



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), 1-8

RESEARCH ARTICLE

MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI VIDEO DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH

Nabila Jasmine, Nana Supriatna

Prodi Pendidikan Sejarah, FPIPS, Universitas Pendidikan Indonesia
nbjasmine@upi.edu

Naskah diterima : 14 Mei 2022, Naskah direvisi : 20 Juni 2022 Naskah disetujui : 30 Juni 2022

To cite this article: Jasmine, N., & Supriatna, N. (2022). Meningkatkan kreativitas siswa melalui video digital pada pembelajaran sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 11(1), 1-8. <https://doi.org/10.17509/factum.v11i1.45894>.

Abstract

This classroom action research aims to increase students' creativity through the application of Project Based Learning by making digital videos in history learning. This research has a background that comes from the findings by researchers in class XI IPS 2 SMAN 4 Depok, namely the low creativity of students in learning history, especially during the current Covid-19. Whereas creativity is one of the important aspects of skills in the 21st century that must be mastered in various aspects of life, one of which is education. This study uses a research design developed by Mc Kernan. The reason for using the Mc Kernan research design is because this research design has a flexible time, in which there are seven stages of research with two cycles and six actions taken. The results of this study indicate that students' creativity has increased, although on the flexibility indicator, in the sub-indicator looking for suitable alternative images, students' creativity seems to have a score that does not change in cycle I and cycle II, and on the elaboration indicator, the score decreases from cycle I to cycle II. However, a significant increase from cycle I to cycle II is seen in the flexibility indicator with sub-indicators providing new ideas for the previous design. From the results of the study, it was concluded that the application of the Project Based Learning could increase students' creativity in learning history.

Keywords : Classroom Action Research, Project Based Learning, Creativity, Digital Video, History Learning.

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan *Project Based Learning* dengan membuat video digital pada pembelajaran sejarah. Penelitian ini memiliki latar belakang yang berasal dari hasil temuan oleh peneliti di kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok, yakni rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan desain penelitian yang dikembangkan oleh Mc Kernan. Alasan digunakan desain penelitian Mc Kernan karena desain penelitian ini memiliki waktu yang fleksibel, dengan di dalamnya terdapat tujuh tahapan penelitian dengan dua daur dan delapan tindakan yang dilakukan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan, meskipun pada indikator keluwesan, dalam subindikator mencari alternatif gambar yang sesuai, kreativitas siswa terlihat memiliki skor yang tidak berubah pada daur I dan daur II, serta pada indikator elaborasi mengalami penurunan skor dari daur I ke daur II. Namun, peningkatan yang signifikan dari daur I ke daur II terlihat pada indikator keluwesan dengan subindikator memberikan ide baru pada rancangan sebelumnya. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran sejarah.

Kata kunci : Penelitian Tindakan Kelas, Project Based Learning, Kreativitas, Video Digital, Pembelajaran Sejarah.

PENDAHULUAN

Kehidupan saat ini sudah memasuki abad ke 21. Abad 21 dikenal sebagai suatu abad mengenai pengetahuan, abad teknologi informasi, revolusi industri 4.0, globalisasi, dan lain-lain. Dimana pada abad ini ditandai dengan perubahan yang terjadi dengan cepat (Redhana, 2019). Salah satu perubahan yang dimaksud adalah kemajuan teknologi yang semakin canggih di berbagai bidang, khususnya pendidikan. Melihat hal itu, dapat disimpulkan bahwa pendidikan diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku dari seseorang dalam proses pendewasaan yang dilakukan dengan upaya pengajaran, latihan, serta cara mendidik (Utari., e.al, 2021).

Pada abad ini pun terdapat beberapa keterampilan yang harus dikuasai oleh seseorang, khususnya siswa pada bidang pendidikan. Salah satu keterampilan abad 21 adalah kreativitas. Berdasarkan pandangan filsuf Yunani dalam buku Pedagogi Kreatif oleh Supriatna dan Maulidah (2020) mengatakan bahwa kreativitas itu merupakan suatu konsep yang mengandung unsur kebebasan untuk berpikir, bertindak, dan menghasilkan suatu karya. Kreativitas memiliki beberapa indikator menurut Sitepu (2019) yakni kemampuan berpikir lancar, kemampuan berpikir fleksibel, kemampuan berpikir orisinalitas, dan kemampuan elaboration.

Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan kreativitas siswa, sangat dibutuhkannya pedagogi kreatif. Dezuani dan Jetnioff (dalam Supriatna & Maulidah, 2020) mendefinisikan bahwa pedagogi kreatif merupakan “the imaginative and innovative arrangement of curricula and teaching strategies in school classroom and the development of student’s creative capacities”. Begitupun dalam pembelajaran sejarah. Wardana dan Djamaluddin (2020) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang telah disusun untuk mendukung keberlangsungan proses belajar siswa. Di sisi lain, Ismaun, Murdiyah, dan Wawan (2016)

dalam buku yang berjudul merupakan kejadian atau peristiwa yang benar sudah terjadi di masa lalu serta telah diteliti dari masa ke masa oleh peneliti sejarah. Jika dilihat dari definisi keduanya, maka dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang membahas mengenai apa-apa saja yang telah terjadi di masa lampau.

Namun, kondisi saat ini akibat dari munculnya Covid-19 mengharuskan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara online atau disebut dengan Belajar Dari Rumah (BDR). Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan siswa kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok sebelum melakukan penelitian. Peneliti menemukan kenyataan di lapangan bahwa kegiatan pembelajaran lebih sering dilaksanakan dengan berbantuan *platform* pendidikan seperti *google classroom*. Dalam *google classroom*, penugasan yang guru berikan berupa esai namun jawaban atas soal esai yang berikan terdapat dalam sebuah modul yang guru sediakan. Hal itu belum menunjukkan adanya indikator kreativitas berupa kelancaran. Selain itu, salah satu tugas yang guru berikan adalah membuat infografis pada materi peristiwa-peristiwa penting di Eropa, masih terlihat rendah dalam salah satu indikator kreativitas yakni orisinalitas, dimana siswa belum melibatkan ide kreatif mereka dan hanya menyalin informasi yang ada tanpa mereka olah sebelumnya, serta indikator kreativitas yakni elaborasi, dimana siswa belum optimal dalam melangsungkan diskusi kelompok. Tidak hanya itu, melihat kondisi siswa pada saat mereka menginjak kelas X di semester lalu juga menunjukkan bahwa guru belum menggunakan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik.

Melihat hal tersebut, untuk keterampilan Abad-21 diperlukannya suatu penelitian tindakan kelas agar terciptanya proses pembelajaran yang baik dan selaras dengan pedagogi kreatif. Peneliti tertarik untuk melaksanakan suatu penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan

kreativitas siswa kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok. *Project Based Learning* hadir sebagai salah satu model yang dapat guru gunakan untuk mampu meningkatkan kreativitas.

Dukungan kemajuan teknologi menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan dalam pembelajaran. Salah satu bentuk proyek yang dihasilkan dari diterapkannya model *Project Based Learning* adalah video digital. Yudianto (2017) menjelaskan bahwa video adalah media elektronik yang dapat menggabungkan antara teknologi visual dan audio. Sehingga menghasilkan tayangan yang menarik dan dinamis. Dengan membuat video digital, siswa dapat menuangkan ide-ide dalam menyusun rancangan. Siswa juga dapat melatih kemampuan bekerja sama dengan kelompok yang akan dibentuk nantinya.

Pembelajaran sejarah yang akan dilakukan juga melalui pendekatan *Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). TPACK merupakan sebuah pengetahuan mengenai penggunaan teknologi yang disesuaikan untuk memberikan pengajaran terhadap suatu konten yang dilakukan dengan baik. TPACK menurut Rahmadi (2019) diperlukan guru agar dapat melibatkan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran. TPACK ini berperan sebagai kerangka guru dalam menyusun kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan tentunya hal itu berkaitan dengan teknologi. Dengan menggunakan pendekatan TPACK akan membuat keefektifan dan keefisienan dalam pelaksanaan pembelajaran, (Suyamto, dkk. 2020). Diharapkan kreativitas siswa dapat ditingkatkan dalam pembelajaran sejarah melalui penerapan model *Project Based Learning* berupa video digital dengan pendekatan TPACK.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti mengambil pokok permasalahan yakni “Bagaimanakah upaya guru meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan model *Project Based Learning* dengan pembuatan video digital pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok?”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah. Selain

itu, penelitian ini memiliki manfaat yaitu bagi peneliti diharapkan dapat memberikan pengetahuan, ilmu baru. Bagi siswa diharapkan mampu meningkatkan kreativitas siswa melalui pembuatan video digital pada pembelajaran sejarah. Bagi guru diharapkan mampu menambahkan gambaran informasi terkait dengan penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan keterampilan siswa pembuatan video digital dalam rangka meningkatkan kreativitas.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan model *Project Based Learning* dalam membuat video digital pada pembelajaran sejarah. Menurut Arikunto, dkk. (2017) penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang diterapkan di dalam proses pembelajaran di kelas yang diyakini dapat lebih baik serta memiliki tujuan untuk memperbaiki permasalahan atau meningkatkan kualitas pembelajaran.

Desain penelitian dalam penelitian ini adalah desain penelitian model McKernan dengan memiliki tujuh tahapan di dalamnya. Tujuh tahapan tersebut yakni definisi masalah, tindakan menetapkan kebutuhan, hipotesis ide, rencana tindakan, implementasi, evaluasi tindakan, dan penetapan. Alasan penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan dengan menggunakan desain McKernan bahwa desain ini membuka peneliti dalam melakukan suatu tindakan perubahan yang fundamental. Sekolah yang dijadikan sebagai lokasi penelitian ini adalah SMAN 4 Depok yang berlokasi di Jl. Jeruk Raya No. 1, Sukatani, Kec. Tapos, Kota Depok, Jawa Barat, 16454. Alasan peneliti memilih sekolah ini sebagai lokasi penelitian adalah karena SMAN 4 Depok merupakan tempat peneliti melaksanakan Program Pengalaman Lapangan, selain itu pihak sekolah telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian.

Subyek pada penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 2 semester ganjil tahun ajaran 2021/2022, tepatnya dimulai pada bulan September-November 2021. Siswa kelas XI IPS 2 terdiri dari 39 siswa. Adapun instrumen penelitian yang digunakan yakni manusia, lembar pedoman observasi, catatan lapangan, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Teknik pengolahan data dan analisis data berupa data kuantitatif serta data kualitatif. Data tersebut perlu divalidasi agar memastikan data yang diperoleh benar-benar memiliki keabsahan dan keakuratan dengan menggunakan triangulasi, *member check*, dan *expert opinion*.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh setelah melakukan pengumpulan data dari tanggal 29 September-30 November 2021 di kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 Daur dan 8 Tindakan. Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dilakukan melalui kerja kelompok yang terdiri dari 7-8 orang siswa kelas XI IPS 2.

Sebelum melaksanakan penelitian, berdasarkan desain penelitian yang digunakan yakni McKernan, langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah menemukan masalah. Masalah yang ditemukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara prapenelitian di kelas XI IPS 2 yaitu rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah yang saat itu dilaksanakan secara online akibat dari adanya pandemi Covid-19. Setelah menemukan masalah, barulah peneliti melakukan tindakan menetapkan kebutuhan yakni penerapan model *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa agar pembelajaran tidak selalu berpusat kepada guru. Setelah itu, peneliti membuat hipotesis ide yakni jika pembelajaran sejarah menggunakan model *Project Based Learning* dilaksanakan, maka kreativitas siswa di kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok meningkat.

Kemudian, peneliti menyusun perencanaan sebelum melakukan penelitian seperti RPP, PPT, rubrik penilaian kreativitas siswa, catatan lapangan, lembar observasi guru, serta teknik pengolahan data. Barulah setelah itu, peneliti melak-sanakan tindakan.

Daur I Tindakan I dilaksanakan pada 29 September 2021 pada pukul 10.20-11.20 WIB menggunakan google meeting. Pada daur ini, guru menggunakan materi revolusi-revolusi besar dunia dan pengaruhnya terhadap umat manusia dalam menerapkan model *Project Based Learning*. Setelah guru memaparkan materi, guru mulai menjelaskan proyek video digital yang akan dibuat oleh siswa pada pembelajaran sejarah digital secara teoritik dengan menunjukkan pula contoh produk video digital. Kemudian guru membagi siswa menjadi 5 kelompok sesuai dengan urutan absen. Selanjutnya siswa ditugaskan untuk membuat *story line* dalam menyusun rancangan video digital.

Pada Tindakan I ini terlihat bahwa kemampuan kreativitas siswa masih rendah. Hal itu ditunjukkan dengan perolehan nilai setiap kelompok, dimana terlihat dari skor maksimal yang ditentukan oleh peneliti yaitu 12 dengan indikator kreativitas berupa kelancaran. 4 kelompok mendapatkan kategori nilai cukup yaitu kelompok 1, 2, 4, dan 5. Sementara 1 kelompok yakni kelompok 3 mendapatkan kategori nilai kurang.

Daur I Tindakan II dimulai pada hari Rabu, 27 Oktober 2021 dan dilaksanakan melalui grup whatsapp kelas XI IPS 2 pada pukul 10.20-11.20 WIB. Perencanaan tindakan yang dilakukan tidak jauh berbeda dengan sebelumnya. Pada tahap implementasi, siswa masih diberikan tugas untuk mengembangkan ide mereka dalam *story line* sebelumnya. Pada Tindakan II ini terlihat bahwa kemampuan kreativitas siswa mengalami sedikit peningkatan. Hal itu ditunjukkan dengan perolehan nilai setiap kelompok, dimana terlihat dari skor maksimal yang ditentukan oleh peneliti yaitu 6 dengan indikator kreativitas berupa keluwesan. Dua kelompok mendapatkan kategori nilai baik yaitu kelompok 1 dan 3. 2 kelompok lainnya

NABILA JASMINE, NANA SUPRIATNA
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI VIDEO DIGITAL PADA PEMBELAJARAN
SEJARAH

yakni kelompok 4 dan 5 mendapatkan kategori nilai cukup. Sementara 1 kelompok yakni kelompok 2 mendapatkan kategori nilai kurang.

Daur I Tindakan III berisikan pelaksanaan proses pembuatan video digital oleh seluruh kelompok. Pada Tindakan III ini terlihat bahwa kemampuan kreativitas siswa mengalami peningkatan. Hal itu ditunjukkan dengan perolehan nilai setiap kelompok, dimana terlihat dari skor maksimal yang ditentukan oleh peneliti, yaitu 6 dengan indikator kreativitas berupa elaborasi. Tiga kelompok mendapatkan kategori nilai baik yaitu kelompok 2, 4, dan 5. Dua kelompok lainnya yakni kelompok 1 dan 3 mendapatkan kategori nilai cukup.

Daur I Tindakan IV dilaksanakan pada tanggal 3 November 2021 melalui zoom meeting di kelas XI IPS 2 pada pukul 10.20-11.20 WIB. Kemampuan kreativitas siswa ditunjukkan dengan perolehan nilai setiap kelompok, dimana terlihat dari skor maksimal yang ditentukan oleh peneliti yaitu 6 dengan indikator kreativitas berupa orisinalitas. Dua kelompok mendapatkan kategori nilai baik yaitu kelompok 4 dan 5. 3 kelompok lainnya yakni kelompok 1, 2, dan 3 mendapatkan kategori nilai cukup. Melihat hal tersebut, guru mencoba merubah rencana penelitian dengan melaksanakan pembelajaran secara tatap muka yang disesuaikan dengan jadwal dari sekolah mitra.

Daur II Tindakan I dilaksanakan secara tatap muka. Masalah yang dihadapi oleh siswa kelas XI IPS 2 masih sama yakni mengenai kreativitas siswa. Guru pun melakukan tindakan menetapkan kebutuhan yang masih sama, namun melahirkan hipotesis baru. Hipotesis baru tersebut yaitu jika pada Daurl I kegiatan diskusi dalam menyusun rancangan video digital dilaksanakan melalui WhatsApp grup masing-masing kelompok, maka pada Daurl II Tindakan I ini kegiatan diskusi dilaksanakan secara tatap muka di kelas XI IPS 2. Untuk tindakan selanjutnya yakni Tindakan II, pembelajaran akan dilaksanakan melalui fitur *breakout room* pada *zoom meeting* dan merupakan hal baru bagi siswa kelas XI IPS

2 dalam melaksanakan pembelajaran. Hal tersebut diharapkan mampu meminimalisir masalah yang terjadi.

Daur II Tindakan I dilaksanakan secara tatap muka pada 9 November 2021 dengan dibagi menjadi 2 sesi. Untuk sesi 1 yakni dari absen 1 sampai 20 pada pukul 07.45-08.25 WIB dan sesi 2 dari absen 21 sampai 39 pada pukul 10.45-11.25 WIB. Pada Tindakan I mengangkat materi Paham-paham Besar Dunia dan Pengaruhnya terhadap Gerakan Nasionalisme di Asia dan Afrika.

Pada Daurl I Tindakan I, kelompok siswa mengundi tema masing-masing, kemudian setiap kelompok diberi tugas untuk berdiskusi mengenai rancangan video digital dalam bentuk *story line* 1 dan diskusi dilaksanakan di kelas. Pada Daurl II Tindakan I ini terlihat bahwa kemampuan kreativitas siswa mengalami peningkatan. Hal itu ditunjukkan dengan perolehan nilai setiap kelompok, dimana terlihat dari skor maksimal yang ditentukan oleh peneliti yaitu 12 dengan indikator kelancaran. 3 kelompok mendapatkan kategori nilai baik yaitu kelompok 1, 4, dan 5. 2 kelompok lainnya yakni kelompok 2 dan 3 mendapatkan kategori nilai cukup.

Daur II Tindakan II dimulai pada 17 November 2021 melalui *zoom meeting* dengan menggunakan fitur *breakout room* pada pukul 10.20-11.20 WIB. Guru memasukan siswa ke room sesuai dengan kelompok masing-masing. Siswa juga masih diberikan tugas yang sama yakni mengembangkan ide mereka dalam *story line* sebelumnya. Pada Tindakan II ini kemampuan kreativitas siswa ditunjukkan dengan perolehan nilai setiap kelompok, dimana terlihat dari skor maksimal yaitu 6 dengan indikator keluwesan. Hal itu ditunjukkan dengan perolehan nilai setiap kelompok, dimana terlihat dari skor maksimal yang ditentukan oleh peneliti yaitu 6 dengan indikator kreativitas berupa keluwesan. Tiga kelompok mendapatkan kategori nilai baik yaitu kelompok 2, 4 dan 5. 2 kelompok lainnya yakni kelompok 1 dan 3 mendapatkan kategori nilai cukup.

Daur II Tindakan III berisikan pelaksanaan proses pembuatan video digital oleh seluruh kelompok. Pada Daer II Tindakan III ini terlihat bahwa kemampuan kreativitas siswa mengalami peningkatan. Hal itu terlihat dari teknik yang digunakan oleh siswa dalam membuat video digital. Dimana jika pada Daer I belum semua kelompok menggunakan teknik dubbing, pada Daer II ini seluruh kelompok telah menggunakan teknik *dubbing* dalam menjelaskan materi pada video digital yang dibuat. Hal tersebut ditunjukkan dengan perolehan nilai setiap kelompok, dimana terlihat dari skor maksimal yang ditentukan oleh peneliti yaitu 6 dengan indikator kreativitas berupa elaborasi. Semua kelompok telah memperoleh nilai dengan kategori baik.

Daur II Tindakan IV dilaksanakan secara tatap muka pada hari Selasa, 30 November 2021 dengan dibagi menjadi 2 sesi. Untuk sesi 1 yakni dari absen 21 sampai 39 pada pukul 07.45-08.25 WIB dan sesi 2 dari absen 1 sampai 20 pada pukul 10.45-11.25 WIB. Ada beberapa hal yang direncanakan pada tindakan keempat ini, yakni peneliti menyiapkan beberapa keperluan yang dibutuhkan saat proses pembelajaran, seperti RPP, *platform* pembelajaran menggunakan

zoom meeting, model pembelajaran, rubrik penilaian kreativitas siswa, catatan lapangan, lembar observasi guru, serta teknik pengolahan data untuk melengkapi data penelitian yang telah direncanakan sebelumnya. Pada kegiatan inti, guru menginstruksikan siswa untuk menayangkan hasil video digital yang telah masing-masing kelompok buat. Kemampuan kreativitas siswa ditunjukkan dengan perolehan nilai setiap kelompok, dimana terlihat dari skor maksimal yang ditentukan oleh peneliti yaitu 6 dengan indikator orisinalitas. Semua kelompok siswa telah mencapai skor dengan kategori nilai baik.

Berdasarkan hasil temuan di lapangan selama melaksanakan penelitian mengenai penerapan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui video digital pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok, mendapatkan hasil bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan dalam setiap tindakannya. Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran sejarah dengan menerapkan model *Project Based Learning* terlihat dari persentase rata-rata setiap indikator yang dijabarkan dalam tabel dan grafik di bawah ini.

Tabel 1.1 Perolehan Penilaian Skor Setiap Subindikator

Indikator	Subindikator	Daur I	Daur II
Kelancaran	Siswa memiliki strategi di dalam mengerjakan tugas	7	11
	Siswa Siswa menuangkan ide terhadap rancangan proyek video digital yang akan siswa buat	9	11
	Siswa mencari informasi terkait dengan tema yang didapatkan dari berbagai sumber	6	10
	Siswa membuat rancangan video digital dengan baik	9	11
Elaborasi	Diskusi kelompok	12	10
	Teknik Pembuatan Video Digital	12	15
Keluwasan	Siswa mampu menemukan gambar atau cuplikan video yang sesuai dengan tema yang didapatkan	8	8
	Siswa memberikan ide baru pada rancangan yang telah dibuat sebelumnya	9	15
Orisinalitas	Video digital berisi teks, gambar, dan audio sesuai dengan kebutuhan hasil buatan sendiri	12	15
	Pembuatan narasi video digital	8	11
Jumlah skor Daer		92	117
Skor max		150	
Rata-rata		61,33%	78%
Konversi Nilai Rata-rata		Cukup	Baik

NABILA JASMINE, NANA SUPRIATNA
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI VIDEO DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH

Keterangan :

Perhitungan skor maksimal

= jumlah kelompok × jumlah skor indikator (9 subindikator × 3 skala penilaian) = 5 × 30 = 150

Perhitungan rata-rata/persentase = $\frac{\text{Jumlah skor daur}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$

Konversi Rata-Rata

Nilai	Keterangan
Baik	76-100%
Cukup	60-75%
Kurang	≤ 60%

Dari tabel di atas mengenai peningkatan kreativitas siswa pada seluruh subindikator dalam proses pembelajaran yang menerapkan model project based learning mengalami peningkatan dari Daur I ke Daur II. Di mana pada Daur I kreativitas siswa mencapai kategori cukup dengan persentase sebesar 61,33% dan mengalami peningkatan sebesar 16,67% dari Daur I ke Daur II sehingga menjadi 78% dengan kategori baik.

Berikutnya akan dibahas mengenai peningkatan kreativitas siswa berdasarkan semua kelompok dari Daur I hingga Daur II. Hal tersebut dijabarkan dalam bentuk tabel dan grafik di bawah ini.

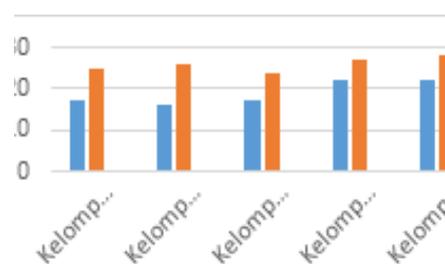
Tabel 1.2

Perolehan Skor Kreativitas Siswa Dari Daur I Hingga Daur II

Kelompok	Daur I	Kriteria	Daur II	Kriteria
I	17	Cukup	25	Baik
II	16	Cukup	26	Baik
III	17	Cukup	24	Baik
IV	22	Baik	27	Baik
V	22	Baik	28	Baik
Rata-rata Skor	18,8	Cukup	26	Baik

Berdasarkan tabel di atas mengenai perolehan skor kreativitas siswa dari Daur I hingga Daur II, peneliti dapat nilai bahwa kreativitas siswa pada setiap daurnya mengalami peningkatan. Terlihat dari rata-rata Daur I memperoleh skor 18,8 masuk ke dalam kriteria nilai cukup.

Pada Daur II, didapatkan perolehan rata-rata skor sebesar 26 masuk ke dalam kriteria baik. Berangkat dari pemaparan di atas berdasarkan perolehan skor semua kelompok pada Daur I dan II dengan menerapkan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui video digital terbilang efektif. Jika dikonversikan dalam bentuk persentase, maka peningkatan dari Daur I ke Daur II sebesar 24%, di mana pada Daur I sebesar 62,66% dan Daur II sebesar 77,77%. Berikut peneliti sajikan terkait dengan peningkatan perolehan skor kreativitas siswa dari Daur I hingga Daur II serta perolehan rata-rata skor dari Daur I hingga Daur II dalam bentuk diagram/grafik di bawah ini.



Grafik 1.1

Perolehan Skor Setiap Kelompok Pada Daur I dan II



Grafik 1.2

Perolehan Skor Rata-rata Pada Daur I dan II

Melihat hal tersebut, dapat dikatakan bahwa dengan diterapkannya model *Project Based Learning* melalui pembuatan video digital pada pembelajaran sejarah terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Siswa juga diharapkan mampu bekerja sama dengan antar teman satu kelompoknya. Pada saat proses pengerjaan tugas membuat video digital pun, meskipun terjadi beberapa kendala seperti masih terdapat beberapa siswa yang

kurang paham mengenai teknis pengerjaan LKS berupa story line, masih ada beberapa siswa yang pasif dalam diskusi kelompok, kebanyakan dari kelompok hanya berpacu dengan menggunakan sumber internet, buku paket, serta PowerPoint yang peneliti buat saja, serta siswa merasa kebingungan terkait dengan aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat video digital. Semua itu berusaha diatasi oleh peneliti sebagai guru agar dapat meminimalisir kendala tersebut.

Dengan demikian, penerapan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui video digital pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok ini mendorong dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menuangkan imajinasi yang mereka miliki.

SIMPULAN

Penerapan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui video digital pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok berhasil dilaksanakan dalam 2 Daur dan 8 Tindakan. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan tentunya sesuai dengan situasi dan kondisi kelas XI IPS 2 yang dijadikan sebagai subyek penelitian peneliti. Pembelajaran diawali dengan pemaparan sedikit terkait materi dan juga penjelasan terkait dengan teknik penugasan proyek yang dilaksanakan secara berkelompok. Setelah itu, kegiatan diskusi dilaksanakan dengan mengerjakan *story line* yang berisikan rancangan untuk video digital yang akan dibuat oleh semua kelompok. Hal itu guna melihat dan mengetahui seberapa besar kreativitas siswa kelas XI IPS 2.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, secara keseluruhan hasil dari pembelajaran sejarah dengan menerapkan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui video digital menunjukkan hasil yang baik. Meskipun dalam pelaksanaannya terdapat kendala-kendala yang dihadapi oleh

siswa kelas XI IPS2, namun menyikapi hal tersebut guru langsung mengatasi kendala yang terjadi, sehingga tidak berdampak kepada tindakan yang akan dilaksanakan berikutnya.

REFERENSI

- Arikunto, S., Suhardjono., & Supardi. (2017). *Penelitian tindakan kelas: Edisi Revisi*. Pt. Bumi Aksara
- Ismaun, H., Winarti, M., & Darmawan, W. (2016). *Pengantar ilmu sejarah*. Asosiasi Pendidik dan Peneliti Sejarah.
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological pedagogical content knowledge (tpack): kerangka pengetahuan guru abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1).
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Sitepu, A. S. M. B. (2019). *Pengembangan kreativitas siswa*. Guepedia.
- Supriatna, N., & Maulidah, N. (2020). *Pedagogi kreatif: menumbuhkan kreativitas dalam pembelajaran sejarah dan Ips*. PT Remaja Rosdakarya
- Suyamto, J., Masykuri, M., & Sarwanto, S. (2020). Analisis kemampuan tpack (technolgical, pedagogical, and content, knowledge) guru biologi sma dalam menyusun perangkat pembelajaran materi sistem peredaran darah. *Inkuiri: Jurnal Pendidikan IPA*, 9(1), 46-57.
- Utari, S. D., Agustin, M. L., Dzikri, A. M., & Ayundasari, L. (2021). Perancangan aplikasi virtual reality cagar budaya untuk pembelajaran sejarah lokal. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(2), 103-114.
- Wardana., & Djamaluddin, A. (2020). *Belajar dan pembelajaran*. CV. Kaaffah Learning Center
- Yudianto, A. (2017). *Penerapan video sebagai media pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Sukabumi.