



Available online at **FACTUM**; Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah
website: <https://ejournal.upi.edu/index.php/Factum>
FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah, 9 (2). 2020. 105-114

RESEARCH ARTICLE

MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI APLIKASI STORYBOARDTHAT.COM DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

Oleh :
Rahmi Rasyidah, Yani Kusmarni¹

Naskah diterima : 19 Juni 2020, Naskah direvisi : 2 Agustus 2020 Naskah disetujui : 20 September 2020

To cite this article: Rasyidah, R., dan Kusmarni, Y. (2020). Upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah dengan pembuatan storyboard melalui aplikasi storyboardthat.com **FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah**, 9 (2). 2020. 105-114, DOI: <https://doi.org/10.17509/factum.v9i2.25581>.

ABSTRACT

This study is entitled "Improving Student Creativity Through the Storyboardthat.com Application in Learning History (Classroom Action Research in Class XI C IIK MA EXACTLY 99 Rancabango). This research is motivated by the findings of researchers in Class XI C IIK MA EXACTLY 99 Rancabango which shows the low creativity of students in learning history. The creativity is very important to be developed and enhanced in learning one of them in learning history. Findings in class XI C IIK MA EXACTLY 99 Rancabango related to low creativity include low student curiosity, low student creativity in working on assignments and low student creativity in delivering information during presentations. This class action research was carried out in three cycles which in the first and second cycles were carried out three actions while in the third cycle two actions were carried out using the Dave Ebbut model. The purpose of this study is to increase student creativity in learning history. The creative aspects that are used as indicators in this study are based on Rachmawati and Kurniati's opinions, including great or enthusiastic curiosity, having ideas and proposals, having different opinions from others, having high imagination and asking good questions and weighing. Obtaining a score from each indicator has increased in each cycle so that the acquisition of the score can be seen a result that shows an increase in creativity. Cycle I with a percentage of 62% increased by 12% in cycle II to 74% and increased again by 17% in cycle III to 91%. This shows the success of storyboarding through the application storyboardthat.com which is effectively applied in learning history to increase student creativity.

Keywords: history learning, creativity, storyboarding through the storyboardthat.com application.

¹Rahmi Rasyida adalah mahasiswa pada Departemen Pendidikan Sejarah FPIPS UPI dan Yani Kusmarni adalah Dosen Departemen Pendidikan Sejarah FPIPS UPI. Penulis dapat dihubungi di alamat email : rahmirasyidah@yahoo.com.

PENDAHULUAN

Mata pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran ilmu sosial yang ada dalam pembelajaran di sekolah. Menurut Zahro dkk (2017, hlm. 5) menjelaskan “pembelajaran sejarah memiliki peran yang sangat penting di dalam pembentukan watak, sikap dan perkembangan bangsa yang bermakna dalam pembentukan Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan, intelektual, menghargai perjuangan bangsa dan rasa nasionalisme.” Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah di sekolah memiliki peran yang sangat penting terutama dalam pembentukan watak.

Namun pada kenyataannya, pembelajaran sejarah saat ini dapat dikatakan masih jauh dari harapan seperti yang dijelaskan oleh Prof. Hamid Hasan (dalam Alfian, 2011, hlm: 2) bahwa “mulai dari jenjang SD hingga SLTA pendidikan sejarah cenderung hanya memanfaatkan fakta sejarah sebagai materi utama. Tidak aneh bila pendidikan disini terasa kering, tidak menarik, dan tidak memberi kesempatan kepada anak didik untuk belajar menggali makna dari sebuah peristiwa sejarah.” Sementara itu, menurut (Sayono, 2013, hlm: 9) memaparkan adanya persoalan dalam pembelajaran sejarah yaitu “persoalan klasik pembelajaran sejarah di sekolah adalah adanya *image* yang sangat kuat di kalangan siswa bahwa mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang bersifat hafalan, kurang menarik, dan membosankan yang terlihat dari indikasi rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.” Maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran sejarah saat ini masih jauh dari harapan ideal.

Permasalahan lainnya pada pembelajaran sejarah saat ini terlihat pada metode pembelajaran konvensional seperti yang dijelaskan oleh (Subakti, 2010, hlm: 3) bahwa “Metode pembelajaran sejarah konvensional telah menjadikan pelajaran sejarah menjadi membosankan, yang membuat siswa merasa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajarannya. Hal tersebut akan berakibat buruk yang berpotensi memunculkan generasi yang mengalami amnesia yaitu lupa atau melupakan sejarah bangsa sendiri.” Maka berdasarkan pemaparan-pemaparan tersebut, diperlukannya pembelajaran yang dapat merekonstruksi suatu peristiwa sejarah, dan diperlukannya suatu metode pembelajaran yang dapat menghilangkan *image* pembelajaran sejarah yang membosankan. Salah satunya bisa dilakukan dengan mengembangkan pembelajaran yang melatih kreativitas siswa tumbuh dan berkembang.

Definisi kreativitas dijelaskan oleh Slameto (dalam Nugraharani, 2018. hlm. 57) bahwa kreativitas “bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain.” Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas tidak harus sesuatu yang baru bagi orang lain. Sesuatu yang baru bagi diri sendiri pun dapat dikatakan sebagai kreativitas.

Kreativitas mempunyai definisi-definisi lainnya, seperti dalam dunia pendidikan yang dijelaskan oleh Torrance dan Goff (dalam Marbu, 2018. hlm. 71-72) yang mengistilahkan kreativitas dalam dunia pendidikan dengan istilah “kreativitas

akademik atau *academic creativity*. Kreativitas akademik menjelaskan cara berpikir guru atau siswa dalam belajar dan memproduksi informasi.” Selanjutnya, kreativitas dalam dunia pendidikan dijelaskan oleh Nugraharani (2018, hlm. 56) menjelaskan “kreativitas siswa tidak seharusnya diartikan sebagai kemampuan menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, akan tetapi kecerdasan yang dimiliki siswa dalam memandang ketentuan dimana masih perlu adanya bimbingan dan pemahaman.” Maka berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas dalam pembelajaran adalah suatu pengalaman yang benar-benar baru bagi guru atau siswa dalam memproduksi informasi dan memecahkan masalah pada proses belajar mengajar.

Mengingat rendahnya kreativitas dalam pembelajaran sejarah seperti yang telah dipaparkan, maka kreativitas perlu dikembangkan dalam pembelajaran sejarah. Hal tersebut karena pelajaran sejarah salah satu pelajaran yang dianggap rumit dan membosankan oleh siswa. Akan tetapi, jika dikemas dengan pembelajaran yang kreatif, siswa akan tertarik dengan pelajaran sejarah dan setelah itu akan lebih mudah diterima oleh siswa. Selama ini mungkin saja yang membuat siswa merasa bosan dengan pelajaran sejarah salah satunya siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Maka oleh sebab itu, mengingat beratnya tujuan dari pembelajaran sejarah maka perlunya mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran sejarah.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam mengatasi rendahnya kreativitas dalam pembelajaran sejarah yaitu dengan pembuatan *storyboard* melalui aplikasi

storyboardthat.com yang diyakini akan mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah. *Storyboard* memiliki arti yaitu papan cerita, seperti yang dipaparkan oleh Enterprise (2010, hlm.55) bahwa “*storyboard* dapat diartikan sebagai papan cerita atau secara lebih luas *storyboard* merupakan rangkaian gambar sketsa yang merepresentasikan alur sebuah cerita.” Pembuatan *storyboard* ini akan menuntun siswa untuk dapat mengembangkan kreativitasnya.

Pembuatan *storyboard* melalui aplikasi *storyboardthat.com* ini menjadi salah satu cara atau solusi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah dengan tujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas siswa Tahapan-tahapan kreativitas dijelaskan terhadap sejumlah indikator yang diterapkan selama proses pembelajaran. Pada tahapan perencanaan, mereka merencanakan untuk membuat *storyboard*. Kegiatan ini meliputi pencarian informasi dari berbagai sumber dan menentukan berapa cerita yang akan mereka buat. Pada kegiatan ini dilihat sejauh mana mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar atau antusiasme mereka untuk membuat *storyboard* dengan sekreatif mungkin. Selain itu, mereka dapat memberikan banyak ide atau gagasan untuk membuat sebuah cerita yang nantinya akan dituangkan pada aplikasi *storyboardthat.com*.

Pada tahap pembuatan *storyboard*, mereka akan membuat cerita sesuai dengan yang telah direncanakan pada tahap sebelumnya. Pada kegiatan ini, mereka akan mempunyai pemikiran atau pendapat yang berbeda dengan orang lain. Selain itu, pada kegiatan ini akan terlihat sejauh mana mereka mengekspresikan imajinasinya

yaitu dengan menghubungkan peristiwa masa lalu dengan masa sekarang atau peristiwa masa sekarang dengan masa yang akan datang. Setelah pembuatan *storyboard*, selanjutnya mereka dapat mempresentasikan hasil pembuatan *storyboard*, dan kemudian akan muncul pertanyaan-pertanyaan yang baik selain pertanyaan apa dan siapa.

Terdapat beberapa aspek kreativitas yang memiliki hubungan dengan pembuatan *storyboard* melalui aplikasi *storyboardthat.com*. *Pertama*, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembuatan *storyboard* dapat membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dan merupakan salah satu langkah awal dalam menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas pada siswa. Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran membuat pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa. *Kedua*, kreativitas dapat ditumbuhkan dan dikembangkan melalui rasa ingin tahu siswa salah satunya yaitu dengan cara mengenalkan pengalaman yang baru bagi siswa dalam pembelajaran. Pengalaman yang baru tersebut akan menumbuhkan rasa ingin tahu yang besar dari siswa.

Ketiga, mengembangkan kreativitas siswa dapat dikembangkan melalui masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini tentunya berkaitan dengan pembuatan *storyboard* yang dilakukan oleh siswa dengan menggunakan *gadget* yang mereka miliki dan pembuatan *storyboard* berhubungan dengan materi pembelajaran sejarah. *Keempat*, kreativitas akan semakin tumbuh jika seseorang mempunyai kebebasan dalam bereksperimen, dan

kebebasan tersebut tentu terdapat dalam pembuatan *storyboard* melalui aplikasi *storyboardthat.com*. Melalui *storyboard* seseorang dapat mengekspresikan pikiran kreativinya tanpa batas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di MA Persis 99 Rancabango dengan subjek penelitian adalah siswa kelas XI C IIK yang berjumlah 41 orang (25 laki-laki dan 16 perempuan). Pemilihan subjek penelitian didasari oleh permasalahan yang terjadi yaitu pengerjaan tugas yang dikerjakan tidak optimal dan terkesan seadanya sehingga hal tersebut berdampak pada rendahnya kreativitas siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pra-penelitian yang peneliti lakukan selama proses pembelajaran sejarah di kelas. maka atas dasar itulah peneliti berupaya meningkatkan kreativitas siswa dengan memanfaatkan teknologi yaitu pembuatan produk berupa *storyboard* yang dibuat melalui aplikasi *storyboardthat.com*. Pembuatan *storyboard* tersebut diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa di kelas XI C IIK yang ditunjukkan dalam hal menyajikan dan menyampaikan informasi dengan kreativitas mereka.

Metode penelitian menurut Arikunto (2013, hlm: 203) adalah "cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya." Selanjutnya penelitian dibedakan atas dua pendekatan yaitu pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Kedua pendekatan penelitian tersebut tentunya berbeda mulai dari pengumpulan data hingga pengolahan data. Menurut Patilima (2011, hlm: 9) "penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif menitikberatkan

pada pengukuran dan analisis hubungan sebab akibat antara bermacam-macam variable. Sedangkan penelitian kualitatif menekankan pada proses dan makna yang tidak dikaji secara ketat atau belum diukur.” Penelitian kualitatif dapat dilakukan dalam berbagai bidang salah satunya pendidikan. Penelitian kualitatif pada bidang pendidikan dapat dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Menurut Hanifah (2014, hlm: 3) “penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara professional.” Menurut Iskandar (2009, hlm: 41) “penelitian tindakan kelas mencoba memecahkan masalah yang terjadi dalam pembelajaran di kelas melalui tindakan bermakna yang diperhitungkan untuk memperbaiki situasi dan kemudian secara cermat mengamati pelaksanaannya untuk mengukur tingkat keberhasilannya.” Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas memiliki peran yang sangat penting dalam memecahkan masalah di dalam kelas.

Penelitian tindakan kelas atau PTK (*Classroom Action Research*) memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. Menurut Aqib dan Chotibuddin (2018, hlm: 37) menjelaskan bahwa “penelitian tindakan kelas penting dilakukan sebagai salah satu upaya meningkatkan kualitas pembelajaran

di kelas.” jika disimpulkan, penelitian kelas berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas maka dengan meningkatnya kualitas pembelajaran di kelas akan sangat berdampak pada hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian tindakan kelas pun sangat bermanfaat jika dikembangkan dengan baik oleh guru, karena akan mengasah kemampuan guru dalam memecahkan permasalahan yang ada di kelas.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis memilih metode penelitian yaitu metode penelitian tindakan kelas. Alasan penulis memilih penelitian tindakan kelas selain relatif lebih mudah diterapkan dibandingkan dengan penelitian lainnya, juga menggunakan penelitian tindakan kelas ini dapat memberikan solusi atas masalah yang ditemui di lapangan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di dalam kelas, maka segala sesuatu atau sumber atau bahan penelitian yang dibutuhkan ada di dalam satu kelas tersebut. Itulah salah satu yang memudahkan penelitian tindakan kelas ini. Selain itu, dengan menggunakan penelitian tindakan kelas sedikitnya dapat membantu mengatasi berbagai masalah pembelajaran di dalam kelas, terutama pembelajaran sejarah.

Selain metode penelitian, dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas model Dave Ebbut yang dikembangkan oleh Dave Ebbut sekitar tahun 1985. Menurut Anugrah (2019, hlm: 57) penelitian tindakan yang dikembangkan oleh Ebbut ini dikembangkan karena kurang sependapat dengan interpretasi Elliot mengenai karya Kemmis. 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 optimal. Alasan pemilihan desain penelitian ini karena selain mudah dilaksanakan, model ini pun mempunyai tahapan atau langkah yang sederhana dan tentunya jelas. Selain itu, pada model ini terdapat beberapa siklus dimana dalam satu siklus tersebut bisa dilakukan beberapa tindakan. Hal tersebut yang kemudian dirasa memudahkan dalam melakukan penelitian.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Sekolah yang dijadikan tempat penelitian oleh peneliti adalah MA Persis 99 Rancabango yang berlokasi di Jl. Rancabango, Kp. Kudangsari Kecamatan Tarogong Kaler Kabupaten Garut. Peneliti melakukan penelitian di MA Persis 99 Rancabango Kabupaten Garut di tahun ajaran 2019-2020 semester ganjil.

Hasil temuan peneliti dapatkan dari hasil observasi yang dilakukan sebanyak dua kali. Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XI C IIK memiliki kreativitas yang rendah dalam pembelajaran sejarah. Hal tersebut dapat dilihat dari tugas yang dikerjakan mereka yaitu membuat *mind map*. *Mind map* yang telah dibuat oleh siswa tidak memperlihatkan kreativitas yang tinggi, hal tersebut terlihat dari pembuatan *mind map* yang cenderung memindahkan teks dari buku paket dan tidak menggunakan bahasa mereka sendiri, maka hasil pembuatan *mind map* antara satu siswa dengan yang lainnya cenderung sama. Selain itu, ketika presentasi mereka tidak bisa mengalihkan pandangan mereka dari buku tulis yang mereka pegang hal tersebut menunjukkan bahwa ketika presentasi

mereka belum mampu menyampaikan dengan bahasa mereka sendiri dan belum mampu mengembangkan pikiran kreatifnya. Adapun selain itu, cara mereka menyampaikan dengan cara menghafal sehingga presentasi terbata-bata karena mengingat-ingat yang telah mereka hafal sebelumnya.

Selain berdasarkan hasil observasi, peneliti pun berdiskusi dengan guru mata pelajaran. Hasil diskusi tersebut menyimpulkan bahwa karakter siswa kelas XI C IIK adalah karakter kelas yang mudah bekerjasama dan kondusif, namun ketika diberikan tugas presentasi mereka cenderung membaca tulisan atau teks yang terdapat dalam bacaan mereka sendiri dan tidak menggunakan kata-kata sendiri dalam menyampaikan kembali informasi yang mereka dapatkan, maka ketika mereka mendapatkan tugas presentasi kelas terlihat tidak kondusif karena yang dipresentasikan oleh siswa tidak menarik perhatian bagi teman-teman yang lainnya. Selain itu, ketika mereka presentasi biasanya menghabiskan lebih banyak waktu karena mereka membaca semua yang terdapat pada tulisan mereka dan hal tersebut biasanya berdampak pada sedikitnya pertanyaan yang diberikan oleh teman yang lainnya atau bahkan tidak ada pertanyaan yang membuat suasana kelas menjadi hidup dan aktif. Selain membaca tulisan atau teks yang dibuat siswa, cara presentasi siswa yaitu dengan cara menghafal tulisan atau teks, sehingga ketika menyampaikan atau presentasi mereka mengingat apa yang telah ditulis tanpa mengembangkan dengan bahasa mereka sendiri.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti kemudian melakukan tindakan dalam penelitian yang dilakukan sebanyak III

siklus dengan tiga tindakan pada siklus I dan II, dua tindakan pada siklus ke III. Masing-masing siklus dimulai dengan pembuatan perencanaan *storyboard*, pembuatan *storyboard* dan mempresentasikan hasil pembuatan *storyboard*. Hasil dari siklus I menunjukkan hasil yang baik pada masing-masing kelompok dilihat dari rata-rata setiap kelompok mendapatkan presentase lebih dari 60% akan tetapi terdapat satu kelompok yang mendapatkan presentase 55% yaitu kelompok 4. Keseluruhan indikator sudah terlihat baik pada siklus I ini, akan tetapi pada indikator mempresentasikan hasil pembuatan *storyboard* nampaknya setiap kelompok masih kurang baik dalam mempresentasikannya. Setiap kelompok masih terlihat menggunakan kebiasaan lama ketika mempresentasikan, sehingga presentasi cenderung membosankan dan berakibat kepada sedikitnya pertanyaan yang disampaikan dari kelompok yang lain. Selain itu, pada siklus I ini, suasana menjadi tidak kondusif ketika presentasi sedang berlangsung. Maka oleh karena itu, peneliti perlu untuk melakukan penelitian kembali untuk melihat ketercapaian kreativitas yang diharapkan dengan melanjutkan penelitian ke siklus II.

Presentase yang diraih oleh masing-masing kelompok pada siklus II mengalami peningkatan meskipun tidak terlalu signifikan. Pada siklus I kelompok 1 memperoleh skor 11 dan mengalami peningkatan sebanyak 3 poin menjadi 14 dan presentasinya naik sebesar 17%. Kelompok 2 memperoleh skor 12 dan mengalami peningkatan sebanyak 1 poin menjadi 13 dan presentasinya naik sebesar 5%. Kelompok 3 memperoleh skor 12 dan mengalami peningkatan sebanyak 2 poin

menjadi 14 dan presentasinya naik sebesar 11%. Kelompok 4 memperoleh skor 10 dan mengalami peningkatan sebanyak 3 poin menjadi 13 dan presentasinya naik sebesar 17%. Kelompok 5 memperoleh skor 11 dan mengalami peningkatan sebanyak 2 poin menjadi 13 dan presentasinya naik sebesar 11%. Maka rata-rata presentase perolehan kreativitas pada siklus II ini 72% hingga 78%. Data presentase tersebut menjelaskan bahwa kreativitas siswa kelas XI C IIK sudah baik. Jika dilihat dari keseluruhan indikator, masing-masing kelompok sudah cukup baik. Akan tetapi tetap pada indikator mempresentasikan dan memberikan gagasan atau usul, terlihat beberapa kelompok masih kurang. Terdapat kelompok yang masih belum bisa mempresentasikan dengan menceritakan gambar yang telah dibuat. Hal tersebut, tentunya berdampak pula kepada pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain yaitu sangat sedikit dan kurang baik dan berbobot.

Jika dibandingkan dengan siklus I, siklus II ini siswa sudah mengalami perubahan dan peningkatan dalam masalah kreativitas. Namun terdapat beberapa indikator yang dirasa masih kurang atau belum cukup, seperti dalam penyampaian produk yang telah dibuat oleh siswa. Kreativitas belum jelas terlihat dalam indikator tersebut, terlihat beberapa kelompok yang masih menggunakan catatan dan hapalan dalam menyampaikan atau mempresentasikan sehingga hal tersebut berdampak kepada pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain. Namun jika dilihat dari hasil pembuatan produk *storyboard* pada aplikasi *storyboardthat.com* kreativitas siswa sudah jelas terlihat. Oleh karena itu, peneliti memutuskan

untuk melanjutkan penelitian ke siklus III dengan tujuan meningkatkan beberapa keterampilan atau indikator yang belum mencapai skor maksimal terutama pada indikator kreativitas mengenai penyampaian atau mempresentasikan hasil pembuatan *storyboard* pada aplikasi *storyboardthat.com* dan pemberian pertanyaan yang baik.

Pada siklus III dilakukan dengan sedikit berbeda yaitu hanya tiga tahapan yang dilakukan pada 2 siklus. Hal tersebut dilakukan karena hasil diskusi dengan guru mata pelajaran yang menganggap siswa sudah terbiasa dengan pembuatan rencana *storyboard*. seperti pada siklus II, pada siklus III ini semua kelompok mengalami peningkatan. Kelompok 1 mengalami kenaikan 11% dari 78% menjadi 89%. Sementara itu, kelompok 2 mengalami kenaikan sebesar 22% dari 72% menjadi 94%. Kelompok 3 mengalami peningkatan sebesar 16% dari 78% menjadi 94%. Kelompok 4 dan 5 mengalami peningkatan yang sama yaitu sebesar 17% dari 72% menjadi 89%. Maka berdasarkan hasil presentasi tersebut, menunjukkan bahwa setiap kelompok terus mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus ke III. Akan tetapi pada siklus ke III ini, semua indikator sudah dapat dikatakan tercapai dan menghasilkan nilai yang baik. Indikator yang sebelumnya mendapatkan hasil yang cukup, pada siklus ini dapat dikatakan baik. Setiap kelompok telah mampu menceritakan cerita yang telah dibuat dengan menggunakan bahasa mereka sendiri. Hal tersebut sangat berdampak kepada pertanyaan yang diberikan dari kelompok yang lainnya.

Hasil pengamatan secara keseluruhan terhadap kreativitas siswa dengan

pembuatan *storyboard* pada aplikasi *storyboardthat.com* yang dilihat dari sejumlah indikator diatas menunjukkan bahwa siswa kelas XI C IIK memiliki kreativitas yang sangat baik. Sejumlah indikator kreativitas juga menunjukkan perolehan skor yang maksimal. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian di siklus III.

SIMPULAN

Penelitian ini berfokus pada peningkatan kreativitas dalam pembelajaran sejarah dengan berpedoman pada indikator yang menjadi patokan dalam penelitian. Indikator yang digunakan menggunakan indikator yang dikembangkan oleh Rachmawati dan Kurniati. Kelima indikator tersebut diantaranya *Pertama*, memiliki rasa ingin tahu yang besar atau antusias. *Kedua*, memiliki gagasan dan usul. *Ketiga*, memiliki pendapat yang berbeda dengan orang lain. *Keempat*, memiliki daya imajinasi yang tinggi dan *Kelima*, senang mengajukan pertanyaan yang baik dan berbobot.

Pada penelitian ini setelah diterapkannya pembuatan *storyboard* melalui aplikasi *storyboardthat.com*, terjadinya peningkatan kreativitas pada siswa dalam pembelajaran sejarah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas siswa pada setiap siklus mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh hasil presentase 62% dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 12% menjadi 74%. Perubahan atau peningkatan tersebut belum terjadi peningkatan yang signifikan. Hal tersebut karena beberapa indikator belum adanya peningkatan. Akan tetapi dilihat dari peningkatan tersebut,

menunjukkan adanya respon yang baik dari siswa. Beberapa indikator seperti mempresentasikan hasil pembuatan *storyboard* menunjukkan hasil yang masih kurang. Selain itu, pada indikator pun memberikan pertanyaan yang baik pun belum terlihat adanya peningkatan yang baik pada siklus II ini.

Pada siklus III mengalami peningkatan yang cukup signifikan, adanya peningkatan sebesar 17% menjadi 91%. Peningkatan tersebut terjadi karena beberapa indikator mengalami perubahan dan peningkatan. Peningkatan tersebut terjadi pada indikator mempresentasikan hasil pembuatan *storyboard* melalui aplikasi *storyboardthat.com*. Kedua indikator tersebut baru benar-benar mengalami peningkatan pada siklus III ini. Hingga akhirnya karena peneliti merasa adanya peningkatan yang cukup baik maka peneliti mengakhiri penelitian ini.

Berdasarkan data-data yang telah diuraikan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan pembuatan *storyboard* melalui aplikasi *storyboardthat.com* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah. Pembuatan *storyboard* melalui aplikasi *storyboardthat.com* dapat mengarahkan siswa menjadi siswa yang kreatif, aktif, kontribusi atau kerjasama dalam mengerjakan tugas terutama kreatif dalam penyampaian informasi dengan kalimat dan Bahasa sendiri. Siswa sudah bisa sedikit meninggalkan kebiasaan lamanya dalam mempresentasikan hasil pembuatan *storyboard*. Kreativitas tersebut hingga akhirnya membantu siswa dalam menerima pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, M. (2011). Pendidikan sejarah dan permasalahan yang dihadapi. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 3 (2), hlm. 1-8. Diakses dari: <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/article/view/643>
- Anugrah, M. (2019). *Penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Leutikaprio.Zahro, M, dkk. (2017). The Implementation of the Character Education in History Teaching. *Jurnal: Jurnal Historica*, 1 (1), 1-11. Diakses dari: <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/view/5095>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian, suatu pendelatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aqib, Z dan Chotibuddin, M. (2018). *Teori dan aplikasi penelitian tindakan kelas (PTK)*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish
- Enterprise, J. (2010). *30 bisnis berbasis ide bagi siapapun*. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo.
- Hanifah, N. (2014). *Memahami penelitian tindakan kelas; teori dan aplikasinya*. Bandung: UPI Press
- Iskandar. (2009). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Marbu, S M. (2018). *Psikologi pendidikan*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia
- Nugrahani, M. (2018). Pembelajaran fisika dengan pendekatan saintifik menggunakan metode eksperimen dan metode proyek ditinjau dari kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah

- pada siswa kelas xi sman 2 surakarta tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal: Jurnal Konvergensi*. 5, (25), 49-68. Diakses dari: <https://books.google.co.id/books?id=JzCDDwAAQBAJ&pg=PA62&dq=pembelajaran+kreativitas&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwidjNO D5LjjAhUW5o8KHQ3xA8oQ6AEIOTAD#v=onepage&q=pembelajaran%20kreativitas&f=false>
- Patilima, H. (2011). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sayono, J. (2013). Pembelajaran sejarah di sekolah: dari pragmatis ke idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 7 (1), 9-17. doi: <http://journal.um.ac.id/index.php/sejarah-dan-budaya/article/view/4733/2256>
- Subakti, Y R. (2010). Paradigma pembelajaran sejarah berbasis konstruktivisme. *Jurnal SPPS*, 24 (1), hlm. 1-23. Diakses dari: <https://www.usd.ac.id/lembaga/lppm/f113/Jurnal%20Historia%20Vitae/vol24no1april2010/PARADIGMA%20PEMBELAJARAN%20SEJARAH%20YR%20Subakti.pdf>