

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kreativitas merupakan suatu kemampuan seseorang yang mampu menciptakan sesuatu hal baru baik berupa ide-ide, gagasan, karya ataupun tindakan nyata yang dapat berguna bagi kehidupan. Kreativitas bagi siswa bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan dan proses pembelajaran sehingga siswa mampu memecahkan masalah, mengeluarkan ide-ide dan gagasan, mengambil keputusan serta memiliki rasa ingin tahu dalam belajar.

Secara umum kreativitas adalah kemampuan untuk berkreasi, kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Kreativitas juga dapat diartikan sebagai suatu pola pikir, ide-ide maupun gagasan yang timbul dalam diri dan penciptaan sesuatu hal yang baru. Kreativitas ini dapat dipupuk dan dikembangkan melalui pendidikan dengan cara yang tepat.

Salah satu hal yang berpengaruh dalam pendidikan adalah dengan adanya kreativitas dalam belajar. Tujuan pendidikan dapat tercapai dengan optimal apabila peran seorang guru dapat menyajikan pembelajaran secara kreatif dan variatif bagi siswa agar mampu mengembangkan kemampuan kreativitas dalam diri siswa. Maslow (Nursisto, 1999:21) menyatakan bahwa:

Mengapa setiap mata pelajaran tidak sebaiknya membantu ke arah pengembangan kreativitas siswa. Sesungguhnya proses pendidikan semacam ini harus mampu digunakan untuk menciptakan individu yang lebih baik, membantu individu tumbuh, dan berkembang lebih besar, lebih tinggi, lebih bijaksana, lebih perspektif dan lebih kreatif dalam semua aspek kehidupannya.

Pentingnya kreativitas dalam pendidikan, khususnya dalam belajar sejarah di kelas yaitu untuk berfikir kreatif sebagai kemampuan melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu materi-materi sejarah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian. Pembelajaran di sekolah yang terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan, dan penalaran berpikir logis

Para guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan kondusif agar siswa terstimulus untuk bersikap ingin tahu, memunculkan keinginan untuk bertanya, mengeluarkan pendapat, mengeluarkan ide atau gagasan-gagasannya dalam proses belajar sehingga diharapkan mampu mencapai suatu tujuan pendidikan. Maka, kreativitas dalam ranah pendidikan dirasa cukup perlu dan sangat penting khususnya dalam proses belajar mengajar.

Sesuai dengan tujuan pendidikan di dalam pembelajaran ialah dengan mengoptimalkan peran guru sebagai pengajar dan siswa sebagai penerimanya. Belajar pada hakekatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui pengalaman. Belajar juga proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. belajar merupakan sebuah kegiatan yang melibatkan guru dan peserta didik sebagai unsur utama proses pembelajaran (Sudjana, 2010:28)

Proses belajar membutuhkan komunikasi yang baik, yaitu komunikasi antara guru sebagai penyampai pesan dengan siswa sebagai penerimanya. Proses komunikasi ini bisa melalui sebuah media yang diharapkan dapat diterima dengan baik. Kemampuan guru dalam memilih jenis media dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran juga menjadi poin penting untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Cara guru dalam memilih dan menciptakan media sangat beragam, guru memilih media dengan memperhatikan bahwa media tersebut dapat dijangkau oleh siswanya, media tersebut disukai oleh mereka, dan media tersebut diharapkan dapat membantu memahami materi dengan baik, karena salah satu faktor yang sangat besar manfaatnya dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media ini digunakan sebagai sarana penunjang pembelajaran.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar dan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Arsyad (2017:2) “Media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya”.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dalam proses pembelajaran sejarah di SMA Negeri 4 Tasikmalaya kelas XI MIPA 5, peneliti menemukan beberapa permasalahan mengenai kreativitas belajar siswa yang rendah. Rendahnya kreativitas dapat dilihat dari dalam diri siswa yang tidak mampu mengaitkan

konsep, mengeluarkan ide-ide atau gagasan-gagasan yang berkaitan dengan materi yang telah didapatkannya, sehingga tidak dapat menumbuhkan pribadi peserta didik yang mandiri dalam belajar dan kreatif dalam menghadapi suatu permasalahan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran.

Permasalahan lain yang peneliti temukan yang berkaitan dengan kreativitas belajar siswa adalah pada saat proses belajar di kelas berlangsung siswa jarang bertanya apabila ada materi yang kurang mereka pahami serta kurang mampu mengeluarkan pendapatnya pada saat belajar. Permasalahan tersebut merupakan kurangnya komunikasi yang baik dalam proses belajar. Selain itu, saat pemberian tugas banyak siswa yang mengeluh dan kurangnya keinginan dalam hal menemukan dan mencari tahu mengenai materi kesejarahan.

Akibat dari keadaan yang demikian, menjadikan siswa tidak mengikuti pelajaran sejarah dengan efektif bahkan tidak membuat pelajaran sejarah menjadi bermakna setelah guru menyampaikan materi sejarah tersebut. Rendahnya kreativitas ini terlihat ketika dalam proses pembelajaran sejarah berlangsung ia hanya menjadi penerima atas apa yang disampaikan gurunya dan kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik saat proses pembelajaran sejarah berlangsung.

Permasalahan lainnya disebabkan oleh penggunaan media yang kurang bervariasi. Penggunaan media yang kurang bervariasi dalam menyampaikan materi-materi pembelajaran sejarah menjadikan siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh gurunya, dan dapat menghambat kreativitas yang ada

dalam diri siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Winayarti (2009:3) yang mengatakan bahwa:

Selama ini pendidikan sejarah diidentikan sebagai pembelajaran yang membosankan di kelas. Baik strategi, metode, maupun teknik pembelajaran lebih banyak bertumpu pada pendekatan berbasis guru yang monoton, dan meminimalkan peserta didik. Guru diposisikan sebagai satu-satunya dan pokok sumber informasi, peserta didik tertinggal sebagai objek penderita manakala guru sebagai segala sumber dan pengelola informasi hanya mengajar dengan metode ceramah dan tanya jawab yang konvensional. Sehingga pembelajaran sejarah disamping membosankan, juga hanya menjadi wahana pengembangan keterampilan berfikir tingkat rendah tidak memberi peluang kemampuan berinkuiri maupun memecahkan masalah.

Guru sejarah haruslah dapat menumbuhkan kreativitas yang ada dalam diri peserta didik. Salah satu kemampuan sejarah yang dapat mendukung pembelajaran sejarah di kelas adalah dengan adanya kreativitas, karena pada dasarnya proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru diharapkan untuk mencapai suatu tujuan pendidikan.

Permasalahan yang telah dipaparkan dapat diatasi apabila seorang guru sejarah memiliki keinginan, motivasi, dan kreativitas untuk meningkatkan proses pembelajaran. Salah satunya dapat dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik untuk mencapai tujuannya yaitu menstimulus siswanya agar mempunyai kreativitas dalam belajar melalui partisipasi aktif peserta didik dengan mengeluarkan ide-ide atau gagasan yang diterimanya serta mampu merasakan manfaat dari pembelajaran sejarah.

Permasalahan-permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menarik perhatian siswa

serta dapat menstimulus kreativitas belajar pada saat proses pembelajaran berlangsung. Salah satu media yang akan digunakan peneliti yaitu dengan memanfaatkan penggunaan *E-learning* berbasis aplikasi Storyboard yang sebagai media pembelajaran.

Dilihat dari asal katanya *Storyboard* berasal dari dua kata yaitu *story* yang berarti cerita dan *board* yang berarti papan, bisa diartikan sebagai papan cerita atau bisa juga diartikan sebagai komik yang merupakan rangkaian gambar sketsa yang merepresentasikan alur sebuah cerita. *Storyboard* ini berfungsi sebagai alat perencanaan dalam proses pembuatan film atau iklan yang memadukan antara narasi dan visual. Enterprise (Komarudin dan Ridha, 2017:3).

*Storyboard* dalam dunia pendidikan bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran saat pembelajaran di kelas berlangsung. Pembuatan *Storyboard* di sini tidak dibuat dengan menggunakan papan, melainkan dengan sebuah aplikasi *online*. Pembuatan cerita tersebut berkaitan dengan materi-materi sejarah yang akan disampaikan, dengan membuat cerita yang menjadikan siswa ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga dengan menggunakan media ini dapat menstimulus kreativitas belajar siswa dalam pembuatannya.

Khususnya dalam pembelajaran sejarah, manfaat dari penggunaan *Storyboard* ini diharapkan dapat mempermudah menyerap materi-materi sejarah yang banyak karena disusun dengan konsep yang sederhana dan menggunakan gambar yang justru akan lebih efektif daripada hanya memakai narasi. Media ini

juga diharapkan dapat membantu siswa dalam mengolah ide ataupun gagasannya ke dalam bentuk sebuah cerita sejarah.

Sesuai dengan masalah yang dihadapi, maka penulisan penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kreativitas belajar siswa yang muncul dengan penggunaan media pembelajaran sebagai alat yang digunakan untuk menganalisis kreativitas belajar siswa. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Kreativitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Menggunakan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Aplikasi Storyboardthat pada Materi Pokok Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Kreativitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Menggunakan Media Pembelajaran *E-learning* berbasis aplikasi Storyboardthat pada Materi Pokok Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019.

Agar penelitian ini mencapai sasaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka penulis memfokuskan rumusan permasalahan tersebut menjadi pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana Penerapan Media Pembelajaran *E-Learning* berbasis aplikasi Storyboardthat pada Materi Pokok Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya?
2. Bagaimana Kreativitas Belajar Siswa yang Muncul dengan Menggunakan Media Pembelajaran *E-Learning* berbasis aplikasi Storyboardthat pada Materi Pokok Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya?
3. Bagaimana Kendala dan Solusi dalam Penerapan Media Pembelajaran *E-Learning* berbasis aplikasi Storyboardthat pada Materi Pokok Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya?

### **C. Definisi Operasional**

#### 1. Kreativitas Belajar Siswa

Kreativitas merupakan suatu kemampuan manusia untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, yang sebelumnya belum ada. Kreativitas ini erat kaitannya dengan sesuatu yang baru yang bisa berupa gagasan maupun karya nyata. Hal ini sesuai dengan yang dipaparkan oleh Supriadi (2010:7) bahwa “kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya”.

Kreativitas sangat penting dimiliki oleh setiap peserta didik dan mempunyai beberapa keunggulan serta dirasa penting dalam segala aspek kehidupan, terutama dalam dunia pendidikan. Salahsatu keunggulan dari kreativitas menurut Sumirta dan Ika Deika (2017:43) adalah terciptanya sebuah



ide, kemudian diimplementasikan dan menghasilkan sebuah pemecahan masalah atau *problem solving*. Kreativitas ini perlu dikembangkan pada anak melalui pendidikan.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa siswa sebagai peserta didik seharusnya mempunyai kreativitas belajar yang terus di kembangkan dalam sebuah proses pembelajaran antara dirinya dengan guru ataupun lingkungannya, karena kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya seorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada dengan demikian baik berubah di dalam individu maupun dalam lingkungan dapat menunjang atau menghambat upaya kreatif dalam proses pembelajaran.

## 2. Media Pembelajaran *E-Learning* berbasis Aplikasi Storyboardthat

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam suatu pembelajaran. Menurut Daryanto (2016: 4) kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Selanjutnya Gerlach & Ely (Arsyad 2011:3) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”.

Media pembelajaran yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran *E-Learning* berbasis aplikasi Storyboardthat. Media ini bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran saat

pembelajaran di kelas dengan cara *online*. Media ini disusun dengan cara menyerap materi-materi sejarah dengan menuangkan gagasan atau ide-ide guru maupun siswa ke dalam bentuk sebuah cerita bergambar atau lebih sering disebut sebagai komik.

*Storyboard* ini merupakan susunan deretan sebuah gambar yang akan membentuk sebuah cerita, yang akan disusun dengan konsep sederhana dan menggunakan gambar serta tulisan yang diharapkan dapat menstimulus kreativitas belajar siswa. Pembuatannya bisa dilakukan dengan menggunakan aplikasi *online* berupa “storyboardthat” dalam materi pokok Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana Kreativitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Menggunakan Media Pembelajaran *E-learning* berbasis aplikasi Storyboardthat di Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya. Tujuan penelitian dari pertanyaan penelitian adalah:

1. Untuk Mengetahui Gambaran Empiris mengenai Penerapan Media Pembelajaran *E-Learning* berbasis aplikasi Storyboardthat pada Materi Pokok Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya.
2. Untuk Mengetahui Gambaran Empiris mengenai Kreativitas Belajar Siswa yang Muncul dengan Menggunakan Media Pembelajaran *E-Learning* berbasis

aplikasi Storyboardthat pada Materi Pokok Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya.

3. Untuk Mengetahui Gambaran Empiris mengenai Kendala dan Solusi dalam Penerapan Media Pembelajaran *E-Learning* berbasis aplikasi Storyboardthat pada Materi Pokok Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan diantaranya sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil pemikiran ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dan mengembangkan pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya dalam aspek strategi belajar mengajar dan penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Siswa

Media pembelajaran dengan menggunakan *E-Learning* berbasis aplikasi *Storyboard* ini diharapkan dapat menstimulus perhatian, minat, serta kreativitas siswa di dalam kelas untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar yang berkaitan dengan materi pelajaran sejarah, serta dapat menstimulus kreativitas siswa dalam belajar, karena media ini dibuat dengan partisipasi siswa secara langsung.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dijadikan sebagai bahan referensi maupun acuan bagi guru khususnya dalam penggunaan media pembelajaran dalam materi pembelajaran sejarah di kelas dengan menggunakan salah satu media pembelajaran *E-Learning* berbasis aplikasi Storyboardthat yang bertujuan untuk menganalisis serta menstimulus kreativitas belajar siswa

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai informasi dan bermanfaat bagi kelangsungan pembelajaran di sekolah dan memberikan masukan yang dapat dijadikan pedoman lebih lanjut bagi pimpinan sekolah dalam meningkatkan penggunaan media pembelajaran serta kreativitas belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan serta pengetahuan bagi peneliti mengenai kreativitas belajar siswa dengan menggunakan salah satu media pembelajaran *E-Learning* berbasis aplikasi Storyboardthat. Penulis berharap kepada peneliti lain dapat mengembangkan penelitian ini demi meningkatkan kualitas pendidikan.