

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan disajikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi yang secara keseluruhan menjadi pengantar permasalahan yang ditemukan dan diangkat pada penelitian ini. Berdasarkan pada hasil observasi pra-penelitian, ditemukan berbagai permasalahan yang selanjutnya melatarbelakangi dilaksanakannya penelitian. Setelah ditetapkannya latarbelakang penelitian, dirumuskanlah hal-hal yang akan dibahas dalam penelitian ini untuk selanjutnya ditetapkan tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini, sehingga terlihat keberhasilan pelaksanaan penelitian. Peneliti juga menyajikan manfaat penelitian yang ditujukan bagi pihak yang terkait serta struktur organisasi skripsi yang secara garis besar memberikan gambaran terhadap isi dari penulisan skripsi ini tentang meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah melalui proyek *flipchart*.

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan pada observasi yang telah dilakukan di kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi pada mata pelajaran sejarah menunjukkan adanya problematika yang dihadapi guru dan siswa dalam hal kreativitas. Pertama, dalam mengikuti pembelajaran sejarah secara daring yang dilaksanakan dengan berbantu aplikasi *Google Classroom* dan *Whats App*, siswa tidak menunjukkan rasa keingintahuannya selama proses pembelajaran sejarah. Hal ini terlihat dari kurangnya interaksi siswa dalam menyampaikan pertanyaan-pertanyaan terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru. Siswa cenderung pasif dan tidak menanggapi materi pelajaran sejarah yang diberikan, baik itu berupa pertanyaan atau memberikan pendapat terhadap materi yang sedang dipelajari. Interaksi antara siswa dengan guru pun dapat dikatakan sangat pasif, sehingga aktivitas siswa selama proses pembelajaran di kelas kurang terlihat. Adapun bukti kehadiran siswa di kelas hanya terlihat dari siswa mengisi daftar presensi yang telah disediakan guru. Kondisi ini menunjukkan siswa kurang memiliki rasa

keingintahuan yang tinggi yang disalurkan melalui bertanya ataupun dengan memberikan tanggapan terhadap materi pelajaran. Padahal rasa keingintahuan merupakan salah satu ciri dari kreativitas.

Kedua, dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru diantaranya adalah analisis, siswa cenderung kurang menunjukkan kesungguhannya dalam menyampaikan ide atau gagasannya secara orisinal. Tugas analisis yang diberikan, cenderung dipahami siswa sebagai tugas merangkum dan menyalin ulang dari sumber belajar, sehingga tulisan yang dihasilkan siswa dalam menganalisis yang diberikan oleh guru cenderung hanya berupa rangkuman singkat saja. Hal ini menjadikan siswa masih kurang kemampuannya dalam menyampaikan ide/gagasan dan usulnya. Padahal kemampuan menyampaikan ide dan gagasan merupakan bagian dari kreativitas.

Selain itu, melalui tugas lain seperti tugas membuat periodisasi, siswa tidak menunjukkan sisi keindahan dalam mengerjakan tugasnya. Hasil pekerjaan siswa dalam membuat periodisasi yang dapat dikerjakan dalam bentuk *time line*, hanya dikerjakan dalam berbentuk *point - point* saja tanpa penjelasan singkat. Siswa tidak menambahkan unsur garis atau warna yang dapat lebih menambah estetika tugas periodisasi yang diberikan. Hal ini menunjukkan kurangnya perhatian siswa dalam menambahkan unsur keindahan dalam tugas yang diberikan yang merupakan salah satu ciri-ciri kreativitas.

Pembelajaran sejarah yang dilaksanakan secara daring melalui aplikasi *Google Classroom* dan *Whats App Group* di Kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi ini membuat guru kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal ini terlihat dari proses pembelajaran yang terkesan monoton karena hanya mengandalkan buku paket pegangan guru dan link artikel internet yang berisi materi pembelajaran dan guru kirim ke *Google Classroom*. Melalui link artikel internet maupun buku paket elektronik yang guru kirimkan di *Google Classroom*, guru meminta siswa untuk membaca dan membuat rangkuman serta mengarahkan siswa untuk bertanya jika ada materi yang kurang dipahami. Adapun untuk aplikasi *Whats App Group* dimanfaatkan guru untuk memfasilitasi siswa untuk interaksi tanya jawab selain dari isi presensi kehadiran. Selain tugas membaca, merangkum dan latihan soal guru memberikan tugas lain

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

seperti menganalisis dan membuat *time line* periodisasi serta soal-soal esai. Guru juga menggunakan LKS yang dimiliki tiap siswa sebagai penunjang pembelajaran dengan menugaskan mengerjakan soal-soal latihan. Keseluruhan aktivitas pembelajaran yang terkesan monoton tersebut dikarenakan kondisi siswa yang kesulitan untuk belajar menggunakan media pembelajaran lain yang lebih interaktif. Hal ini dikarenakan keterbatasan jaringan dan kapasitas *handphone* siswa.

Melihat kondisi-kondisi tersebut, kegiatan pembelajaran yang direncanakan guru kurang melibatkan kreativitas siswa, sehingga kreativitas siswa dalam belajar menjadi rendah. Padahal kreativitas merupakan komponen penting karena pengaplikasiannya yang tidak hanya dalam proses belajar, tetapi dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapinya. Selain itu, kreativitas diasah melalui proses pembelajaran, karena pada dasarnya kreativitas merupakan potensi yang sudah dimiliki setiap individu. Permasalahan tersebut menjadikan perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, yang menjadi perhatian peneliti dari problematika pembelajaran sejarah tersebut adalah tentang upaya meningkatkan kreativitas siswa.

Kreativitas menjadi masalah penting dalam pembelajaran, karena merupakan bagian dari keterampilan yang harus dimiliki siswa di Abad 21. Dikenal sebagai abad pengetahuan (*knowledge age*), abad 21 memberikan dampak besar yang menuntut adanya perubahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Prayogi, R. D & Estetika, R (2019) mengemukakan bahwa “gambaran abad 21 bahwa individu hidup dalam lingkungan yang sarat akan penggunaan teknologi, dimana terdapat kemudahan akses informasi yang berlimpah, pola komunikasi dan kolaborasi yang baru.“. Pada bidang pendidikan, kehidupan abad 21 berdampak pada bagaimana seharusnya proses pembelajaran itu dilakukan agar mencapai tujuan pendidikan yang berorientasi pada keterampilan abad 21.

Keterampilan abad 21 sebagai tujuan pendidikan saat ini dan tertuang dalam Kurikulum 2013 adalah keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan kreativitas atau dikenal dengan istilah 4C (*Critical Thinking, Communication, Colaboration* dan *Creativity*) Munculnya tantangan akan keterampilan abad 21 yang harus dimiliki siswa, mengharuskan guru maupun

siswa dalam melaksanakan pembelajaran untuk melakukan berbagai inovasi. Wijaya, Sudjimat, & Nyoto (2016, hlm. 264) mengemukakan bahwa “Pada abad ke-21, pengajaran menjadi semakin penting untuk memastikan bahwa siswa memiliki hal yang tepat untuk dikuasai dan dikembangkan. Kemampuan untuk menggunakan inovasi dan media data, dan dapat bekerja dan bertahan dengan menggunakan kemampuan dasar.” Oleh karena itu, hal penting yang menjadi perhatian pada keterampilan abad 21 ini bahwa pengalaman dan pengetahuan yang siswa miliki tidak hanya kewajiban untuk mengikuti pelajaran di sekolah, melainkan sebagai pelajaran mendalam yang akan menjadi pendidikan sepanjang hayat.

Pembelajaran sejarah dalam hal ini juga dapat mencerminkan tujuan pendidikan nasional dan menjawab tantangan abad 21 melalui kemampuan siswa dalam memandang dan memahami sejarah melalui proses yang kreatif. Kreativitas sebagai bagian dari keterampilan abad 21 “Sejauh ini kreativitasnya masih dipandang sebagai bagian dari aktivitas dan produk bidang seni, meskipun kenyataannya, kreativitas bukan hanya milik (dimiliki) oleh para seniman belaka, tetapi semua bidang membutuhkan kreativitas, termasuk bidang pendidikan.” (Sitepu, 2019, hlm. 9). Kebutuhan akan kreativitas dalam pendidikan adalah agar siswa memiliki suatu ide atau gagasan yang orisinal baik dalam bentuk produk atau pemecahan masalah. Kepentingan menjadikan kreativitas sebagai kompetensi yang harus dimiliki siswa, dimaksudkan agar siswa dapat mengimbangi persoalan yang akan dihadapi ke depannya dengan berbagai inovasi ide atau gagasan.

“Selain itu, jika kita telaah melalui pandangan psikolog, pada dasarnya setiap manusia telah dikaruniai potensi kreatif sejak dilahirkan.” (Rachmawati, dan Kurniati, 2011, hlm. 18). Menunjukkan bahwa setiap individu memiliki potensi kreativitas, namun akan memiliki perbedaan tergantung pada bagaimana proses pembelajaran yang dialaminya mampu meningkatkan kreativitas atau tidak. Pada hakikatnya, pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa. Pada proses pembelajaran, siswa akan dibekali dengan berbagai pengetahuan, pengalaman dan kompetensi yang salah satunya mengarahkan pada kreativitas. Permasalahannya, tidak semua guru mampu mengasah kreativitas siswa melalui proses pembelajaran.

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

Pada perkembangan situasi dan kondisi saat ini yang sedang darurat covid-19 atau virus yang menyerang sistem pernafasan manusia, menjadikan setiap aktivitas dibatasi dan dilakukan dari rumah (*work from home*). Hal ini berdampak pula pada proses pembelajaran di sekolah yang pada akhirnya dilakukan secara daring. Permasalahan ini menjadikan peneliti perlu menemukan formulasi yang tepat dalam mengatasi permasalahan rendahnya kreativitas siswa dengan mengemas metode pembelajaran yang dapat dilaksanakan selama pembelajaran daring berlangsung. Peneliti juga perlu memanfaatkan berbagai aplikasi dan media pembelajaran *online* yang mudah dijangkau oleh guru dan siswa selama pelaksanaan pembelajaran daring. Adaptasi yang dilakukan ini dimaksudkan agar permasalahan dalam proses pembelajaran dapat diatasi dan tidak memberatkan guru maupun siswa.

Berangkat dari permasalahan tersebut di atas, yang menjadi perhatian peneliti dalam masalah kreativitas adalah bagaimana siswa mengolah dan menyajikan informasi. Perhatian terhadap permasalahan tersebut sesuai dengan Kurikulum 2013 yang menekankan pada pendekatan *scientific learning* dan juga diterapkan di MAN 2 Kota Sukabumi. Pendekatan *scientific learning* adalah cara dalam pembelajaran yang dilakukan melalui proses ilmiah. “Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) untuk menangani pembelajaran seperti yang telah direncanakan meliputi mengamati (*observing*), bertanya (*questioning*), berpikir/mengasosiasikan (*associating*), bereksperimen (*experimenting*), membentuk jaringan (*networking*) untuk semua mata pelajaran.” (Shafa, 2014, hlm. 87-88). Berdasarkan langkah-langkah pendekatan *scientific learning* tersebut, peneliti menekankan pada proses mengasosiasikan/mengolah informasi dan menyajikan informasi yang dinilai sesuai dengan penilaian kreativitas siswa.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model yang dapat digunakan dalam memberikan dorongan kepada siswa untuk meningkatkan kreativitas dan dilakukan selama pembelajaran daring. Al-Tabany (2014, hlm. 43) mengemukakan bahwa “Pembelajaran berbasis proyek adalah suatu pendekatan pendidikan yang efektif yang berfokus pada kreativitas berpikir, pemecahan masalah, dan interaksi antara peserta didik dengan kawan sebaya mereka untuk menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru.” Melalui

pembelajaran berbasis proyek ini, siswa akan dilibatkan dalam berbagai aktivitas dalam membuat suatu proyek. Siswa dapat mengemukakan ide atau gagasan dan mengasah kemampuan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam menyusun proyek sampai tuntas serta meningkatkan berbagai keterampilan yang termasuk pada ciri kreativitas.

Pada penelitian ini, peneliti bertujuan pada upaya meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan model *project based learning* dan media *flipchart*. Melalui model dan media pembelajaran kreatif ini, peneliti berharap mampu membuat pembelajaran sejarah yang membantu siswa dalam meningkatkan kreativitasnya. Pembelajaran sejarah yang mempelajari manusia pada kehidupan masa lalu dan berkaitan pula dengan kehidupan masa kini serta yang akan datang, menjadikan perlunya kreativitas dalam upaya memahami sejarah. Melalui peningkatan rasa keingintahuan siswa dan kemampuan mengemukakan ide atau gagasan orisinal yang dimiliki siswa sebagai bentuk dari kreativitas, diharapkan dapat menjadikan siswa lebih mudah mengasosiasikan/mengolah berbagai informasi dan menyajikan informasi tersebut, sehingga dapat membantu siswa dalam proses memahami sejarah.

Pembelajaran berbasis proyek dianggap mampu menjadi jawaban atas persoalan inovasi pembelajaran di kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi. Usaha yang coba diterapkan sebagai jawaban efektif untuk masalah kreativitas ini adalah proyek *flipchart*. Susilana dan Riyana (2009) menjelaskan bahwa *flipchart* dari sudut pandang dasar adalah lembar kertas yang tampak seperti album atau kalender berukuran 50x75 cm, atau ukuran yang lebih sederhana 21x28 cm sebagai *flipbook* yang disusun dalam susunan yang diikat di bagian atas. *Flipchart* adalah suatu cara untuk menyampaikan pesan yang dipandang menarik dan data yang diperkenalkan dapat berupa gambar, huruf, bagan, dan angka. Penentuan proyek *flipchart* berdasarkan pada penemuan di kelas X IPS 4 yang menunjukkan rendahnya rasa keingintahuan serta kreativitas siswa dalam menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan menggunakan ide/gagasannya sendiri dalam menyelesaikan tugas. Melalui proyek *flipchart* ini, siswa perlu untuk mengemukakan dan menggunakan ide/gagasannya sendiri yang dimulai dengan

kemampuan menelusuri berbagai informasi dan perencanaan yang menarik dan unik yang ditunjukkan oleh daya cipta masing – masing

Dalam melaksanakan penelitian berupa proyek *flipchart* di masa pandemi dengan pembelajaran secara daring, alternatif solusi yang dapat peneliti lakukan adalah dengan menggunakan salah satu aplikasi yang juga sudah digunakan guru dan siswa selama pembelajaran daring berlangsung dikelas X IPS 4, yaitu *Whats App*. Aplikasi yang biasa digunakan dalam berkomunikasi ini digunakan untuk mengkoordinasi siswa dan memfasilitasi kerja tim yang tidak dapat dilakukan secara langsung. Melalui salah satu fiturnya yaitu *Whats App Group* guru dan peneliti dapat memfasilitasi dan memonitoring siswa dalam mengerjakan proyek. Fitur seperti mengirim gambar, mengirim dokumen, mengirim link, pesan suara dan panggilan grup dengan batas maksimal kurang lebih 8 orang menjadi pertimbangan peneliti untuk menggunakan aplikasi ini. Selain itu, pertimbangan lain diambil peneliti dilihat dari kondisi siswa yang berdasarkan wawancara dengan guru bahwa siswa mengeluhkan kesulitan jika menggunakan aplikasi selain *Whats App* dan *Google Classroom*. Hal ini dikarenakan sebagian siswa berada pada kategori ekonomi menengah ke bawah dengan keterbatasan dalam penggunaan kuota, jaringan dan kapasitas *handphone* yang tidak terlalu besar. Oleh karena itu, di tengah keterbatasan pembelajaran daring siswa kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi, melalui pemanfaatan secara optimal dari aplikasi *Whats App* ini peneliti dapat melaksanakan penelitiannya.

Demikian pemaparan permasalahan yang ditemukan dari hasil observasi dalam pembelajaran sejarah di X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi. Permasalahan rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah menjadi alasan peneliti untuk melakukan penelitian lanjutan dengan memberikan penanganan yang tepat. Hal seperti tersebut di atas menjadi latar belakang peneliti untuk melakukan penelitian yang 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.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latarbelakang di atas, maka secara keseluruhan rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui proyek *flipchart* dalam pembelajaran sejarah di kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi.”

Sehubungan dengan perumusan masalah pada subbab sebelumnya, batasan permasalahan yang peneliti tetapkan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana upaya guru merencanakan proyek *flipchart* dalam pembelajaran sejarah di Kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi?
2. Bagaimana upaya guru melaksanakan proyek *flipchart* dalam pembelajaran sejarah di Kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi?
3. Bagaimana peningkatan kreativitas siswa melalui proyek *flipchart* dalam pembelajaran sejarah di Kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi?
4. Bagaimana upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi hambatan-hambatan dalam pelaksanaan proyek *flipchart* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di Kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di subbab sebelumnya, terlihat bahwa keseluruhan tujuan penelitian ini adalah agar dapat mengetahui peningkatan kreativitas siswa melalui proyek *flipchart* dalam pembelajaran sejarah. Tujuan utama penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk menggambarkan langkah – langkah perencanaan pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kreativitas siswa di Kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi
2. Untuk menjelaskan pelaksanaan pembelajaran sejarah melalui proyek *flipchart* dalam meningkatkan kreativitas siswa di Kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi
3. Untuk mengidentifikasi peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah melalui penerapan proyek *flipchart* di Kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi

4. Untuk mendeskripsikan upaya yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi hambatan-hambatan dalam pembelajaran sejarah *flipchart* untuk meningkatkan kreativitas siswa di Kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui hasil penelitian ini, besar harapan dapat memiliki manfaat bagi :

1. Peneliti

Penelitian ini dapat membangun dan memberikan informasi dan pengalaman bagi para peneliti dalam mengatasi hal-hal yang berhubungan dengan rendahnya kreativitas siswa dengan memanfaatkan metode dan media yang disesuaikan dengan siswa

2. Guru

Penerapan proyek *flipchat* dapat menjadi jawaban pilihan bagi pengajar/guru dalam mengatasi persoalan rendahnya kreativitas siswa dalam rangka memberikan pengalaman dan pengetahuan selama proses pembelajaran di kelas

3. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menambah upaya untuk meningkatkan hasil belajar dan kualitas pembelajaran di sekolah, terutama di sekolah yang dijadikan sebagai lokasi penelitian dan pada umumnya untuk sekolah – sekolah lainnya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

1. BAB I Pendahuluan

Bagian ini berisi permasalahan yang diteliti oleh peneliti dalam penelitian ini dengan sub bagian yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Pada bagian ini juga akan dijelaskan mengapa peneliti mengambil judul 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, berdasarkan pada permasalahan yang ditemukan selama kegiatan observasi pre-penelitian

2. BAB II Kajian Pustaka

Bagian ini berisi gagasan – gagasan atau konsep yang berhubungan dengan topik yang dikaji dalam penelitian dari berbagai sumber tulisan yang bermanfaat sebagai referensi dalam penelitian. Pada bagian ini juga, berisi tentang penelitian terdahulu yang relevan untuk membantu proses penelitian tentang meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah melalui proyek *flipchart*.

3. BAB III Metode Penelitian

Bagian ini berisi tentang tahapan dan teknik yang harus dilakukan oleh peneliti. Sub bagian yang terdapat pada bab ini meliputi lokasi penelitian, subjek penelitian, metode penelitian, desain penelitian, fokus penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik pengolahan data yang digunakan selama berlangsungnya pelaksanaan penelitian.

4. BAB IV Hasil dan Pembahasan Penelitian

Bagian ini berisi tentang temuan yang didapatkan selama penelitian dilaksanakan berdasarkan data yang diperoleh guna menjawab rumusan masalah penelitian. Pada bab ini, akan menjelaskan keseluruhan dari tahapan penelitian dan hasil yang diperoleh selama penelitian berlangsung berkaitan dengan meningkatnya kretaiivitas siswa melalui proyek flichart dalam pembelajaran sejarah.

5. BAB V Simpulan dan Rekomendasi

Bagian pada bab ini berisi hasil penelitian yang diperoleh dan berisi usulan/rekomendasi untuk mengatasi permasalahan penelitian yang sejenis pada penelitian lainnya.