



Available online at **FACTUM**; Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah
website: <https://ejournal.upi.edu/index.php/Factum>
FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah, 11(1), 41-52

RESEARCH ARTICLE

PROYEK FLIPCHART SOLUSI MENINGKATKAN KRETIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

Shanti Fatiarif Zashiyah Aly, Wawan Darmawan

Prodi Pendidikan Sejarah, FPIPS, Universitas Pendidikan Indonesia
shantifatiarifzashiyahaly@gmail.com.

Naskah diterima : 20 April 2022, Naskah direvisi : 25 April 2022, Naskah disetujui : 1 Juni 2022

To cite this article: Aly, S.F.Z., & Darmawan, W. (2022). Proyek flifchart solusi meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 11(1), 41-52. <https://doi.org/10.17509/factum.v11i1.45502>.

Abstract

Learning that is carried out online is no exception at MAN 2 Sukabumi City and is a new thing that is also a challenge for every school. These challenges then have an impact on the process and learning outcomes carried out by teachers and students. The learning problem that is seen and becomes a concern during the online history learning process, especially in class X IPS 4 MAN 2 Sukabumi City is the low creativity of students which is included in 21st century skills. There are several indicators of creativity that are low and lacking in students. The current conditions with the implementation of online learning, although recently limited face-to-face meetings have begun, make it necessary to use an online platform to support the learning process and conduct research during this pandemic. Based on these problems, the formulation of the problems taken in this research is how to increase students' creativity in learning history through the application of flipchart projects with the help of the Whast App application. The method used in this research is a classroom action research (CAR) method using a design developed by Ebbut. Based on the research results, the application of flipchart projects can be a solution to increase students' creativity in learning history.

Keywords : 21st century skills; creativity, flipchart; project-based learning; history learning.

Abstrak

Pembelajaran yang dilakukan secara daring ini tak terkecuali dilaksanakan di MAN 2 Kota Sukabumi dan merupakan suatu hal yang baru juga menjadi tantangan bagi tiap sekolah. Tantangan tersebut kemudian berdampak pada proses dan hasil belajar yang dilaksanakan guru dan siswa. Permasalahan pembelajaran yang terlihat serta menjadi perhatian selama proses pembelajaran sejarah daring khususnya di kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi adalah rendahnya kreativitas siswa yang termasuk dalam keterampilan abad 21. Terdapat beberapa indikator kreativitas yang rendah dan kurang dimiliki siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, dirumuskan permasalahan yang diambil dalam penelitian ini yaitu bagaimana upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah melalui penerapan proyek flipchart dengan berbantu aplikasi Whast App. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan desain yang dikembangkan oleh Ebbut. Berdasarkan pada hasil penelitian, penerapan proyek flipchart dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah.

Kata kunci : flipchart; keterampilan abad 21; kreativitas, pembelajaran berbasis proyek; pembelajaran sejarah.

PENDAHULUAN

Abad 21 atau dikenal sebagai abad pengetahuan (*knowladge age*), identik dengan perkembangan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi yang melahirkan berbagai inovasi dan daya saing tinggi dalam komunitas masyarakat global. Keterampilan abad 21 sebagai tujuan pendidikan saat ini dan tertuang dalam Kurikulum 2013 diantaranya, yaitu *Critical Thinking, Communication, Colaboration dan Creativity*. Tantangan akan keterampilan abad 21 ini, mengharuskan guru maupun siswa untuk melakukan berbagai inovasi dalam proses pembelajaran. Wijaya, Sudjimat, & Nyoto (2016) mengemukakan bahwa pada abad ke-21, pengajaran menjadi semakin penting untuk memastikan bahwa siswa memiliki hal yang tepat untuk dikuasai dan dikembangkan. Oleh karena itu, yang menjadi perhatian pada keterampilan abad 21 ini bahwa pengalaman dan pengetahuan yang siswa miliki tidak hanya hasil dari kewajiban untuk mengikuti pelajaran di sekolah, melainkan sebagai pelajaran mendalam yang akan menjadi pendidikan sepanjang hayat.

Kreativitas sebagai bagian dari keterampilan abad 21 menjadi penting untuk diperhatikan keberadaannya dalam proses pembelajaran. Oleh Munandar (dalam Pertiwi, 2016) kreativitas diartikan sebagai hasil antara interaksi individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya. Sehingga pengertian kreativitas tidak hanya seseorang yang mampu mencipkatakan hal yang baru, tetapi juga kemampuan seseorang dalam menghasilkan suatu ide atau gagasan dan produk baru berdasarkan pada data, informasi dan unsur-unsur yang telah ada atau dengan mengkombinasikannya sehingga dapat menghasilkan hal baru dan dengan daya cipta yang khas. 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. Adapun tujuan pendidikan sejarah yang dikemukakan oleh Hasan (2019) bahwa secara konvensional tujuan Pendidikan Sejarah terdiri atas empat kelompok tujuan, yaitu pengembangan pengetahuan sejarah, cara berpikir sejarah dan keterampilan sejarah, sikap yang terkait dengan kehidupan diri seseorang sebagai warganegara (nasionalisme dan patriotisme).”

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. Terlihat dari siswa yang kurang aktif saat mengikuti pembelajaran sejarah daring, siswa kurang maksimal untuk mengemukakan ide dan gagasannya dalam menyelesaikan tugas serta kurang dalam memperhatikan dan menambahkan unsur keindahan pada tiap tugas yang diberikan. Berangkat dari permasalahan tersebut di atas, yang menjadi perhatian peneliti dalam masalah kreativitas ini adalah bagaimana siswa mengolah dan menyajikan informasi. Berdasarkan langkah-langkah pendekatan *scientific learning*, 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. Al-Tabany (2014) 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.

Adapun secara spesifik proyek 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. Melalui proyek *flipchart* ini, siswa perlu untuk mengemukakan dan menggunakan ide/gagasannya sendiri yang dimulai dengan kemampuan menelusuri berbagai informasi dan perencanaan yang menarik serta unik yang ditunjukkan oleh daya cipta masing – masing.

Namun karena kondisi pandemi Covid-19 yang berlangsung saat ini, menjadikan proses pembelajaran pada akhirnya dilaksanakan secara daring, meskipun baru-baru ini mulai diberlakukan pembelajaran tatap muka terbatas. Dalam melaksanakan penelitian ini, alternatif solusi yang diambil peneliti adalah dengan menggunakan salah satu aplikasi/platform daring yang juga sudah digunakan guru dan siswa selama pembelajaran sejarah 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.

Dalam menerapkan proyek *flipchart* sebagai upaya mengatasi permasalahan rendahnya kreativitas, keberhasilan penelitian ini dapat terlihat dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh M. Citra Pertiwi dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Model *Project Based Learning* Menggunakan Media Flip Chart Dalam Pembelajaran IPS”. Pada penelitian ini, penerapan media *flipchart* sebagai tugas proyek berhasil dilakukan melalui metode penelitian tindakan kelas dengan desain Kemmis dan Taggart dan keberhasilannya terlihat dari peningkatan presentase di ketiga

siklusnya. Adapun dari penelitian Muhajir, M. (2017) dalam artikel skripsi yang berjudul “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”. Keberhasilan terlihat dari eksperimen yang dilakukan dengan hasil analisis terhadap Uji T menunjukkan Sig (2-tailed) $0,00 < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan signifikan antara pembelajaran yang menggunakan media *flipchart* dengan yang menggunakan media *power point*.

Adapun pada penelitian ini, perbedaan dan keunikan daripada penelitian terdahulu terletak pada pengembangan metode dan desain penelitiannya yang tergambar pada sintaks pembelajarannya. Proses penerapan proyek *flipchart* pada penelitian ini, memfokuskan pada kemampuan mengolah dan menyajikan informasi melalui proses kreatif dan imajinatif serta penilaian yang didasarkan pula pada kesan yang diberikan siswa sebagai bentuk pengalaman belajar, selain dari indikator kreativitas yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan di atas, secara umum permasalahan penelitian ini adalah “Bagaimana cara yang dilakukan guru untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui proyek *flipchart* dalam pembelajaran sejarah di kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi?”. Sehingga, pada tujuannya yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah melalui penerapan proyek *flipchart* dengan berbantu aplikasi *Whats App*.

METODE

Metode adalah teknik langkah demi langkah dalam suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui dan mengerjakan sesuatu. Kartodirjo (dalam Sjamsudin, 2016) menjelaskan bahwa metode sebagai bagaimana

orang memperoleh pengetahuan (*how to know*) dan metodologi sebagai “mengetahui bagaimana harus mengetahui” (*to know how to know*). Artinya bahwa metode merupakan langkah prosedur yang ditempuh untuk mengetahui dan mencari tau tentang suatu hal. Adapun metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas.

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). Melalui penelitian ini, guru dapat menganalisis kelemahan dan permasalahan selama proses pembelajaran. Kemudian ditindaklanjuti dengan memperhitungkan tindakan yang tepat dengan kondisi kelasnya. Pada dasarnya, penelitian ini dimaksudkan pada suatu perbaikan dan meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas. Penelitian yang dilakukan pada pembahasan ini dinilai cocok dengan metode penelitian tindakan kelas. Hal ini dikarenakan fokus yang diambil untuk diteliti adalah memperbaiki proses dan mendapatkan hasil yang lebih baik dari pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Pada penelitian ini, fokus penelitian yang diambil adalah mengenai kreativitas siswa dan penerapan proyek flipchart. Dalam melaksanakan penelitian, dipilih desain penelitian yang dikembangkan oleh Dave Ebbut yang terdiri dari yang terdiri dari perencanaan (*Plan*), pelaksanaan (*Action*), pengamatan (*Observation*), *reconnaissance* dan refleksi (*Reflection*).

Dalam pelaksanaan penelitian, instrumen yang digunakan adalah lembar panduan observasi, lembar catatan lapangan, lembar panduan wawancara, dan lembar laporan proyek dengan teknik pengumpulan datanya melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Pada proses pengolahan data, penelitian tindakan kelas ini akan

menggunakan dua jenis analisis data, yakni analisis data kuantitatif dan kualitatif yang didapatkan dari hasil pengumpulan data di lapangan. Adapun dalam menyajikan data hasil penelitian dilakukannya validasi dengan cara *member check*, *audit trail*, dan *expert opinion*, agar data yang diperoleh dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 2 Kota Sukabumi dengan subjek penelitiannya adalah siswa kelas X IPS 4 dengan didampingi guru mata pelajaran sejarah yang berinisial HDR. Dalam pembahasan hasil penelitian ini akan disajikan mengenai perencanaan, pelaksanaan, peningkatan dan kendala serta solusi yang diterapkan selama penelitian dilakukan di kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi.

Perencanaan Penerapan Proyek Flipchart

Dalam melaksanakan suatu penelitian, terlebih dahulu diperlukan perencanaan sebagai tahapan paling awal dalam terlaksananya suatu penelitian. Perencanaan dilakukan agar penelitian yang akan dilaksanakan dapat lebih terkonsep dan terarah, sehingga dapat tercapainya tujuan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam merencanakan penelitian yaitu, di awal perencanaan peneliti melakukan observasi penelitian dan menenukan kelas sebagai subjek penelitian. Selanjutnya, melakukan perizinan kepada pihak sekolah yang di tuju yakni MAN 2 Kota Sukabumi untuk melakukan penelitian dengan sebelumnya telah memberikan surat izin penelitian kemudian berkoordinasi dengan guru mitra untuk menetapkan materi yang akan diajarkan di kelas X IPS 4. Kemudian peneliti mulai mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam melaksanakan penelitian dan instrumen penelitian dengan sebelumnya telah berkoordinasi bersama dosen pembimbing dan dilanjutkan dengan menghubungi guru mitra untuk melanjutkan pelaksanaan penelitian.

Pada siklus 1 perencanaan yang disiapkan diantaranya, peneliti melakukan perizinan ke sekolah untuk melakukan penelitian skripsi dan berkoordinasi dengan guru mata pelajaran sejarah peminatan mengenai jadwal dan pelaksanaan penelitian selanjutnya, mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) terkait kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan dibimbing oleh dosen pembimbing dan guru mitra.

Pada pelaksanaan siklus 1 ini, materi pembelajaran yang disampaikan berdasarkan pada kompetensi dasar (KD) 3.6 Sejarah Peminatan yaitu Mengevaluasi kelebihan dan kekurangan berbagai bentuk/jenis sumber sejarah (artefak, fosil, tekstual, nontekstual, kebendaan, visual, audiovisual, tradisi lisan). Kemudian peneliti mempersiapkan instrumen penelitian, juga mempersiapkan media pembelajaran berupa teka-teki silang, *flipchart* dan power point serta video tutorial membuat *flipchart* menggunakan *word*. Dilanjutkan dengan berkoordinasi dengan guru yang bertindak sebagai mitra penelitian serta teman sejawat yang bertindak sebagai observer dan memberikan pengarahan kepada teman sejawat yang bertindak sebagai observer.

Pada siklus II, tahapan perencanaan tindakan dilakukan dengan mempersiapkan dan merencanakan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada tindakan siklus II. Selain itu, perencanaan yang dilaksanakan pada siklus II ini mempertimbangkan pada refleksi siklus I yang telah dilaksanakan sebelumnya. Adapun perencanaan yang dipersiapkan pada siklus II ini diantaranya, peneliti mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) terkait kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan dibimbing oleh dosen pembimbing dan guru mitra. Pada pelaksanaan siklus II ini, RPP yang disiapkan dibagi menjadi 2 sesi, yakni untuk sesi pertemuan tatap muka terbatas atau PTMT di sesi 1 dan untuk sesi pembelajaran daring di sesi 2. Materi pembelajaran yang disampaikan

berdasarkan pada kompetensi dasar (KD) 3.6. Kemudian mempersiapkan instrumen penelitian, juga mempersiapkan media pembelajaran berupa Hidden Word, *flipchart*, power point, dan teks rangkuman materi di *word*. Kemudian mempersiapkan print out *flipchart* yang telah dibuat peneliti juga yang telah dibuat siswa pada siklus I. Berkoordinasi dengan guru yang bertindak sebagai mitra penelitian serta teman sejawat yang bertindak sebagai observer terkait perencanaan siklus II dan emberikan pengarahan kepada teman sejawat yang bertindak sebagai observer.

Pada siklus III, tahapan perencanaan tindakan dilakukan dengan mempersiapkan dan merencanakan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada tindakan siklus III. Selain itu, perencanaan yang dilaksanakan pada siklus III ini mempertimbangkan pada refleksi siklus II yang telah dilaksanakan sebelumnya. Adapun perencanaan yang dipersiapkan pada siklus III ini diantaranya, peneliti mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) terkait kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan dibimbing oleh dosen pembimbing dan guru mitra. Pada pelaksanaan siklus 3 ini, RPP yang disiapkan dibagi menjadi 2 sesi, yakni untuk sesi pertemuan tatap muka terbatas atau PTMT di sesi 1 dan untuk sesi pembelajaran daring di sesi 2. Materi pembelajaran yang disampaikan berdasarkan pada kompetensi dasar (KD) 3.6. Kemudian mempersiapkan instrumen penelitian, juga mempersiapkan media pembelajaran berupa Kuis Benar atau Salah, *flipchart*, power point, teks rangkuman materi di *word* dan *link* artikel *online*. Berkoordinasi dengan guru yang bertindak sebagai mitra penelitian serta teman sejawat yang bertindak sebagai observer dan memberikan pengarahan kepada teman sejawat yang bertindak sebagai observer.

Pelaksanaan Penerapan Proyek Flipchart

Pelaksanaan penelitian penerapan proyek *flipchart* untuk meningkatkan kreativitas

siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X IPS 4 ini dilakukan peneliti sebanyak tiga siklus. Pelaksanaan penelitian ini dimulai pada 20 September 2021 sampai dengan 29 Oktober 2021. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara daring dan secara pertemuan tatap muka terbatas sebagai tindak lanjut pihak sekolah terhadap kebijakan pemerintah dengan diperbolehkannya pelaksanaan pembelajaran tatap muka yang terbatas dan tetap memperhatikan protokol kesehatan yang ada.

Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 20 September 2021, 22 September 2021, 24 September 2021, 27 September 2021 dan 01 Oktober 2021 dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek melalui pengerjaan proyek *flipchart*. Penelitian dilaksanakan dengan sepenuhnya daring dengan berbantu aplikasi *whatsapp*. Kegiatan belajar mengajar dibagi dalam 2 sesi dan diikuti oleh seluruh siswa di kelas. Pada pelaksanaan tindakan, siswa belajar dengan bekerja bersama kelompoknya. Langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan adalah mencari sumber informasi dengan diberi stimulus mengerjakan teka-teki silang, merancang *flipchart*, membuat *flipchart* dan menyajikan *flipchart* serta kegiatan evaluasi dan penilaian terhadap proyek *flipchart* yang dikerjakan siswa bersama kelompoknya. Pada pelaksanaan siklus I ini, siswa dan guru dihadapkan pada beberapa persoalan selama proses pembelajaran, diantaranya siswa yang masih belum sepenuhnya mengerti terhadap langkah pengerjaan proyek *flipchart* dan dalam pembuatan proyek *flipchart* itu sendiri, sehingga dalam pelaksanaan jadwal pengerjaan proyek terjadi keterlambatan.

Siklus II dilaksanakan pada 06 Oktober 2021, 08 Oktober 2021, 11 Oktober 2021, 13 Oktober 2021 dan 15 Oktober 2021. Pelaksanaan siklus II ini dibagi dalam dua sesi, yakni pada sesi 1 dilakukan secara langsung di kelas dengan sistem pertemuan tatap muka terbatas dan sesi 2 dilangsungkan secara daring. Menjadikan terdapat perbedaan pelaksanaan yang dilakukan pada siklus II ini, dimana siswa

dibagi ke dalam dua kelompok belajar atau grup untuk sesi 1 dan sesi 2. Adapun sistemnya, nanti akan dibagi kelompok yang masuk sesi 1 yang melangsungkan pembelajaran dengan PTMT dan sesi 2 secara daring. Pada pelaksanaan siklus II, guru melaksanakan proses pembelajaran sebanyak 2 kali, yakni secara langsung di kelas dengan tetap memanfaatkan media *whast app* dan melalui grup *whats app* secara daring. Langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan masih sama dengan siklus sebelumnya, yaitu mencari sumber informasi dengan diberi stimulus mengerjakan *hidden word* (yang membedakan dengan sebelumnya), merancang *flipchart*, membuat *flipchart* dan menyajikan *flipchart* serta kegiatan evaluasi dan penilaian terhadap proyek *flipchart* yang dikerjakan siswa bersama kelompoknya. Pada siklus II ini, persoalan yang dihadapi oleh guru dan siswa sudah mulai teratasi, meskipun ada beberapa hal yang memang masih kurang sehingga perlu diperbaiki lagi dan dilanjutkan dengan dilaksanakannya siklus III.

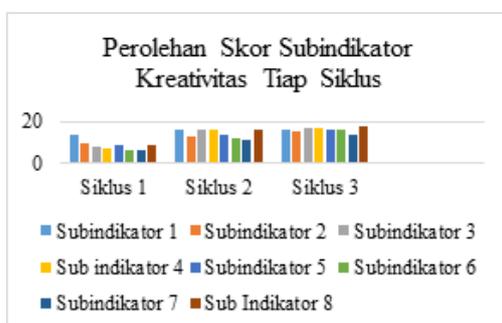
Siklus III dilaksanakan pada 18 Oktober 2021, 22 Oktober 2021, 25 Oktober 2021, 27 Oktober 2021 dan 29 Oktober 2021. Pada pelaksanaan penerapan proyek *flipchart* di siklus III ini, pembelajaran lebih banyak dilaksanakan secara daring. Kondisi ini didasarkan pada kegiatan vaksinasi massal di sekolah dan istirahat pasca vaksinasi. Langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan masih sama dengan siklus sebelumnya, yaitu mencari sumber informasi dengan diberi stimulus mengerjakan kuis benar atau salah (yang membedakan dengan sebelumnya), merancang *flipchart*, membuat *flipchart* dan menyajikan *flipchart* serta kegiatan evaluasi dan penilaian terhadap proyek *flipchart* yang dikerjakan siswa bersama kelompoknya. Pada siklus III ini, pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian sudah lebih baik dari siklus-siklus sebelumnya, sehingga hasil yang diperoleh lebih baik.

Dari pelaksanaan tindakan pada tiap siklusnya, dapat dimaknai bahwa setiap langkah pembelajaran yang coba guru terapkan adalah

dalam rangka meningkatkan kreativitas siswa secara bertahap. Selama proses penelitian, hasil yang diperoleh adalah dapat terlihatnya tiap dimensi kreativitas yang coba ditingkatkan pada proses pembelajaran sejarah di kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi. Diantara dimensi kreativitas yang dimaksud diantaranya yaitu pribadi (*person*), siswa sudah mulai menunjukkan pribadi yang kreatif. Pendorong (*press*), upaya siswa dalam mendorong dirinya serta teman anggota kelompok agar dapat bekerjasama mengerjakan proyek sampai selesai dengan baik. Proses (*process*), terlihat siswa secara bertahap memunculkan unsur kreativitas selama proses pengerjaan proyeknya. Produk (*product*), terlihat dari produk *flipchart* yang dihasilkan tiap kelompok berdasarkan pada daya ciptanya masing-masing.

Peningkatan Penerapan Proyek *Flipchart*

Dari hasil penelitian yang diperoleh, terdapat peningkatan pada tiap siklusnya. Data yang diperoleh berdasarkan pada pelaksanaan tindakan dan hasil pengamatan akan diolah dan dan dikonversikan dalam rentang skor interval dan dikonversikan dalam bentuk nilai dengan kategori Baik, Cukup dan Kurang. Berdasarkan hasil penskoran tiap siklus berdasarkan indikator dan sub indikator yang digunakan, diketahui bahwa presentasi rata-rata tiap siklus mengalami peningkatan.



Grafik 6.1 Presentase hasil peningkatan kreativitas siswa berdasarkan perolehan skor subindikator

Berdasarkan grafik tersebut, dapat terlihat bahwa penerapan proyek *flipchart* untuk meningkatkan kreativitas siswa dapat berjalan dengan baik dan pada tiap siklusnya terdapat peningkatan perolehan skor. Terlihat pada delapan subindikator kreativitas yang menjadi tolak ukur penilaian peningkatan kreativitas siswa. *Pertama*, subindikator ke-1 mengenai mengumpulkan informasi mengenai topik dari berbagai sumber. *Kedua*, subindikator ke-2 mengenai memberikan ide/gagasan yang menarik terhadap rancangan *flipchart*. *Ketiga*, subindikator ke-3 mengenai memberikan alternatif ide-ide baru terhadap rancangan *flipchart* yang telah dibuat sebelumnya.

Keempat, subindikator ke-4 mengenai menggunakan berbagai alternatif huruf, warna, ilustrasi dan gambar yang sesuai dengan topik yang diperoleh. *Kelima*, subindikator ke-5 mengenai memiliki strategi dalam merancang *flipchart* dengan baik. *Keenam*, subindikator ke-6 mengenai mampu berdiskusi dan berargumen dengan baik. *Ketujuh*, subindikator ke-7 mengenai menyajikan narasi secara kronologis dan menarik. *Kedelapan*, subindikator ke-8 mengenai memilih kombinasi dan komposisi *flipchart* dengan baik. Selanjutnya akan dipaparkan presentase kenaikan kreativitas siswa melalui penerapan proyek *flipchart* dalam pembelajaran sejarah pada tiap siklusnya dengan dipresentasikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.

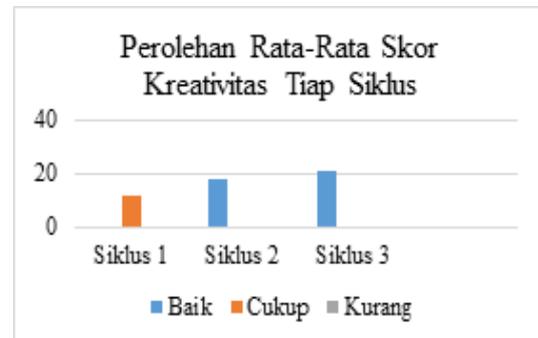


Grafik 6.2 Presentase kenaikan kreativitas pada siklus I siklus II dan siklus III

Berdasarkan grafik di atas, terlihat presentase peningkatan kreativitas siswa pada tiap siklusnya. Di siklus ke-I rata-rata presentase kreativitas siswa yang diperoleh sebesar 47,92%. Selanjutnya pada siklus ke-II diperoleh peningkatan sebanyak 29,24% dengan perolehan rata-rata presentase sebesar 79,16%. Adapun pada siklus ke-III perolehan perbedaan skor pada siklus ke-II sebesar 10,42% dengan perolehan rata-rata skornya sebesar 89,58%. Kenaikan pada rata-rata presentase kreativitas siswa melalui penerapan proyek *flipchart* ini didukung dengan upaya peneliti melakukan perbaikan pada tiap siklusnya berdasarkan hasil refleksi pada tiap siklusnya. Peneliti bersama guru mitra dan rekan observer mencoba untuk mengetahui kekurangan pada setiap pelaksanaan penelitian dan menjadi bahan pertimbangan untuk diperbaiki pada siklus selanjutnya serta arahan dari dosen pembimbing dalam mempertimbangkan apakah hasil yang diperoleh selama penelitian sudah cukup atau belum. Melalui pendampingan dan arahan yang dilakukan peneliti selama melaksanakan penelitian, siswa sedikit demi sedikit mampu untuk menunjukkan peningkatan kreativitasnya dalam pembelajaran sejarah. Kesungguhan dan kerjasama siswa yang baik dalam mengikuti pembelajaran sejarah melalui penerapan proyek *flipchart* ini juga merupakan faktor terbesar keberhasilan dalam peningkatan kreativitas siswa di kelas. Karena pada dasarnya setiap individu sudah memiliki kreativitasnya sejak lahir. Hal ini sejalan dengan pendapat Rachmawati, dan Kurniati (2011) yang mengemukakan bahwa “jika kita telaah melalui pandangan psikolog, pada dasarnya setiap manusia telah dikaruniai potensi kreatif sejak dilahirkan.” menjadikan perlu adanya pengembangan potensi kreativitas pada siswa.

Selanjutnya, perihal efektivitas pembelajaran sejarah melalui proyek *flipchart* untuk meningkatkan kreativitas siswa dapat terlihat pada grafik peningkatan kreativitas siswa tiap kelompok berdasarkan hasil penelitian yang

dilakukan sebanyak tiga siklus di kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi.



Grafik 6.3 Perolehan rata-rata skor kretaitvas siklus I siklus II dan siklus III

Pada siklus ke-I hasil skor rata-rata kreativitas siswa sebesar 11,5 dengan kategori “Cukup”. Adapun pada siklus ke-II mengalami peningkatan dengan perolehan skor sebesar 17,83 dengan kategori “Baik” dan pada siklus ke-III perolehan skor kreativitas juga meningkat dengan rata-rata skor sebesar 21,83 dengan kategori “Baik”. Pada siklus ke-I, semua kelompok mendapat kategori “Cukup”, namun pada dua siklus berikutnya, yakni siklus ke-II dan ke-III semua kelompok mendapat kategori “Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X IPS 4 sudah cukup efektif, meskipun masih perlu ada upaya-upaya lanjutan ke depannya untuk tetap mengoptimalkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah.

Penggunaan proyek *flipchart* dan media pembelajaran lainnya yang menunjang selama proses pembelajaran membantu dalam upaya peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Maxim (1995, hlm. 493-949) yang mengemukakan bahwa dalam pembelajaran sejarah modern melibatkan siswa dalam pengalaman belajar. Guru menggunakan teks dan berbagai media lain, materi pembelajaran tidak diajarkan dalam bentuk fakta-fakta saja, tetapi sebagai gagasan yang dihubungkan satu dengan yang lain dan pengalaman siswa

sebelumnya. Melalui penerapan proyek *flipchart* siswa akan dilibatkan pada proses untuk memahami materi pembelajarannya melalui pengalaman mencari dan mengolah secara mandiri berdasarkan gagasannya yang saling terhubung antar teman dalam kelompoknya dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Hal ini menjadikan pembelajaran sejarah dapat dikatakan efektif melalui penerapan proyek *flipchart* untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah ini selanjutnya dapat terlihat dari kesan yang diberikan siswa serta dirasakan peneliti selama penelitian berlangsung. Kesan positif yang siswa sampaikan, menunjukkan bahwa proyek *flipchart* yang diterapkan oleh peneliti dalam rangka meningkatkan kreativitas siswa merupakan hal yang baru bagi mereka dan efektif untuk dilaksanakan. Unsur kebaruan atau *novelty* dalam hal ini merupakan pengalaman belajar yang peneliti berikan dan dirasakan siswa selama belajar sejarah melalui penerapan proyek *flipchart* yang dikemas melalui proses penyesuaian dengan permasalahan pembelajaran sejarah siswa kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi. Hal ini sejalan dengan pengertian *novelty* atau unsur kebaruan menurut Supriatna (2019a) yang mengemukakan bahwa karya kreatif guru lebih terkait dengan proses pembelajaran yang menggambarkan kemampuannya yang mungkin berbeda dengan guru lainnya dan memiliki unsur kebaruan atau *novelty*.

Selanjutnya, peningkatan kreativitasnya siswa terlihat berdasarkan pada sifat kreativitas yang dikemukakan oleh Champbell (1986) bahwa kreativitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya baru (*novel*), berguna (*useful*) dan dapat dimengerti (*understandable*). Didapati bahwa penerapan proyek *flipchart* ini mampu memunculkan unsur baru (*novel*), karena proyek *flipchart* ini belum pernah siswa kerjakan selama belajar

sejarah dan baru akhirnya mereka rasakan dan alami proses pembelajaran yang demikian. Kemudian berguna (*usefull*) bagi siswa karena mendapat pengetahuan dan pengalaman baru yang dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam mengikuti perkembangan pembelajaran di abad 21 yang syarat akan penggunaan teknologi. Adapun pada sifatnya yang dapat dimengerti (*understandable*) terlihat pada penerapan proyek *flipchart* ini juga dapat memudahkan siswa dalam mengerti dan memahami materi pembelajaran sejarah yang sebelumnya mereka anggap materinya padat dan susah untuk dipahami, menjadi mudah dimengerti dan lebih singkat dan sederhana.

Upaya Guru dalam Mengatasi Kendala Saat Penerapan Proyek Flipchart

Pada pelaksanaan proyek *flipchart* dalam pembelajaran sejarah di kelas X IPS 4 ini, terdapat beberapa kendala yang mempengaruhi terhadap proses dan hasil pada penelitian ini. Adapun kendala – kendala yang ditemui pada saat pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut :

Pertama, Alokasi waktu yang hanya 1 jam pelajaran atau 45 menit, peneliti selaku guru yang mengajar di kelas terlalu banyak melaksanakan langkah pembelajaran, sehingga pada pelaksanaannya siswa tidak maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran. *Kedua*, Dalam menjelaskan materi pembelajaran, peneliti mendapat evaluasi dari guru mitra bahwa penyampaiannya masih terlalu cepat dan materi yang disampaikan terlalu banyak. *Ketiga*, Pemahaman siswa masih kurang terhadap penggunaan teknologi berbasis pengolah kata seperti *word*, sehingga pada saat pembuatan *flipchart* terdapat beberapa kelompok yang terkendala selama proses pembuatan proyek *flipchart*, diantaranya belum maksimalnya penggunaan berbagai fitur pada media *word* dan salah menggunakan format yang seharusnya *word*, tetapi yang digunakan adalah *power point*. *Keempat*,

Siswa kurang aktif dalam berdiskusi selama proses pembelajaran dan dalam merencanakan proyek *flipchart* yang akan dikerjakan bersama kelompoknya masing-masing

Kelima, Dalam menyajikan narasi pada produk *flipchart* nya, sebagian kelompok masih menyalin materi dari sumber informasi yang diperoleh. *Keenam*, Di awal pengerjaan proyek *flipchart*, siswa terlihat masih belum disiplin dalam mengikuti langkah-langkah pembelajaran dan pengerjaan proyek yang telah ditetapkan peneliti dalam jadwal pengerjaan proyek *flipchart*. *Ketujuh*, Produk *flipchart* yang dihasilkan tiap kelompok pada awal pengerjaan proyek *flipchart* masih sangat sederhana dan kurang menambahkan berbagai komponen yang dapat menunjang komposisi *flipchart* menjadi lebih baik. *Kedelapan*, Ketika mempresentasikan hasil kerjanya, siswa masih membaca narasi yang terdapat pada *flipchart* kelompoknya.

Berdasarkan kendala-kendala yang ditemukan pada saat pelaksanaan penelitian, guru mitra dan peneliti merasa perlu mengupayakan solusi atas kendala – kendala yang dihadapi agar ke depannya dalam pelaksanaan penelitian dapat memperbaiki yang kurang dan memperoleh hasil yang lebih baik. Adapun upaya untuk mengatasi kendala – kendala yang dihadapi adalah sebagai berikut:

Pertama, Menjadwalkan ulang langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas dengan menambah waktu pelaksanaan tindakan dan tidak terlalu banyak melaksanakan langkah pembelajaran pada satu tindakan atau pertemuan agar fokus siswa tidak terpecah selama proses pembelajaran. *Kedua*, Guru yang mengajar mengarahkan siswa untuk membaca secara mandiri materi yang diberikan dan lebih banyak melakukan kegiatan tanya jawab. Guru juga pada saat penjelasan singkat terhadap materi yang dipelajari di kelas. *Ketiga*, Guru memberikan tutorial dalam menggunakan media pengolah kata seperti *word* dalam bentuk video dan mengarahkan siswa untuk bertanya

jika ada kesulitan dalam mengaplikasikan berbagai fitur yang terdapat pada aplikasi *word* tersebut. Kemudian guru juga mengirimkan contoh *flipchart* yang harus dibuat siswa dengan menjelaskan kembali penggunaan format *word* yang harus dipakai dalam membuat *flipchart* nya. *Keempat*, Menghubungi ketua kelas untuk mengidentifikasi alasan anggota kelompoknya tidak aktif, kemudian menunjuk secara langsung di kelas saat PTMT untuk aktif berpendapat dan men-*tag* nama siswa yang kurang aktif di grup *whatsapp* dan dilanjutkan secara personal menghubungi siswa yang kurang aktif selama proses diskusi untuk mengarahkan agar ikut berpartisipasi selama proses pembelajaran. *Kelima*, Mengarahkan kelompok untuk membaca secara menyeluruh berbagai informasi yang didapat dan merangkum materi tersebut dengan bahasa sendiri yang untuk dimasukkan sebagai narasi pada *flipchart* kelompoknya masing-masing. *Keenam*, Guru terus menghimbau siswa di H-1 pengumpulan tugas yang diberikan dan mengarahkan lebih awal kepada siswa sebelum memasuki jam pelajaran untuk bersiap-siap mengikuti pembelajaran sejarah. *Ketujuh*, Guru akan memberikan contoh-contoh *keyword* ornamen yang dapat dicari oleh siswa dan pilihan ornamen serta komposisi yang dapat digunakan dalam *flipchart* kelompok. *Kedelapan*, Pada saat mempersiapkan untuk presentasi, guru mengarahkan siswa untuk membuat point-point dan menjelaskan garis besar dari point-point narasi *flipchart* yang dibuat kelompok.

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dalam pembelajaran sejarah di Kelas X IPS 4 MAN 2 Kota Sukabumi, dapat ditarik kesimpulan bahwa, pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan berbagai hal yang diperlukan untuk mendukung penelitian, diantaranya seperti berkomunikasi dengan pihak yang terkait dengan penelitian serta

melakukan observasi pra-penelitian di kelas. Hal ini dilaksanakan agar tujuan penelitian yang ditetapkan sebelumnya dapat terpenuhi. Kemudian, pada tahap pelaksanaan penelitian, dapat berjalan dengan lancar dan diselesaikan dalam tiga siklus. Pelaksanaan penelitian diawali oleh guru yang menjelaskan mengenai pelaksanaan proyek *flipchart* dan media word serta aplikasi *whats app* yang digunakan sebagai *platform* yang akan membantu selama proses pengerjaan proyek *flipchart* dan dalam mengkoordinasi kerja siswa. Penerapan pembelajaran berfokus pada kegiatan kelompok seperti merencanakan konsep atau desain *flipchart*, membuat *flipchart* dengan memanfaatkan media word dan menyajikan *flipchart*. Hingga pada evaluasi dan penilaian proyek yang dikerjakan.

Adapun berdasarkan hasil penelitian didapati hasil berupa peningkatan pada siklus I, II dan III dan dapat menjadi alternatif solusi dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa. Peningkatan ini diukur berdasarkan indikator yang telah ditetapkan dalam pembelajaran, khususnya pada kreativitas siswa. Kesan yang diberikan siswa juga menjadi tolak ukur dalam menilai hasil dari penerapan proyek *flipchart* ini. Pada tiap siklusnya ditemukan hambatan yang harus diatasi agar tidak berdampak pada pencapaian tujuan penelitian yang ditetapkan. Hambatan ini terlihat pada siklus I dan siklus II yang mana diantaranya adalah masih kurangnya pemahaman siswa terhadap pengerjaan proyek *flipchat* dan disiplin dalam mengikuti jadwal pengerjaan proyek yang telah ditetapkan. Namun demikian, melalui pendampingan dan motivasi yang diberikan, hambatan tersebut berangsur berkurang sebagaimana pada siklus III siswa sudah terbiasa dalam pengerjaan proyek dan hasil yang diperoleh jadi lebih baik.

REFERENSI

- Al-Tabany, T. I. B. (2014). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. K E N C A N A.
- Campbell, D. (1986). *Mengembangkan kreativitas* (disadur oleh A. M. Mangunhardjana). Penerbit Kanisius.
- Hasan, S.H. (2019). Pendidikan sejarah untuk kehidupan abad ke 21. *HISTORIA: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 2(2), 61-72.
- Maxim, G. (1995). *Social studies and the elementary school child*. Prentice Hall, Ins.
- 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
- Muhajir, M. (2017). pengaruh penggunaan media pembelajaran *flipchard* 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*).
- Pandiangan, A. P. B. (2019). *Penelitian tindakan kelas : sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran, profesionalisme guru dan kompetensi belajar*. Deepublish.
- Rachmawati, Y. dan Kurniati, E. (2011). *Strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak*. Kencana.
- Sitepu, A. S. M. Br. (2019). *Pengembangan kreativitas siswa*. Guepedia.
- Supiatna, N. dan Maulidah, N. (2020). *Pedagogi kreatif menumbuhkan kreativitas dalam pembelajaran sejarah dan ips*. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Susilana, R. Dan Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran : hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV Wacana Prima.

- Utomo, S. S (2020). *Berpikir kritis dan kreatif dalam pembelajaran sejarah*. 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.