

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini, akan disajikan mengenai tahapan dan teknik yang dilakukan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian. Adapun 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 keseluruhannya digunakan selama berlangsungnya pelaksanaan penelitian. Peneliti akan mengacu pada setiap sub bagian pada bab ini agar penelitian dapat terlaksanan secara terstruktur dan sesuai metode yang telah ditetapkan. Penetapan tiap sub bagiannya juga telah disesuaikan dengan permasalahan yang ditemukan dan diangkat menjadi fokus utama penelitian yang diteliti mengenai upaya meningkatkan kreativitas siswa melalui proyek *flipchart* dalam pembelajaran sejarah di kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi .

3.1 Lokasi dan Subyek Penelitian

3.1.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat yang dipilih peneliti untuk melakukan serangkaian tindakan yang berkaitan dengan penelitian dalam rangka memperoleh data. Lokasi yang dijadikan tempat penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah MAN 2 Kota Sukabumi yang beralamat di Jalan Palasari No. 14, Kel. Sukakarya Kec. Warudoyong Kota Sukabumi 43135.

3.1.2 Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi yang berjumlah 36 siswa, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Kelas ini dipilih karena dinilai memiliki komposisi siswa yang heterogen dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Penetapan kelas ini sebagai subjek penelitian tidak lepas dari rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran

sejarah, berdasarkan kegiatan observasi sebelum pelaksanaan penelitian dan atas saran dari guru MAN 2 Kota Sukabumi yang mengajar di kelas tersebut. .

Tabel 3.1 Daftar Nama Siswa Kelas X IPS 4

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	AA	L
2	ASH	L
3	A	L
4	ANF	L
5	AZS	P
6	ARP	P
7	A	P
8	FKF	L
9	FFR	L
10	FPA	P
11	GJ	L
12	GR	P
13	HNA	P
14	IN	P
15	MS	P
16	MAMA	L
17	MAH	L
18	MB	L
19	MIS	L
20	MID	L
21	MRA	L
22	NPM	P
23	PCM	P
24	PDO	L
25	PZB	P
26	PZR	P
27	RAZ	P
28	RADB	P
29	SHN	P
30	SN	P
31	SRA	P
32	SSMY	P
33	SS	P
34	TPB	L
35	WA	P
36	ZH	P

3.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). “PTK adalah upaya guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dimana peran serta tanggungjawab guru khususnya dalam pengelolaan kelas dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh guru maupun peserta didik.” (Pandiangan, 2019, hlm. 8). Melalui penelitian ini, guru dapat menganalisis kelemahan dan permasalahan selama proses pembelajaran. Kemudian ditindaklanjuti dengan memperhitungkan tindakan yang tepat dengan kondisi kelasnya. Analisis masalah juga dapat berangkat dari kesadaran guru akan adanya permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Pada dasarnya, penelitian ini dimaksudkan pada suatu perbaikan dan meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas.

PTK memiliki karakteristik yang membedakannya dengan berbagai jenis penelitian lain, yaitu 1) masalah PTK muncul dari kesadaran guru bahwa ia harus meningkatkan dan melakukan perbaikan dengan dorongan guru itu sendiri, bukan dari orang lain. 2) PTK merupakan penelitian yang diarahkan melalui refleksi diri (*self reflection inquiry*). 3) PTK dilakukan di ruang kelas, titik fokus pada penelitian ini adalah pembelajaran di kelas yang merupakan perilaku dari interaksi antara siswa dengan guru. 4) PTK bermaksud untuk lebih mengembangkan sistem pembelajaran yang dilakukan secara [r]gresif dan berkelanjutan sampai penelitian selesai. Dengan demikian, dalam PTK disadari adanya pola aktivitas. 5) PTK adalah bagian penting dalam mengembangkan profesionalitas gur. Dengan PTK guru dikoordinasikan untuk berpikir secara mendasar dan sistematis, siap untuk membuat guru terbiasa dalam menulis dan mencatat. (Hanifah, 2014, hlm. 8)

“PTK dilaksanakan dengan menerapkan berbagai inovasi untuk meningkatkan kualitas dan produktivitas proses pembelajaran.” (Sanjaya, 2016, hlm. 16). Menunjukkan adanya tuntutan yang diberikan kepada guru untuk dapat melakukan tindakan-tindakan yang tepat dalam memecahkan permasalahan dengan pengaplikasian solusi yang efektif diterapkan dalam pembelajaran di kelasnya. Melalui inovasi-inovasi dalam hal perencanaan metode dan strategi pembelajaran sebagai suatu solusi, guru dapat mengatasi permasalahan dan siswa dapat mencapai hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun

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

dalam mencapai peningkatan pembelajaran, tindakan dilakukan secara berulang (siklus).

Berangkat dari adanya kesadaran mengenai suatu permasalahan dalam proses pembelajaran, PTK dinilai sesuai dengan pra penelitian yang sebelumnya telah dilaksanakan di Kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi. Peneliti menganggap bahwa ada permasalahan yang harus diperbaiki dengan alasan karena dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa ke depannya. Permasalahannya adalah rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah, menjadikan peneliti menilai bahwa melalui penelitian tindakan kelas, perbaikan proses pembelajaran sejarah di kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi dapat meningkatkan kreativitas siswa, dengan alternatif solusinya adalah proyek *flipchart*.

3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian model Ebbut. Desain ini di ilhami oleh pemikiran Kemmis dan Elliot dan mulai dikembangkan sejak tahun 1985. Fitrianti (2016, hlm. 27) mengemukakan bahwa “Ebbut beranggapan bahwa suatu penelitian tindakan harus dimulai dari adanya gagasan awal yang didorong oleh keinginan peneliti untuk melakukan suatu perbaikan proses yang akan menghasilkan sesuatu yang lebih optimal.” Gagasan awal penelitian dimaksudkan pada tindakan apa yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah. Kemudian menyusun rancangan umum yang akan diimplementasikan. Rancangan umum ini berisikan langkah-langkah yang akan diimplementasikan.

“Dalam proses implementasi dilakukan *monitoring* untuk melihat pengaruh yang ditimbulkan akibat adanya tindakan. Hasil *monitoring* selanjutnya sebagai bahan untuk menyusun penjelasan tentang berbagai kegagalan yang terjadi dari tindakan yang telah dilakukan.” (Afandi, 2011, hlm. 18). Tahap ini menunjukkan bahwa penjelasan dari hasil monitoring atau *reconnaissance* akan menjadi masukan dalam memperbaiki rancangan umum dan selanjutnya menghasilkan rancangan umum baru untuk implemetansi putaran kedua. Begitu seterusnya hingga putaran tertentu atau sampai penelitian dirasa mencapai

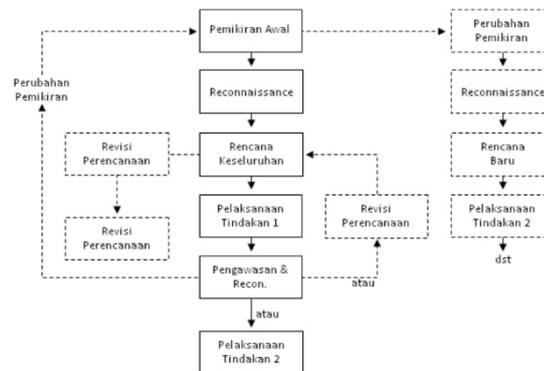
Shanti Fatiarif Zashiyah Aly, 2022

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

keberhasilan. Adapun skema desain penelitian yang dikembangkan oleh Ebbut sebagaimana yang terdapat pada gambar di bawah ini (Hopkins, 2011, hlm 95) sebagai berikut :

Gambar 3. 1 Pola desain penelitian model Dave Ebbut



Adapun yang membuat peneliti memilih desain penelitian model Ebbut dikarenakan sesuai dengan alternatif solusi permasalahan penelitian yaitu proyek *flipchart* dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi. Dalam desain Ebbut dijelaskan adanya *monitoring* dan hasilnya sebagai bahan masukan dalam perbaikan rancangan umum selanjutnya. Jika desain ini diimplementasikan selama pembuatan proyek *flipchart*, peneliti dapat mengetahui adakah pengaruh dalam meningkatkan kreativitas dalam implementasi rancangan umum tahap pertama. Karena jika pengaruh dinilai kurang selama pengerjaan proyek *flipchat* tahap pertama, peneliti dapat memperbaiki dengan membuat rancangan umum tahap kedua. Selain itu, penelitian juga dapat dilakukan melalui beberapa kali tindakan hingga dinilai keberhasilan. Adapun tahapan-tahapan yang dilaksanakan dalam penelitian ini berdasarkan model Ebbut adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan (*Plan*)

Pada tahap perencanaan, peneliti sebelumnya telah menyusun rencana awal yang akan dilaksanakan dalam penelitian bersama dengan guru mitra. Dilaksanakan untuk mendapatkan data-data dan hasil yang diperlukan berdasarkan masalah yang telah ditetapkan pada saat dilakukannya pra-penelitian.

2. Pelaksanaan (*Action*)

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

Perencanaan yang telah disiapkan sebelumnya kemudian dilaksanakan pada tahapan kedua ini. Tindakan-tindakan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan ini diharapkan memberikan hasil positif dari kesulitan belajar yang ingin ditingkatkan, sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai.

3. Pengamatan (*Observation*)

Tahapan pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahapan ini, peneliti dapat meminta bantuan kepada mitra penelitian untuk mengamati proses pembelajaran berdasarkan rencana pelaksanaan pengajaran dengan instrumen penelitian yang telah disusun sebelumnya. Melalui instrumen penelitian, peneliti akan menghimpun data yang menghasilkan temuan dan selanjutnya dapat dijadikan sebagai masukan dalam upaya merencanakan kembali tindakan guna mencapai tujuan selama penelitian dilaksanakan. Pengamatan dilaksanakan secara berkesinambungan untuk melihat perubahan dari subjek penelitian selama dilaksanakannya tindakan. Kegiatan dokumentasi pun dilakukan selama proses kegiatan berlangsung.

4. *Reconnaissance*

Reconnaissance dilakukan apabila ditemui masalah atau hambatan menasar selama penelitian, sehingga memerlukan penyesuaian terhadap rencana atau kembali ke bagian tertentu dari siklus yang telah dilaksanakan, atau kembali ke dasar pemikiran dan fokus penelitian yang ditetapkan.

5. Refleksi (*Reflection*)

Tujuan refleksi adalah untuk mengamati, menelaah dan mempertimbangkan hasil dari tindakan penelitian. Peneliti dapat menemukan hal – hal yang diyakini masih kurang dan belum dilaksanakan dengan benar dalam praktiknya. Temuan refleksi ini bermanfaat bagi peneliti dalam meningkatkan upaya tindakan selanjutnya. Tahap ini juga penting bagi peneliti yang ingin menerapkan tindakan baru pada siklus berikutnya.

3.4 Fokus Penelitian

Bagian penting dari suatu penelitian adalah fokus penelitian. Bagian ini menjadi penting agar dalam suatu penelitian tidak ada kecenderungan dan dapat mencegah terjadinya ketidaksesuaian dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Adapun variabel penelitian yang ditetapkan untuk menghindari hal tersebut adalah sebagai berikut :

3.4.1 Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki tiap individu dalam memberikan gagasan atau ide-ide baru yang dituangkan dalam bentuk produk atau cara berpikir dalam mengatasi suatu permasalahan. Tingkat kreativitas yang dimiliki tiap individu akan memiliki perbedaan. Hal tersebut disebabkan pada adanya perbedaan upaya atau kegiatan yang diterima dan dilakukan tiap individu dalam rangka pengembangan kreativitasnya. Dalam penelitian ini, pengembangan kreativitas siswa diwujudkan dalam bentuk kegiatan yang bervariasi seperti mencari dan mengumpulkan informasi untuk tema produk yang akan dibuat, merumuskan rancangan produk dari informasi yang didapatkan, membuat produk yang menarik dan orisinal serta mampu mempresentasikan produk yang dibuatnya.

Indikator yang digunakan pada penelitian ini yang didasarkan pada beberapa indikator kreativitas yang dikemukakan oleh para ahli. Di bawah ini merupakan indikator dan sub indikator kreativitas pada penelitian ini.

Tabel 3.2 Indikator dan Subindikator Kreativitas

Indikator	Subindikator
Kelancaran Berpikir	Mengumpulkan informasi mengenai topik dari berbagai sumber
	Memberikan ide/gagasan yang menarik terhadap rancangan <i>flipchart</i>
Keluwesannya Berpikir	Memberikan alternatif ide – ide baru terhadap rancangan <i>flipchart</i> yang telah dibuat sebelumnya
	Menggunakan berbagai alternatif huruf, warna, ilustrasi dan gambar yang sesuai dengan topik yang diperoleh
Elaborasi	Memiliki strategi dalam merancang <i>flipchart</i> dengan baik

Shanti Fatmari 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

	Mampu berdiskusi dan berargumen dengan baik
Orisinalitas	Menyajikan narasi secara kronologis dan menarik
	Memilih kombinasi dan komposisi <i>flipchart</i> dengan baik

3.4.2 Proyek Flipchart

Proyek *flipchart* merupakan penugasan yang dikembangkan dari model pembelajaran berbasis proyek. Melalui kegiatan proyek, siswa akan dibekali dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman dalam merancang, membuat dan menyajikan suatu produk. Kegiatan ini akan memberikan kesempatan kepada siswa dalam menunjukkan pemahamannya terhadap suatu materi dari hasil mencari informasi, merancang produk hingga menyajikannya. Dalam pengerjaan proyek *flipchart*, siswa akan diarahkan untuk merancang desain *flipchart* dengan menggunakan *Word*. Penggunaan *Word* dalam pengerjaan proyek *flipchart* dinilai karena memiliki karakteristik yang sama dengan *flipchart* sebagai sebuah lembaran-lembaran kertas. Selain itu, pengerjaannya pun dapat dilakukan tanpa harus bertatap muka.

Dalam proses kerja kelompoknya, siswa akan difasilitasi dengan penggunaan aplikasi *Whats App*. Melalui aplikasi ini, siswa dapat difasilitasi kerja kelompoknya dalam menyusun rancangan pengerjaan proyek *flipchart*. Tujuannya adalah agar kinerja kelompok dapat tetap berjalan dan terlihat *progress* proyek yang sedang dikerjakan tanpa harus tatap muka. Selama proses pengerjaan *flipchart* pun dapat melibatkan seluruh anggota kelompok. Guru sebagai fasilitator pun dapat memberikan arahan, memonitoring dan menilai pengerjaan proyek *flipchart* tiap kelompoknya.

Fokus penelitian tentang penerapan proyek *flipchart* untuk meningkatkan kreativitas siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.3 Keterhubungan Antara Proyek Flipchart dengan Indikator Kreativitas

No.	Sintak Pembelajaran berbasis Proyek	Deskripsi Langkah Pembelajaran	Keterangan
-----	-------------------------------------	--------------------------------	------------

Shanti Fatiaarif 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

1	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tugas proyek yang harus dikerjakan siswa, yaitu proyek <i>flipchart</i>. • Guru menjelaskan format proyek <i>flipchart</i> yang dibuat dengan menggunakan <i>Word</i> lalu dikumpulkan dalam bentuk pdf • Guru menyampaikan aplikasi yang digunakan selama pengerjaan proyek, yakni <i>Whats App</i>. • Siswa dibagi dalam 6 kelompok yang terdiri dari 6 orang dan dibentuk sesuai dengan kesepakatan bersama. • Guru membagikan topik yang akan dibahas kelompok 	
2	Mengumpulkan Informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan soal berisi pertanyaan yang berhubungan dengan topik yang didapatkan siswa • Siswa mengumpulkan informasi dari berbagai sumber sesuai dengan topik yang didapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu mengumpulkan informasi dari berbagai sumber literatur yang berkaitan dengan topik.
3	Desain dan Penjadwalan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan siswa dalam menentukan jadwal pembuatan <i>flipchart</i> disertai rincian target yang harus dicapai <ol style="list-style-type: none"> 1) Pertemuan pertama <ul style="list-style-type: none"> - Mengumpulkan informasi tentang topik yang dibahas - Diskusi tentang rancangan produk <i>flipchart</i> pada aplikasi <i>Whats App</i> 2) Pertemuan kedua <ul style="list-style-type: none"> - Membuat produk 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu memiliki strategi dalam menyusun rancangan produk pada aplikasi <i>Whats App</i> • Siswa mampu memberikan ide dan gagasan yang menarik terhadap rancangan produk

		<p><i>flipchart</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Melaporkan progress pembuatan produk <p><i>flupchart</i></p> <p>3) Pertemuan ketiga</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengumpulkan hasil produk <i>flipchart</i> - Menyajikan hasil produk <i>flipchart</i> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama kelompoknya berdiskusi mengenai rancangan produk <i>flipchart</i> pada aplikasi <i>Whats App Group</i> kelompoknya masing-masing • Guru mengarahkan siswa untuk menuliskan rancangan produk pada Lembar Laporan Proyek yang telah disediakan 	
4	Membuat Produk	Siswa ditugaskan untuk membuat produk <i>flipchart</i> sesuai dengan topik yang didapatkan	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu menggunakan berbagai alternatif huruf, warna, ilustrasi dan gambar yang sesuai dengan topik yang diperoleh • Siswa mampu memilih kombinasi dan komposisi <i>flipchart</i> terhadap lembaran <i>flipchart</i> dengan baik • Siswa mampu menyajikan

			<p>narasi secara orisinil dengan kata-kata mereka sendiri berdasarkan pada sumber literatur yang diperoleh</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu memberikan alternatif ide baru pada rancangan <i>flipchart</i> yang telah dibuat sebelumnya
5	Monitoring	Guru memonitoring, menilai kegiatan siswa dalam membuat produk dan memfasilitasinya dengan memberikan arahan	
6	Menyajikan Produk	Tiap kelompok mempresentasikan hasil produk <i>flipchart</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu mempresentasikan isi <i>flipchart</i> dengan baik • Siswa mampu berdiskusi dan berargumen dengan baik
7	Menilai Produk	Guru menilai dan mengevaluasi produk yang telah dibuat masing – masing kelompok	
8	Evaluasi	Guru dan Siswa melakukan refleksi terhadap proses pengerjaan dan hasil produk <i>flipchart</i>	

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Lembar Panduan Observasi

Lembar panduan observasi merupakan salah satu instrumen yang dapat digunakan sebagai alat ukur dalam menentukan ketercapaian indikator yang telah ditetapkan sebelumnya. Pemanfaatan lembar panduan observasi dalam penelitian ini adalah untuk mengumpulkan informasi mengenai aktivitas guru dan siswa selama proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Selain itu, lembar panduan observasi digunakan agar dapat memudahkan observer selama melaksanakan observasi terhadap segala bentuk kegiatan yang dilakukan di kelas yang berkaitan dengan peningkatan kreativitas siswa melalui proyek *flipchart*. Dalam penelitian ini, lembar panduan observasi yang digunakan berbentuk tabel dengan daftar ceklis dan disertai keterangan. Selain itu, dalam lembar panduan observasi yang dibuat terdapat skala angka yang memudahkan observer dalam mengamati kegiatan dengan tingkat ketercapaian indikator. Melalui lembar panduan observasi ini, dapat diamati dan dinilai peningkatan kreativitas siswa.

Tabel 3.4 Rubrik Penilaian Kreativitas

Indikator	No.	Aspek Yang Diamati	Skor		
			3	2	1
Kelancaran Berpikir	1	Mengumpulkan informasi mengenai topik dari berbagai sumber	Menggunakan 3 atau lebih sumber informasi yang sesuai dengan topik yang di dapat	Menggunakan 2 sumber informasi yang sesuai dengan topik yang di dapat	Menggunakan 1 sumber informasi yang sesuai dengan topik yang di dapat
	2	Memberikan ide/gagasan yang menarik terhadap rancangan <i>flipchart</i>	Semua anggota kelompok memberikan ide/gagasan terhadap rancangan produk	Hampir semua anggota kelompok memberikan ide/gagasan terhadap rancangan	Hanya 1 orang anggota kelompok yang memberikan ide/gagasan terhadap

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

			<i>flipchart</i>	produk <i>flipchart</i>	rancangan produk <i>flipchart</i>
Keluwesan Berpikir	3	Memberikan alternatif ide – ide baru terhadap rancangan <i>flipchart</i> yang telah dibuat sebelumnya	Mengembangkan 2 ide baru dari rancangan proyek sebelumnya yang telah di tulis di lembar laporan proyek	Mengembangkan 1 ide baru dari rancangan proyek sebelumnya yang telah di tulis di lembar laporan proyek	Tidak mengembangkan ide baru dari rancangan proyek sebelumnya yang telah di tulis di lembar laporan proyek
	4	Menggunakan berbagai alternatif huruf, warna, ilustrasi dan gambar yang sesuai dengan topik yang diperoleh	Menggunakan jenis huruf yang menarik dan mudah dibaca dengan warna yang cocok serta menambahkan 3 atau lebih ilustrasi dan 3 atau lebih gambar yang sesuai dengan topik	Menggunakan jenis huruf yang kurang menarik tetapi mudah dibaca dengan warna yang cocok serta menambahkan 2 atau lebih ilustrasi dan 2 atau lebih gambar yang sesuai dengan topik	Menggunakan jenis huruf yang tidak menarik dan tidak mudah dibaca dengan warna yang kurang cocok serta menambahkan 1 atau lebih ilustrasi dan 1 atau lebih gambar yang sesuai dengan topik
Elaborasi	5	Memiliki strategi dalam merancang <i>flipchart</i> dengan baik	Pengerjaan proyek dilakukan secara efisien, efektif dan menuliskan rancangan proyek pada lembar laporan proyek secara rapih	Pengerjaan proyek dilakukan secara efisien, tetapi kurang efektif dan menuliskan rancangan proyek pada lembar laporan proyek kurang	Pengerjaan proyek dilakukan secara efisien, tetapi tidak efektif dan menuliskan rancangan proyek pada lembar laporan proyek secara

				rapih	tidak rapih
	6	Mampu berdiskusi dan berargumen dengan baik	Menjelaskan hasil proyek dan menjawab pertanyaan dengan tepat, padat dan jelas	Menjelaskan hasil proyek dan menjawab pertanyaan dengan bertele-tele	Tidak mampu menjelaskan hasil proyek dan tidak mampu menjawab pertanyaan
Orisinalitas	7	Menyajikan narasi secara kronologis dan menarik	Narasi <i>flipchart</i> dibuat secara kronologis, singkat, padat dan jelas, serta narasi merupakan hasil buatan kelompok sendiri	Narasi <i>flipchart</i> dibuat secara kronologis, tetapi kurang singkat, kurang padat dan kurang jelas, serta narasi yang dibuat merupakan hasil kombinasi kutipan sumber tertentu dengan yang dibuat kelompok sendiri	Narasi <i>flipchart</i> dibuat kurang kronologis, dan kurang singkat, kurang padat dan kurang jelas, serta narasi merupakan sepenuhnya hasil kutipan sumber tertentu
	8	Memilih kombinasi dan komposisi <i>flipchart</i> dengan baik	Produk yang dibuat mampu menunjukkan kombinasi warna yang pas/sesuai dan komposisi ornamen yang menarik	Produk yang dibuat kurang menunjukkan kombinasi warna yang pas, dan komposisi ornamen yang kurang menarik	Produk yang dibuat tidak menunjukkan kombinasi warna yang pas dan komposisi ornamen yang tidak menarik

Keterangan :

3	Sangat Baik
2	Baik
1	Kurang Baik

3.5.2 Catatan Lapangan

Catatan lapangan atau *field notes* peneliti gunakan sebagai sumber informasi penting selama melakukan observasi dalam penelitian. Aspek-aspek yang ditulis dalam catatan lapangan berbentuk deskripsi secara rinci mengenai suasana kelas, aktivitas di ruang kelas, mengelola kelas, dan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dan siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas. Melalui catatan lapangan ini, diperoleh informasi yang dapat menjadi bahan analisis bagi peneliti berkaitan dengan penelitian yang dilaksanakan.

Tabel 3.5 Catatan Lapangan**Lembar Catatan Lapangan Proyek *Flipchart*****Siklus :**

Hari/Tanggal :

Waktu :

Kelas/Lokasi :

Materi :

Waktu	Deskripsi

3.5.3 Lembar Panduan Wawancara

Lembar panduan wawancara berisi sejumlah pertanyaan yang telah peneliti susun sebelumnya agar wawancara menjadi lebih fokus dan terarah. Melalui kegiatan wawancara, peneliti dapat memperoleh informasi yang lebih mendalam dari suatu kegiatan yang dilaksanakan. Selain itu, lembar panduan observasi dapat menambah prespektif bagi peneliti dalam upaya perbaikan tindakan yang dilakukan jika tujuan penelitian belum tercapai selama pelaksanaan penelitian. Peneliti pun dapat mengetahui respon subjek penelitian sebelum dan sesudah diadakannya tindakan. Adapun fokus dari wawancara ini terkait dengan respon siswa terhadap pelaksanaan proyek *flipchart* dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Tabel 3.6 Lembar Panduan Wawancara

No Item	Pedoman Wawancara Siswa	
	Pra Penelitian	Pasca Tindakan Penelitian
1.	Apakah kamu menyukai pelajaran sejarah?	Bagaimana menurutmu belajar sejarah dengan menggunakan proyek <i>flipchart</i> ?
2.	Apakah selama pembelajaran ada kesulitan dalam memahami materi pelajaran sejarah?	Apakah ada perbedaan dari pembelajaran sejarah menggunakan proyek <i>flipchart</i> dengan pembelajaran sejarah yang sebelumnya dilakukan di kelas?
3.	Tugas apa yang biasanya diberikan oleh guru mata pelajaran sejarah?	Apakah ada kesulitan selama belajar sejarah dengan menggunakan proyek <i>flipchart</i> ?
4.	Apakah pembelajaran sejarah dapat meningkatkan kreativitas kamu?	Jika ada kesulitan bagaimana cara kamu untuk mengatasi kesulitan selama belajar sejarah dengan menggunakan proyek <i>flipchart</i> ?
5.	Apakah selama ini guru pernah memberikan tugas proyek?	Apakah belajar sejarah dengan proyek <i>flipchart</i> dapat meningkatkan kreativitas kamu?
6.	Jika pernah, proyek seperti apa?	Apa saran kamu untuk pembelajaran sejarah dengan menggunakan proyek <i>flipchart</i> ?

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

3.5.4 Lembar Laporan Proyek

Penggunaan lembar laporan proyek ini adalah sebagai alat untuk mengumpulkan data tentang interaksi dan kemajuan pekerjaan proyek *flipchart* tiap kelompok dengan bentuk berikut ini :

Tabel 3.7 Lembar Laporan Proyek

Lembar Laporan Proyek *Flipchart*

Kelas/ Kelompok : /
 Ketua Kelompok :
 Anggota Kelompok :
 Topik Bahasan :

Pembagian Tugas

No.	Nama	Tugas	Keterangan

*Keterangan diisi apakah anggota kelompok tersebut mengerjakan bagian tugasnya atau tidak

Ide/Gagasan Rancangan Konsep *Flipchart*

No.	Ide	Pencetus Ide

*Kolom diisi dengan ide dari setiap anggota tentang rancangan konsep *flipchart*

Alternatif Ide/Gagasan Rancangan Konsep *Flipchart*

No.	Ide	Pencetus Ide

*Kolom diisi oleh Ide yang tidak dipakai dan kemudian dapat digunakan untuk menjadi alternatif rancangan proyek *flipchart* selanjutnya

Sumber/Informasi yang Digunakan

No.	Sumber/Informasi

*Kolom ini diisi dengan sumber/informasi yang akan digunakan dalam membuat narasi *flipchart*

3.6 Teknik Pengumpulan Data

“Kegiatan penelitian yang terpenting adalah pengumpulan data.” (Siyoto, dan Sodik, 2015, hlm. 75). Melalui proses pengumpulan data, peneliti dapat memperoleh data yang dibutuhkan dan relevan dengan penelitian yang dilaksanakan. Tanpa adanya teknik pengumpulan data, akan sulit bagi peneliti untuk mengetahui apakah informasi yang di dapat sudah sesuai dengan kebutuhan penelitian atau tidak. Sehubungan dengan penelitian ini, observasi, wawancara dan studi dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan.

3.6.1 Observasi

“Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.” (Sudaryono, 2016, hlm. 87). Dilaksanakannya observasi dimaksudkan untuk memperoleh data dari tindakan yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk meningkatkan kreativitas siswa. Yang menjadi observer dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri dengan rekan mitra untuk menjadi observer yang peneliti minta sebelumnya.

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

3.6.2 Wawancara

“Wawancara merupakan percakapan tatap muka (*face to face*) antara pewawancara dengan sumber informasi, dimana pewawancara bertanya langsung tentang sesuatu objek yang diteliti dan telah dirancang sebelumnya.” (Yusuf, 2014, hlm. 372). Wawancara dilakukan untuk menggali informasi yang lebih mendalam dengan subjek wawancara. Subjek wawancara pada penelitian ini adalah beberapa siswa kelas X IPS 4. Informasi yang hendak diperoleh dari wawancara adalah respon siswa terhadap diterapkannya proyek *flipchart* dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kreativitas siswa, sehingga peneliti memperoleh data mengenai kendala yang dihadapi dan perolehan yang diraih dari pelaksanaan tindakan.

3.6.3 Studi Dokumentasi

“Studi dokumentasi merupakan sumber penjelasan data dari hasil penelitian yang dilaksanakan.” (Rukajat, 2018, hlm. 38). Dokumentasi dapat berupa foto-foto, dokumentasi tertulis seperti RPP, Silabus, profil siswa dan sekolah, daftar nilai. Semua hasil studi dokumentasi ini menjadi bahan rujukan sebagai penunjang kegiatan penelitian. Adapun dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto-foto proses pembelajaran di kelas dan dokumen lainnya seperti silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran.

3.7 Teknik Pengolahan Data

“Analisis data dalam PTK adalah suatu kegiatan mencermati atau menelaah, menguraikan dan mengkaitkan setiap informasi yang terkait dengan kondisi awal, proses pembelajaran dan hasil pembelajaran untuk memperoleh simpulan tentang keberhasilan tindakan perbaikan pembelajaran.” (Rahman, 2018, hlm. 62). Adapun dalam proses pengolahan datanya, penelitian tindakan kelas ini akan menggunakan dua jenis analisis data, yakni analisis data kuantitatif dan kualitatif yang didapatkan dari hasil pengumpulan data di lapangan.

3.7.1 Data Kuantitatif

“Data kuantitatif merupakan data yang berupa angka atau bilangan, baik yang diperoleh dari hasil pengukuran maupun diperoleh dengan cara mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif.” (Rahman, 2018, hlm. 62). Dalam penelitian ini, analisis data kuantitatif digunakan untuk mengukur meningkatnya kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah dengan penerapan proyek *flipchart*. Hasil penskoran lembar observasi menghasilkan data kuantitatif yang selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel dan grafik untuk menunjukkan peningkatannya.

3.7.2 Data Kualitatif

Kurniawan (2017, hlm. 44) mengemukakan bahwa “data kualitatif merupakan data yang diperoleh melalui observasi (pengamatan) langsung terhadap jalannya proses pembelajaran.” Data kualitatif merupakan data yang tidak dapat diukur dalam satuan angka karena berisikan penilaian atau deskripsi terhadap suatu proses dan makna serta kualitas dari suatu kegiatan. Adapun tahapan yang dilakukan peneliti dalam analisis data kualitatif adalah sebagai berikut :

1. Tahapan Reduksi Data

Tahap reduksi data digunakan untuk memilah dan memilih data yang relevan dengan penelitian. Proses penyederhanaan data dimulai pada tahap ini, dengan melakukan seleksi, difokuskan dan diabstraksikan data mentah yang telah peroleh sebelum diproses menjadi data yang bermakna dan yang dapat digunakan

2. Tahapan Penyajian Data

Tahap penyajian data adalah proses penyajian informasi data yang telah direduksi sebelumnya. Data dapat disajikan dalam berbagai cara, termasuk deskripsi data, narasi, tabel, grafik dan bagan

Tahap penyajian data merupakan proses memaparkan informasi data yang sebelumnya telah direduksi. Penyajian data dapat berupa deskripsi informasi data, narasi, tabel, grafik atau bagan.

3. Tahapan Penarikan Simpulan

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

Dalam analisis data kualitatif, penarikan kesimpulan merupakan tahap terakhir. Menarik kesimpulan dari temuan studi berdasarkan fakta – fakta yang diberikan adalah bagian dari proses ini. Kesimpulan harus dapat menjawab pertanyaan penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya pada tahap ini.

3.8 Validasi Data

“Ketajaman analisis peneliti dalam menyajikan sebuah data tidak serta-merta menjadikan hasil temuan peneliti sebagai data yang akurat dan memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi.“ (Fitrah, dan Lutfhiyah, 2017, hlm. 93). Data yang diperoleh perlu melewati pengujian terlebih dahulu sesuai dengan prosedural yang telah ditetapkan sebagai seleksi akhir dalam menghasilkan temuan baru. Oleh karena itu, pentingnya proses validasi data dalam suatu penelitian agar data yang diperoleh dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan. *Member chek*, *audit trail* dan *expert opinion* merupakan teknik validasi data yang digunakan pada penelitian ini.

3.8.1 *Member Chek*

“*Member chek* yakni memeriksa kembali kebenaran dan kesahihan keterangan-keterangan atau informasi data yang diperoleh selama observasi atau wawancara dari narasumber (kepala sekolah, guru, teman sejawat, siswa dan lain-lain). “(Rukajat, 2018, hlm. 150). Prosedur member chek yang dilakukan dalam penelitian ini, dengan cara mengecek kembali data yang diperoleh dari observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Data yang diterima kemudian akan diperiksa kembali oleh pihak terkait untuk memastikan bahwa data yang diperoleh lebih dapat dipercaya kebenaran dan validasinya. Kegiatan ini dirancang untuk memeriksa konsistensi data yang dikumpulkan untuk memastikan bahwa data tersebut jelas dan akurat.

3.8.2 *Audit Trail*

“*Audit trail* (*trail* adalah mengikuti jejak atau melacak) untuk mengetahui apakah laporan penelitian sesuai dengan data yang dikumpulkan. “(Sidiq, dan

Choiri, 2019, hlm. 18). Kegiatan ini digunakan untuk memverifikasi keakuratan dan keabsahan temuan, catatan dan proses penelitian yang telah diperiksa dengan memvalidasinya dengan sumber data primer yaitu guru dan siswa. Diskusi dengan orang – orang yang memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam melakukan penelitian tindakan kelas juga dilakukan sebagai bagian dari analisis hasil penelitian. Jejak *audit trail* yang dibuat dengan mendokumentasikan topik terkait penelitian seperti mencari dan memilih data yang relevan yang dapat menunjukkan hasil peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan proyek *flipchart*.

3.8.3 *Expert Opinion*

Wiriadmadja (2012, hlm. 171) mengemukakan hawa “*expert opinion* adalah meminta saran dari ahli.” Ahli/Pakar dalam hal ini adalah pembimbing penelitian yang akan memeriksa seluruh tahapan dalam penelitian. Selanjutnya pakar atau pembimbing penelitian akan memberikan nasihat, arahan dan *judgment* terhadap masalah-masalah penelitian yang dikaji. *Expert opinion* dilakukan agar peneliti dapat meningkatkan kredibilitasnya dengan adanya arahan dan masukan dari pakar atau pembimbing penelitian.