

**MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI PROYEK
FLIPCHART DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH : PENELITIAN
TINDAKAN KELAS BERBANTU APLIKASI WHATS APP DI KELAS
X IPS 4 MAN 2 KOTA SUKABUMI**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Sejarah*



Oleh

Shanti Fatiarif Zashiyah Aly

NIM 1703740

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2022**

LEMBAR HAK CIPTA

**MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI PROYEK
FLIPCHART DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH : PENELITIAN
TINDAKAN KELAS BERBANTU APLIKASI *WHATS APP* DI KELAS X
IPS 4 MAN 2 KOTA SUKABUMI**

Oleh

Shanti Fatiarif Zashiyah Aly

Sebuah Skripsi Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Shanti Fatiarif Zashiyah Aly
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2022

© Hak cipta dilindungi oleh Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau Sebagian, dengan dicetak
ulang, di fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis

HALAMAN PENGESAHAN

**MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI PROYEK
FLIPCHART DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH : PENELITIAN
TINDAKAN KELAS BERBANTU APLIKASI *WHATS APP* DI KELAS X
IPS 4 MAN 2 KOTA SUKABUMI**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I



Dr. Wawan Darmawan, S.Pd., M.Hum.

NIP. 197101011999031003

Pembimbing II



Drs. Tarunasena, M.Pd

NIP. 196808281998021001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah FPIPS UPI



Dr. Murdiah Winarti, M.Hum

NIP. 196005291987032002

Shanti Fatiarif Zashiyah Aly, 2022

**MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI PROYEK FLIPCHART DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH : PENELITIAN TINDAKAN KELAS BERBANTU APLIKASI *WHATS APP* DI KELAS X IPS 4
MAN 2 KOTA SUKABUMI**

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

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Proyek *Flipchart* Dalam Pembelajaran Sejarah : Penelitian Tindakan Kelas Berbantu Aplikasi *Whats App* Di Kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi”. Berangkat dari latarbelakang permasalahan penelitian mengenai rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah, dilaksanakannya lah penelitian untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah. Permasalahan rendahnya kreativitas siswa ini terlihat saat proses pelaksanaan pembelajaran dan pengerjaan tugas siswa yang diberikan guru. Terdapat beberapa indikator kreativitas yang rendah dan kurang dimiliki siswa. Adapun kondisi saat ini dengan adanya penyebaran *Covid-19* mengharuskan pembelajaran dilaksanakan secara daring, meskipun baru-baru ini sudah mulai menerapkan pertemuan tatap muka terbatas, sehingga perlu penggunaan *platform* untuk menunjang proses pembelajaran dan pelaksanaan penelitian di masa pandemi ini. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti merumuskan permasalahan yang diambil dalam penelitian ini yaitu bagaimana upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah melalui penerapan proyek *flipchart* dengan berbantu aplikasi *Whast App*. Tujuan penelitian yang hendak dicapai yakni bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan desain yang dikembangkan oleh Ebbut yang terdiri dari perencanaan (*Plan*), pelaksanaan (*Action*), pengamatan (*Observation*), *reconnaissance* dan refleksi (*Reflection*). Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan tersebut terlihat dari perolehan skor yang didapat mampu mencapai kategori sangat baik pada indikator kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), elaborasi (*elaboration*) dan originalitas (*originality*). Berdasarkan pada hasil penelitian, penerapan proyek *flipchart* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah.

Kata Kunci : Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Pembelajaran Berbasis Proyek, *Flipchart*, Kreativitas, Pembelajaran Sejarah

ABSTRACT

This research is entitled "Improving Student Creativity Through Flipchart Projects in History Learning: Classroom Action Research Assisted with Whats App Applications in Class X IPS 4 MAN 2 Sukabumi City". Departing from the background of the research problem regarding the low creativity of students in learning history, a research was carried out to increase students' creativity in learning history. The problem of low student creativity is seen during the process of implementing learning and working on student assignments given by the teacher. There are several indicators of creativity that are low and less owned by students. The current conditions with the spread of Covid-19 require that learning be carried out online, although recently it has begun to implement limited face-to-face meetings, so it is necessary to use a platform to support the learning process and conduct research during this pandemic. Based on these problems, the researchers formulated the problems taken in this study, namely how to increase students' creativity in learning history through the application of flipchart projects with the help of the Whast App application. The research objective to be achieved is to increase students' creativity in learning history. The method used in this research is classroom action research (CAR) using a design developed by Ebbut which consists of planning (Plan), implementation (Action), observation (Observation), reconnaissance and reflection (Reflection). The results obtained from this study indicate that students' creativity has increased in each cycle. This increase can be seen from the score obtained being able to reach the very good category on indicators of fluency, flexibility, elaboration and originality. Based on the research results, the application of flipchart projects can be a solution to increase students' creativity in learning history.

Keywords: Classroom Action Research (CAR), Project-Based Learning, Flipchart, Creativity, History Learning

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN

PERNYATAAN

UCAPAN TERIMAKASIH

ABSTRAK	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Keterampilan Abad 21.....	11
2.1.1 Pengertian Keterampilan Abad 21	11
2.1.2 Pengembangan Keterampilan Abad 21	13
2.2 Pembelajaran Sejarah	15
2.2.1 Pengertian Pembelajaran Sejarah.....	15
2.2.2 Tujuan Pembelajaran Sejarah.....	17
2.3 Kreativitas.....	19
2.3.1 Pengertian Kreativitas	19
2.3.2 Ciri - Ciri Kreativitas	21
2.4 Pembelajaran Berbasis Proyek	23
2.4.1 Pengertian Pembelajaran Berbasis Proyek.....	23
2.4.2 Langkah - Langkah Pembelajaran Berbasis Proyek.....	25
2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis Proyek	26
2.5 Flipchart.....	26

2.6	Keterhubungan Proyek Flipchart Dengan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah	28
2.7	Penelitian Terdahulu.....	31
BAB III METODE PENELITIAN		37
3.1	Lokasi dan Subyek Penelitian	37
3.1.1	Lokasi Penelitian.....	37
3.1.2	Subyek Penelitian.....	37
3.2	Metode Penelitian.....	39
3.3	Desain Penelitian.....	40
3.4	Fokus Penelitian	43
3.4.1	Kreativitas	43
3.4.2	Proyek Flipchart.....	44
3.5	Instrumen Penelitian.....	48
3.5.1	Lembar Panduan Observasi.....	48
3.5.2	Catatan Lapangan.....	51
3.5.3	Lembar Panduan Wawancara.....	52
3.5.4	Lembar Laporan Proyek.....	53
3.6	Teknik Pengumpulan Data	54
3.6.1	Observasi.....	54
3.6.2	Wawancara.....	55
3.6.3	Studi Dokumentasi.....	55
3.7	Teknik Pengolahan Data.....	55
3.7.1	Data Kuantitatif.....	56
3.7.2	Data Kualitatif.....	56
3.8	Validasi Data	57
3.8.1	<i>Member Chek</i>	57
3.8.2	<i>Audit Trail</i>	57
3.8.3	<i>Expert Opinion</i>	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		59
4.1	Deskripsi Umum Sekolah.....	59
4.1.1	Profil MAN 2 Kota Sukabumi	59
4.2	Deskripsi Umum Kelas yang Diteliti	69
4.3	Deskripsi Umum Observasi Pra-Penelitian.....	70

4.4	Deskripsi Pelaksanaan Proyek Flipchart Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah	72
4.4.1	Deskripsi Siklus 1	72
4.4.2	Deskripsi Siklus 2	96
4.4.3	Deskripsi Siklus 3	125
4.5	Pembahasan Hasil Penelitian Penerapan Proyek Flipchart Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah	151
4.5.1	Perencanaan Penerapan Proyek Flipchart Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah	151
4.5.2	Pelaksanaan Penerapan Proyek Flipchart Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah	155
4.5.3	Peningkatan Penerapan Proyek Flipchart Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah	163
4.5.4	Deskripsi Data Hasil Wawancara Dengan Siswa.....	178
4.5.5	Pemaparan Upaya Guru Dalam Mengatasi Kendala Yang Terjadi Pada Saat Penerapan Proyek Flipchart Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah	181
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI		184
5.1	Simpulan.....	184
5.2	Rekomendasi	188
DAFTAR PUSTAKA		191
LAMPIRAN.....		196
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		340

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Nama Siswa Kelas X IPS 4	38
Tabel 3.2 Indikator dan Subindikator Kreativitas	43
Tabel 3.3 Keterhubungan Antara Proyek <i>Flipchart</i> dengan Indikator Kreativitas	44
Tabel 3.4 Rubrik Penilaian Kreativitas	48
Tabel 3.5 Catatan Lapangan	51
Tabel 3.6 Lembar Panduan Wawancara	52
Tabel 3.7 Lembar Laporan Proyek	53
Tabel 4.1 Daftar guru MAN 2 Kota Sukabumi	62
Tabel 4.2 Daftar karyawan MAN 2 Kota Sukabumi	64
Tabel 4.3 Struktur kurikulum MAN 2 Kota Sukabumi	66
Tabel 4.4 Daftar ekstrakurikuler MAN 2 Kota Sukabumi	68
Tabel 4.5 Daftar Nama Kelompok	75
Tabel 4.6 Daftar Materi Tiap Kelompok	76
Tabel 4.7 Hasil observasi peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah melalui proyek <i>flipchart</i> dengan indikator kelancaran berpikir	89
Tabel 4.8 Hasil observasi peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah melalui proyek <i>flipchart</i> dengan indikator keluwesan berpikir	90
Tabel 4.9 Hasil observasi peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah melalui proyek <i>flipchart</i> dengan indikator Elaborasi	91
Tabel 4.10 Hasil observasi peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah melalui proyek <i>flipchart</i> dengan indikator originalitas	92
Tabel 4.11 Hasil observasi ketercapaian indikator kreativitas siklus 1	93
Tabel 4.12 Daftar Nama Kelompok	98
Tabel 4.13 Daftar Materi Tiap Kelompok	99
Tabel 4.14 Daftar Nama Kelompok	101
Tabel 4.15 Daftar Materi Tiap Kelompok	101
Tabel 4.16 Hasil observasi peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah melalui proyek <i>flipchart</i> dengan indikator kelancaran berpikir	117
Tabel 4.17 Hasil observasi peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah melalui proyek <i>flipchart</i> dengan indikator keluwesan berpikir	118

Tabel 4.18 Hasil observasi peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah melalui proyek <i>flipchart</i> dengan indikator Elaborasi.....	120
Tabel 4.19 Hasil observasi peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah melalui proyek <i>flipchart</i> dengan indikator originalitas.....	121
Tabel 4.20 Hasil observasi ketercapaian indikator kreativitas siklus 2.....	122
Tabel 4.21 Daftar Nama Kelompok	127
Tabel 4.22 Daftar Materi Tiap Kelompok	127
Tabel 4.23 Daftar Nama Kelompok	128
Tabel 4.24 Daftar Materi Tiap Kelompok	128
Tabel 4.25 Hasil observasi peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah melalui proyek <i>flipchart</i> dengan indikator kelancaran berpikir	144
Tabel 4.26 Hasil observasi peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah melalui proyek <i>flipchart</i> dengan indikator keluwesan berpikir	145
Tabel 4.27 Hasil observasi peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah melalui proyek <i>flipchart</i> dengan indikator Elaborasi.....	146
Tabel 4.28 Hasil observasi peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah melalui proyek <i>flipchart</i> dengan indikator originalitas.....	148
Tabel 4.29 Hasil observasi ketercapaian indikator kreativitas siklus 3.....	149
Tabel 4.30 Indikator dan subindikator yang dinilai dari penerapan proyek <i>flichart</i> untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah	164
Tabel 4.31 Perolehan skor subindikator kreativitas setelah diterapkan proyek <i>flipchart</i> pada siklus I siklus II dan siklus III.....	164
Tabel 4.32 Perolehan skor rata-rata tiap kelompok pada siklus I siklus II dan siklus III	172

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Pola Desain Penelitian Model Dave Ebbut	41
Gambar 4. 1 <i>Sreenshoot whats app</i> guru memberikan materi pembelajaran	75
Gambar 4. 2 <i>Sreenshoot whats app</i> kelompok 6 menyampaikan progress pengerjaan proyek <i>flipchart</i>	79
Gambar 4. 3 <i>Sreenshoot whats app</i> Pengumpulan Produk <i>Flipchart</i>	80
Gambar 4. 4 <i>Sreenshoot whats app</i> Guru memberikan apersepsi.....	84
Gambar 4. 5 <i>Sreenshoot whats app</i> Kelompok 1 berdiskusi mengerjakan TTS	86
Gambar 4. 6 <i>Sreenshoot whats app</i> Kelompok 3 berdiskusi untuk ide di rancangan proyeknya	86
Gambar 4. 7 <i>Sreenshoot whats app</i> Kelompok 2 salah format dalam membuat <i>flipchart</i> nya	87
Gambar 4. 8 <i>Sreenshoot whats app</i> Kelompok 5 berdiskusi untuk mengembangkan ide di <i>flipchart</i> nya	87
Gambar 4. 9 <i>Sreenshoot whats app</i> Guru merekap daftar pertanyaan pada sesi diskusi .	88
Gambar 4. 10 <i>Sreenshoot whats app</i> Sesi tanya jawab kegiatan presentasi	88
Gambar 4. 11 <i>Sreenshoot whats app</i> Guru mengirimkan materi ke grup <i>whats app</i> kelas	100
Gambar 4. 12 <i>Sreenshoot whats app</i> Guru mengirimkan jadwal pengerjaan proyek....	103
Gambar 4. 13 <i>Sreenshoot whats app</i> Kegiatan presentasi sesi 2.....	107
Gambar 4. 14 <i>Sreenshoot whats app</i> Guru merekap voice note presentasi kelompok ..	109
Gambar 4. 15 <i>Sreenshoot whats app</i> guru menyampaikan tujuan pembelajaran	111
Gambar 4. 16 <i>Sreenshoot whats app</i> kelompok 1 mengerjakan <i>hidden word</i>	112
Gambar 4. 17 <i>Sreenshoot whats app</i> kelompok 6 diskusi tema warna <i>flipchart</i> nya	114
Gambar 4. 18 <i>Sreenshoot whats app</i> kelompok 4 membagi tugas merancang <i>flipchart</i>	114
Gambar 4. 19 <i>Sreenshoot whats app</i> kegiatan presentasi daring kelompok 3	117
Gambar 4. 20 <i>Sreenshoot whats app</i> guru mengarahkan pengerjaan <i>hidden word</i>	129
Gambar 4. 21 <i>Sreenshoot whats app</i> guru memberikan motivasi dan arahan dalam pembuatan <i>flipchart</i>	131
Gambar 4. 22 <i>Sreenshoot whats app</i> guru menyampaikan materi pembelajaran	132
Gambar 4. 23 <i>Sreenshoot Whats App</i> perwakilan kelompok mengumpulkan <i>flipchart</i>	134
Gambar 4. 24 <i>Sreenshoot whats app</i> arahan dari guru kepada siswa.....	138
Gambar 4. 25 <i>Sreenshoot whats app</i> kelompok mengerjakan kuis benar atau salah.....	140

Gambar 4. 26 <i>Screenshot whats app</i> kelompok dalam mengerjakan rancangan flipchart	141
Gambar 4. 27 <i>Screenshot whats app</i> kegiatan presentasi	142

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Presentase hasil peningkatan kreativitas siswa berdasarkan perolehan skor subindikator.....	166
Grafik 4. 2 Presentase kenaikan kreativitas pada siklus I siklus II dan siklus III	171
Grafik 4. 3 Perolehan skor rata-rata tiap kelompok pada siklus I siklus II dan siklus III	174
Grafik 4. 4 Perolehan rata-rata skor kretaiivitas siklus I siklus II dan siklus III..	174

DAFTAR LAMPIRAN

A. 1 SURAT IZIN PENELITIAN.....	197
A. 2 FREKUENSI BIMBINGAN	198
B. 1 RPP SIKLUS 1.....	200
B. 2 RPP SIKLUS 2.....	226
B. 3 RPP SIKLUS 3.....	262
B. 4 TEKA – TEKI SILANG.....	294
B. 5 <i>HIDDEN WORD</i> (MENCARI KATA TERSEMBUNYI).....	294
B. 6 KUIS BENAR ATAU SALAH.....	295
C. 1 LEMBAR CATATAN LAPANGAN.....	297
D. 1 HASIL WAWANCARA SISWA.....	328
D. 2 HASIL RANCANGAN SISWA	334
D. 3 HASIL KARYA SISWA.....	335
E. 1 DOKUMENTASI KEGIATAN.....	337

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Afandi, M. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas : Pendidikan Dasar dan Umum*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Alfarisi, S. (2019). *Peningkatan Kreativitas Siswa Sma Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Dengan Pendekatan STEM Pada Materi Alat-Alat Optik*. (Tesis). Sekolah Pascasarjana, Universitas Indonesia, Bandung.
- Alismail, H. A. & McGuire, P. (2015). 21st Century Standards and Curriculum: Current Research and Practice. *Journal of Education and Practice*, 6, (6), 150-154.
- Al-Tabany, T. I. B. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta : K E N C A N A.
- Aziz, R. (2009). Pengaruh Kegiatan Synectics Terhadap Kemampuan Menulis Kreatif. *Gifted Review: Jurnal Keberbekatan dan Kreativitas*, 3, (2), 1-14.
- Campbell, D. (1986). *Mengembangkan Kreativitas* : disadur oleh A. M. Mangunhardjana. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan Cetakan Ke-IV*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset
- Dinantika, R. K. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Terhadap Kreativitas Siswa Pada Materi Energi Tubrukan*. (Skripsi). Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Erdogan, V. (2019). Integrating 4C Skills of 21st Century into 4 Language Skills in EFL Classes. *International Journal of Education and Research*, 7, (11), 113-124.
- Fitrah, M. dan Luthfiah. (2017). *Metodologi Penelitian : Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Sukabumi : CV Jejak.

- Fitrianti. (2016). *Sukses Profesi Guru Dengan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Deepublish.
- Hanifa, N. (2014). *Memahami Penelitian Tindakan Kelas : Teori dan Aplikasinya*. Bandung : UPI PRESS.
- Hasan, S. H. (2010). “Pendidikan Sejarah : Kemana Dan Bagaimana”. Seminar Asosiasi Guru Sejarah Indonesia (AGSI). Bandung.
- Hasan, S.H. (2019). Pendidikan Sejarah Untuk Kehidupan Abad Ke 21. *HISTORIA: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 2, (2), 61-72.
- Hidayat, D. (2016). Penggunaan Model *Project Based Learning* Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Hopkins, D. (2011). *(Panduan guru) Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Insyasiska, D., Zubaidah, S. Dan Susilo, H. (2015). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis, Dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7, (1), 9-21.
- Ismaun. Murdiah, W. Dan Darmawan, W. (2016). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Bandung : Asosiasi Pendidik dan Peneliti Sejarah (APPS)
- Ismayani, A. (2016). Pengaruh Penerapan Stem Project Based Learning Terhadap Kretaitivas Matematis Siswa SMK. *Indonesia Digital Journal of Mathematics and Education*, 3, (4), 264-272.
- Kuntowijoyo. (2005). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta : BENTANG.
- Kurniawan, N. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta : Deepublish.
- Kusumasari, B.K. (2018). *Penggunaan Media Flip Chart Untuk Meningkatkan Kompetensi Praktik Sulam Pada Siswa Tunagrahita Ringan Di SLB Ganda Daya Ananda Yogyakarta*. (Skripsi). Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lemisko, L.S. (2004). The historical Imagination Colingwood In The Classroom, *Canadian Social Studie*, 38 : 2, Winter 2014.

- Lindawati, Fatmariyanti, S. D. Dan Maftukhin, A. (2013). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa MAN 1 Kebumen. *Radiasi*, 3, (1), 42-45.
- M, Pertiwi. C. (2016). *Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Model Project Based Learning Menggunakan Media Flip Chart Dalam Pembelajaran IPS*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Madjid, M. D. dan Wahyudhi, J. (2014). *Ilmu Sejarah Sebuah Pengantar*. Jakarta : Prenada Media Grup.
- Majid. A. dan Rohman. C. (2014). *Pendekatan Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Maxim, G. (1995). *Social Studies and The Elementary School Child*. New Jersey : Prentice Hall, Ins.
- Muhajir, M. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flipchart Berbasis Lokal Material Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pembelajaran “Struktur Dan Organ Jaringan Organ Tumbuhan” Kelas VIII MTs Negeri Kanigoro Kras Kabupaten Kediri*. (Artikel Skripsi). [Online]. Tersedia di <http://www.google.com/amp/s/docplayer.info/amp/44455990-Jurnal-oleh-mawaddah-muhajiir-dibimbing-oleh-1-dr-sulistiono-m-si-2-mumun-nurmilawati-m-pd.html>
- Muhazir, M. A. (2019). Upaya Meningkatkan Kretaitvas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui *Project Based Learning* Di Kelas X IIK MA Negeri 1 Bandung. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Musmuliadi. & Purmadi, A. (2018). Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis *Adobe Photoshop* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3, (1), 20-18.
- Pandiangan, A. P. B. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas : Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Profesionalisme Guru dan Kompetensi Belajar*. Yogyakarta : Deepublish.

- Partnership For 21st Century Skills. *P21 Framework Definitions*. [Online]. Tersedia di <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED519462.pdf>
- Pohan, A.E. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Grobogan : CV. Sarnu Untung.
- Prayogi, R. D & Estetika, R. (2019). Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, (14), (2), 144-151.
- Putri, R.U. (2016). *Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran IPS*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Universitas Pendidikan Indoensia.
- Quieng, M.C., Lim, P.P, & Lucas, M.R. (2015). 21st Century-based Soft Skills: Spotlight on non-cognitive Skills in a Cognitive-laden Dentistry Program. *European Journal of Contemporary Education*, 11(1), 72-81.
- Rachmawati, Y. dan Kurniati, E. (2011). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Kencana.
- Rahman, T. (2018). *Aplikasi Model-Model Pembelajaran Dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang : CV Pilar Nusantara.
- Rati, N. W., Kusmaryatni, N. dan Rediani, N. (2017). Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6, (1), 60-71.
- Rukajat, A. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Reaserch) Disertai Contoh Judul Skripsi dan Metodologinya*. Yogyakarta : Deepublish.
- Sani, R. A. (2014). *Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Prenada Media.
- Sidiq, U. Dan Choiri, M. M. (2019). *Metode Peneliian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. Ponorogo : CV. Nata Karya.
- Sitepu, A. S. M. Br. (2019). *Pengembangan Kreativitas Siswa*. Depok : Guepedia.
- Suardi, M. (2018). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Deepublish.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta : K E N C A N A.

- Sumantri, M., dan Permana, J. (2001). *Strategi belajar Mengajar*. Bandung: Maulana.
- Supiatna, N. dan Maulidah, N. (2020). *PEDAGOGI KREATIF Menumbuhkan Kreativitas dalam Pembelajaran Sejarah dan IPS*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Supriatna, N. (2019). Pengembangan Kreativitas Imajinatif Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Sejarah. *HISTORIA : Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, II, 2, 71 -82.
- Susilana, R. dan Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suyoto, S. dan Sodik, M.A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Literasi Media Publishing.
- Tiantong, M. dan Siksen, S. (2013). The Online Project-Based Learning Model Based on Student's Multiple Intellegence. *Internasional Journal of Humanities and Science*, 3, (7).
- Tinenti, Y.R. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) dan Penerapannya dalam Proses Pembelajaran di Kelas*. Yogyakarta : DEPUBLISH.
- Trilling, B. dan Fadel, C. (2009). *21st Century Skill : Learning For Life In Our Times*. United State : Jossey-Bass.
- Utomo, S. S (2020). *Berpikir Kritis Dan Kreatif Dalam Pembelajaran Sejarah*. Denpasar : CV. Amerta Media.
- Wijaya, E. Y, Sudjimat, D.A, & Nyoto A. (2016). TRANSFORMASI PENDIDIKAN ABAD 21 SEBAGAI TUNTUTAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA DI ERA GLOBAL. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1, (26), 263-278.
- Wiriaatmadja, R. (2012). *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Yusuf, M. A. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta : K E N C A N A.