

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kehidupan manusia pada abad ke-21 dihadapkan dengan perubahan-perubahan fundamental diberbagai aspek kehidupan termasuk pendidikan. Menurut Lukum dalam Putriani & Hudaidah (2021:2) pendidikan di abad ke-21 memiliki pengembangan tiga kompetensi besar diantaranya yaitu kompetensi berpikir, bertindak, dan hidup di dunia. Kompetensi berpikir mencakup berpikir kritis, berpikir kreatif, dan pemecahan masalah. Kompetensi bertindak mencakup komunikasi, kolaborasi, literasi digital, dan literasi teknologi. Sedangkan kompetensi hidup di dunia mencakup inisiatif, mengarahkan diri, pemahaman global, serta tanggung jawab sosial. Tiga kompetensi ini harus diimplementasikan dalam pembelajaran abad ke-21, karena di abad ke-21 manusia yang kreatif sangat diperlukan untuk dapat beradaptasi dengan cepat. Puspitarini dalam Indarta dkk. (2022:3) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran generasi abad ke-21 guru perlu memiliki kemampuan untuk menyesuaikan strategi, model, dan metode pengajaran yang disesuaikan dengan karakteristik generasi tersebut. Hal ini dilakukan guna membentuk peserta didik yang aktif dan mandiri dengan dilengkapi oleh keterampilan 4C yaitu *critical thinking, communication, collaboration, dan creativity*.

Sebagai upaya untuk mewujudkan pembelajaran yang memenuhi tuntutan pendidikan pada abad ke-21 Kemendikbud menetapkan kebijakan kurikulum 2013. Menurut Redhana (2019:2240-2241) implementasi kurikulum 2013 telah mengakomodasi keterampilan abad ke-21 baik dalam standar isi, proses, maupun penilaian. Misalnya dalam standar proses, guru harus menerapkan metode pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran yang mencakup kegiatan yang mendorong peserta didik untuk melakukan pengamatan, menanya, menalar, mencoba, dan berkomunikasi. Dalam hal ini proses pembelajaran pada kurikulum 2013 menunjukkan adanya upaya untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik melalui kegiatan-kegiatan yang terkandung dalam proses pembelajaran. Sesuai de-

ngan pendapat Suwarno (2013: 2) bahwa salah satu alasan diterapkannya kurikulum 2013 adalah untuk mengembangkan kreatifitas atau kemampuan berfikir kreatif.

Mata pelajaran sejarah sebagai salah satu sarana pendidikan merupakan mata pelajaran yang memiliki peran untuk membangun karakter peserta didik melalui nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Hasan dalam Sirnayatin (2017:314) yang mengemukakan tujuan pembelajaran sejarah harus mengandung materi berupa pengetahuan, kemampuan kognitif, kemampuan psikomotorik dan nilai yang terkandung dalam setiap peristiwa memiliki makna sehingga dapat mengembangkan jati diri bangsa untuk menghadapi tantangan di masa yang akan datang. Melalui pembelajaran sejarah peserta didik diharapkan dapat mengembangkan potensi berpikir kreatif dengan pengetahuan tentang masa lalu yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan perkembangan serta perubahan masyarakat dalam menemukan jati dirinya. Pembelajaran sejarah yang memuat banyak materi dan diidentikan dengan pembelajaran yang bersifat hafalan dan tekstual kerap kali membuat peserta didik kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami materi serta kesulitan untuk mengingat materi. Kurangnya antusias peserta didik dan sulitnya memahami materi dalam proses pembelajaran sejarah akan memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Kemampuan berfikir kreatif adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan dan mengembangkan ide atau gagasan menjadi satu hal yang baru serta mampu menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan caranya sendiri. Kemampuan berfikir kreatif memiliki empat indikator yaitu kelancaran, kelenturan, keaslian dan elaborasi. Kelancaran adalah kemampuan peserta didik untuk menghasilkan ide atau gagasan. Kelenturan adalah kemampuan peserta didik untuk menghasilkan ide atau gagasan yang beragam. Keaslian adalah kemampuan peserta didik untuk menghasilkan ide atau gagasan baru yang berbeda dari orang lain. Elaborasi adalah kemampuan peserta didik untuk mengembangkan, menambahkan, dan menjelaskan secara detil ide atau gagasan yang ditemukan sehingga menjadi lebih bernilai dan bermakna. Kemampuan berfikir kreatif sangat penting untuk

dimiliki oleh peserta didik untuk menghadapi tantangan kehidupan baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

Berdasarkan hasil observasi di kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 9 Tasikmalaya penulis menemukan beberapa permasalahan yaitu, pertama dilihat dari indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu kelancaran dan elaborasi karena peserta didik belum mampu menghasilkan dan menjelaskan gagasannya secara detil sehingga jawaban tersebut menjadi lebih bermakna. Kedua, dilihat dari indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu elaborasi dan keaslian peserta didik hanya mampu menyalin informasi-informasi yang telah ditemukan tanpa mengembangkannya menjadi suatu gagasan yang unik dan berbeda dari yang lainnya. Pada saat kegiatan diskusi kelompok untuk mengerjakan LKPD tidak semua anggota kelompok ikut berdiskusi, ada yang bermain handphone dan mengobrol diluar instruksi yang ada didalam LKPD sehingga hasil jawaban LKPD tidak maksimal dan berisi salinan-salinan singkat dari informasi yang mereka temukan di internet dan buku saja tanpa ada penjelasan lanjutan dan menyimpulkan apa yang telah mereka temukan.

Ketiga dilihat dari indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu kelenturan, peserta didik hanya mampu membacakan jawaban yang mereka temukan di internet tanpa mengembangkan jawaban tersebut berdasarkan sudut pandang yang berbeda. Pada saat kegiatan tanya jawab terlihat kelompok yang tampil memerlukan waktu yang cukup lama untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh teman-temannya dan cenderung membacakan hasil temuannya di google untuk menjawab pertanyaan tersebut. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas XI MIPA 4 tergolong rendah karena peserta didik tidak memperlihatkan adanya indikator kemampuan berpikir kreatif yakni kelancaran, kelenturan, keaslian, dan merinci dalam berpikir. Mengingat pentingnya kemampuan berpikir kreatif bagi peserta didik maka guru harus mampu memberikan rangsangan kepada peserta didik guna menumbuhkembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Adapun solusi yang ingin penulis terapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah penggunaan media infografis sebagai media pembelajaran dan proyek yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Pemilihan

media infografis sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif didasarkan pada hasil penelitian Hanna (2021:190) yang menunjukkan keberhasilan dari penerapan proyek infografis untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran sejarah daring dengan adanya peningkatan skor presentase kreatifitas sebesar 33%, selanjutnya hasil penelitian Azri (2021) yang menunjukkan pembelajaran sejarah melalui produk infografis dengan pendekatan asesmen kinerja terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan adanya peningkatan skor presentase kreatifitas sebesar 16,5 dan hasil penelitian Tanuandhikanata (2019:73) yang menunjukkan bahwa penggunaan media infografis berbasis flat design dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat desain grafis secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa infografis dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Infografis merupakan bentuk visualisasi data, gagasan, informasi, dan pengetahuan kedalam sebuah ilustrasi yang dapat menyampaikan informasi secara cepat dan jelas melalui alur yang mudah dan sederhana. Media infografis sebagai media visual dapat menstimulus peserta didik melalui warna, gambar, dan huruf yang digunakan sehingga peserta didik tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dan dapat mengingat, mengenali, dan menghubungkan fakta dengan konsep secara mudah. Media infografis sangat cocok untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran sejarah yang memiliki cakupan materi sangat luas. Penggunaan infografis sebagai media pembelajaran juga dapat melatih kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan memunculkan ide-ide baru dalam proses pembuatannya dibandingkan dengan mencatat secara konvensional sehingga peserta didik akan jauh lebih mudah untuk memahami dan mengingat materi sejarah melalui infografis.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka dari itu penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen tentang “Pengaruh Media Infografis Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik (Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI MIPA SMA Negeri 9 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023)”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah pertanyaan singkat terkait penelitian yang akan dilaksanakan. Menurut Sugiyono (2017:35) rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dijawab melalui proses pengumpulan data. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah terdapat pengaruh penggunaan media infografis terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di Kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 9 Tasikmalaya?”. Rumusan masalah tersebut akan menjadi fokus penulis dalam melakukan penelitian sehingga tujuan penelitian yang diharapkan dapat tercapai. Rumusan masalah tersebut juga akan dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimana penggunaan media infografis pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 9 Tasikmalaya?
2. Adakah pengaruh penggunaan media infografis terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 9 Tasikmalaya?

1.3 Definisi Operasional

1.3.1 Infografis

Infografis adalah bentuk visualisasi data, gagasan, informasi, dan pengetahuan kedalam sebuah ilustrasi yang dapat menyampaikan informasi secara cepat dan jelas melalui alur yang mudah dan sederhana.

1.3.2 Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru seperti gagasan ataupun karya baik dari hasil pemikirannya sendiri maupun dari pengembangan ide-ide yang telah ada.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk “mengetahui pengaruh penggunaan media Infografis terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 9 Tasikmalaya”. Tujuan tersebut diperinci dalam beberapa sub tujuan, yaitu:

1. Mendeskripsikan penggunaan media infografis pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 9 Tasikmalaya.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan media infografis terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 9 Tasikmalaya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibedakan menjadi manfaat teoretis dan manfaat praktis, diantaranya:

1. Manfaat teoretis, merupakan kegunaan dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Manfaat teoretis penelitian ini yaitu, penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi bagi peneliti lain yang akan mengangkat topik yang sama namun dengan sudut pandang yang berbeda.
2. Manfaat praktis, penelitian ini diharapkan menjadi salah satu inovasi pengembangan media pembelajaran yang menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.