Isman, Edy. (2020). Penerapan Metode Brainstorming Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa di Kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Tanjung Jabung Timur. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 10(2), September 2020, 227-236 Publisher: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi ISSN 2088-5857(Print), ISSN 2580-7463. Online: DOI 10.33087/dikdaya.v10i2.180.
- Kardina,.Dkk. (2014). *Menyampaikan Gagasan dan Tanggapan yang Logis dalam Diskusi*. Online: www.artikelsiana.com/2014/09/contoh-makalahmenyampaikan-gagasan-dan.html?m=1.
- Gurbin, T. (2015). Enlivening The Machinist Perspective : Humanising The Information Processing Theory With Social And Cultural Influences. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197(February), 2331–2338. Online: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.263>
- Hasmiati. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Biologi dan Pembelajarannya*. hal. 257-262. Online: <https://ojs.unm.ac.id/semnasbio/article/view/7162>.
- Hemmatjo, R., Motamedzade, M., Aliabadi, M., Kalatpour, O., & Farhadian, M. (2017). The Effect of Various Hot Environments on Physiological Responses and Information Processing Performance Following Fire fighting Activities in a Smoke-Diving Room. *Safety and Health at Work*, 1–7. Online: <https://doi.org/10.1016/j.shaw.2017.02.003>.
- Hughes, R. W., Chamberland, C., Tremblay, S., & Jones, D. M. (2016). Perceptual-Motor Determinants of Auditory-Verbal Serial Short-Term Memory. *Journal*

Risma Aditiana, 2021

PENGEMBANGAN KREATIVITAS IMAJINATIF DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN GAGASAN MELALUI TEKNOLOGI MULTIMEDIA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X AKUNTANSI SMK DAARUT TAUHIID BOARDING SCHOOL BANDUNG)

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

- of Memory and Language*, 90, 126–146. Online: <https://doi.org/10.1016/j.jml.2016.04.006>
- Mainisa. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri dan Kreativitas terhadap Keterampilan Generik Sains Siswa di SMA Negeri Peukan Pidie. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol. 3 No. 1 Juni 2014. Online: https://www.researchgate.net/publication/315928109_PENGARUH_MODE_L_PEMBELAJARAN_INKUIRI_DAN_KREATIVITAS_TERHADAP_KETERAMPILAN_GENERIK_SAINS_SISWA_DI_SMA_NEGERI_1_PEUKAN_PIDIE/link/599c51960f7e9b892bafcd5b/download
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan*. Online: <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud70-2013KD-StrukturKurikulum-SMK-MAK.pdf>
- Musadad, A.A. (2011). Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Sejarah Indonesia Kuno Melalui Optimalisasi Model Pemecahan Masalah Kreatif Dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) di Prodi Sejarah FKIP-UNS. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 17(1), 1-11. Online: <http://dx.doi.org/10.24832%2Fjpnk.v17i1.3>
- Putra, Redza Dwi. (2016). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Negeri Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016. *Proceeding Biology Education Conference* (ISSN: 2528-5742), Vol 13(1) 2016: 330-334. Online: <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/5738/5104>
- Rasyidah, Rahmi (2020). Meningkatkan Kreativitas Siswa melalui Aplikasi Storyboardthat.com dalam Pembelajaran Sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 9 (2). 2020. 105-114. Online: <https://ejournal.upi.edu/index.php/Factum>
- Sayono, J. (2013). Pembelajaran sejarah di sekolah: dari pragmatis ke idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 7 (1), 9-17. Online: <http://journal.ums.ac.id/index.php/sejarah-dan-budaya/article/view/4733/2256>

Risma Aditiana, 2021

PENGEMBANGAN KREATIVITAS IMAJINATIF DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYAMPAIKAN GAGASAN MELALUI TEKNOLOGI MULTIMEDIA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS X AKUNTANSI SMK DAARUT TAUHIID BOARDING SCHOOL BANDUNG)

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

- Tacikowski, P., Freiburghaus, T., & Ehrsson, H. H. (2017). Journal of Experimental Social Psychology Goal-Directed Processing of Self-Relevant Information is Associated with Less Cognitive Interference than The Processing of Information About Other People. *Journal of Experimental Social Psychology*, 68, 93–100. Online: <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2016.05.007>.
- Unsworth, N. (2017). Examining The Dynamics of Strategic Search from Long-Term Memory. *Journal of Memory and Language*, 93, 135–153. Online: <https://doi.org/10.1016/j.jml.2016.09.005>
- Widiyarti, Wiwi. (2018) Implementasi Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Kemandirian Siswa. *Jurnal Wahana* Vol 5, No 2. Online: <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/jwp/article/view/1518>.
- Wirawan, Panji Wisnu & Moch. Abdul Mukid (2010). Penerapan Learning Management System (LMS) pada Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas. *Seminar Nasional Pendidikan, Sains dan Teknologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Muhammadiyah Semarang*. ISBN : 978-602-61599-6-0 Online: <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/psn12012010/article/viewFile/3102/3007>.
- Yilmaz, K. (2007). Historical Empathy and Its Implication for Classroom Practice in Schools. *The History Teacher*. Vol. 40 No. 3 (Mei 2007), pp 331-337. Online: <http://www.jstor.org/stable/30036827>.
- Yulifar, Leli. (2018). Teacher’s Effort in Improving Historical Writing Skill by Presenting Historian as Resources Person on Historical Learning. *Advances in Social Education and Humanities Research 1 st International Conference of Innovation in Education (ICoIE): Atlantis Press*, 1(178), 230-234. Online: <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icoie-18/55912907>.