



PROYEK INFOGRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DARING

Hanna, Ayi Budi Santosa

Prodi Pendidikan Sejarah, FPIPS, Universitas Pendidikan Indonesia

hanna.280799@upi.edu

To cite this article: Hanna., & Winarti, M. (2024). Proyek infografis untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah daring. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 13(1), 31-40. <https://doi.org/10.17509/factum.v13i1.38872>.

Abstract

This Research is motivated by the findings of researchers in class XI IPS 1 SMAN 13 Bandung which shows the low creativity of students in history learning, where creativity is one of the important aspects that students need to have in participating in history learning. This classroom action research was carried out in two cycles, in which three actions were carried out in each cycle using the Dave Ebbut mode, which in the process consisted of the stages of planning, implementation, observation, reconnaissance, and reflection. The purpose of this research is to increase students creativity in online history learning. The creativity indicator used as a guide in this study is Guilford's opinion which consists of fluency, flexibility, elaboration, and originality, which the researcher develop into sub-indicators that have been adapted to the needs of the research. The score for each sub-indicator of the creativity indicators increased in each cycle so that from the score obtained an increase in creativity was obtained from the first cycle with a percentage of 53% an increase of 33% in the second cycle with a percentage of 86%. This shows the success of implementing an effective infographic project to increase students creativity in online history learning.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh temuan peneliti di kelas XI IPS 1 SMAN 13 Bandung yang menunjukkan rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah dimana kreativitas merupakan salah satu aspek penting yang perlu dimiliki oleh siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak dua siklus yang pada masing-masing siklusnya dilakukan tiga tindakan dengan menggunakan model Dave Ebbut yang dalam prosesnya terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, reconnaissance dan refleksi. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah daring. Indikator kreativitas yang digunakan sebagai panduan dalam penelitian ini merupakan pendapat dari Guilford yang terdiri dari kelancaran, keluwesan, elaborasi, dan orisinalitas, yang peneliti kembangkan menjadi subindikator yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Perolehan skor setiap subindikator dari indikator-indikator kreativitas mengalami peningkatan pada setiap siklusnya sehingga dari perolehan skor tersebut dapat diraih suatu hasil peningkatan kreativitas dari siklus I dengan persentase 53% meningkat 33% pada siklus II dengan persentase 86%. Hal tersebut menunjukkan sebuah keberhasilan dari penerapan proyek infografis yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah daring.

Article Info

Article History:

Submitted/Received 15Sept. 2021
First Revised 30 January 2024
Accepted 01 April 2024
First Available online 30 Apr. 2024
Publication 30 April 2024

Keyword:

Creativity
Infographics
Project based learning,

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah menurut Widja (1989, hlm. 30) adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang didalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat kaitannya dengan masa kini. Adapun menurut Suryadi (2012, hlm. 76) pembelajaran sejarah adalah proses membantu peserta didik memperoleh tambahan pengetahuan dan pengalaman akan peristiwa masa lalu dan karenanya siswa dapat memahami, mengambil nilai-nilai serta mengaitkan hubungan antara masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang. Dari pernyataan diatas dapat kita ketahui pembelajaran sejarah merupakan kegiatan yang kompleks dimana siswa dituntut untuk memahami peristiwa dimasa lalu yang memiliki keterkaitan dengan masa kini ataupun masa yang akan datang.

Maka dari itu dalam proses pembelajaran sejarah ini diperlukannya keterlibatan kreativitas siswa. Dimana kreativitas ini dapat membantu siswa dalam menghadapi serangkaian pengetahuan peristiwa di masa lalu yang dirasa jauh oleh siswa. Sejalan dengan Suratno (2009) bahwa belajar kreatif dipandang akan mempercepat pemahaman siswa karena dapat mengembangkan kemampuan menghubungkan aktivitas imajinatif yang dapat menunjukkan kemampuan untuk menginterpretasi sesuatu secara tidak biasa.

Adapun pada saat pandemi covid-19 dimana pembelajaran dilakukan secara daring ini juga membuat pembelajaran sejarah dalam pelaksanaannya harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi. Rosemberg (dalam Fuadi, 2020, hlm. 195) menjelaskan bahwa pembelajaran daring merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Maka dari itu perlu adanya upaya secara terstruktur dan terorganisir untuk memfasilitasi perkembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah daring agar bisa berkembang. Adapun kreativitas dalam

pembelajaran daring ini menjadi unsur yang harus dioptimalkan dalam rangka mendukung berbagai pihak termasuk guru dan siswa dalam proses pelaksanaan pembelajaran daring agar bisa tetap berjalan dengan baik.

Namun, berbeda dengan dilapangan mengenai kreativitas yang seharusnya sudah diasah dalam diri siswa sebagai aspek penting dalam pembelajaran abad 21 ini. Diketahui bahwa kegiatan belajar mengajar daring yang dilakukan di sekolah ternyata belum dioptimalkan untuk mengembangkan kreativitas siswa. Pernyataan mengenai keadaan tersebut diketahui berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan secara daring di kelas XI IPS 1 SMAN 13 Bandung melalui *zoom* dan *google classroom*.

Pada observasi ini menunjukkan bahwa siswa XI IPS 1 pertama, belum menunjukkan salah satu indicator kreativitas yakni keluwesan dalam berpikir. Siswa tidak melibatkan kemampuan berpikir kritis selama menyaksikan video serta memunculkan ide-ide kreatif dalam berpendapat. Kedua, kreativitas dan inisiatif rendah siswa pada saat persentasi. Siswa belum melibatkan pola pikir kreatif dalam membuat atau mengekspresikan ide, pendapat dan gagasan yang siswa miliki. Ketiga, rendah dalam salah satu indikator kreativitas yakni originalitas, dalam mengerjakan tugas siswa belum terbiasa dalam kegiatan berkreatifitas untuk melibatkan ide-ide unik dan kreatif yang dapat siswa tuangkan kedalam tugas sehingga menjadi lebih menarik.

Berdasarkan pemaparan hasil observasi tersebut diketahui masalah yang ditemukan adalah rendahnya kreativitas siswa XI IPS 1. Dimana keterampilan kreativitas siswa yang bisa terlihat dalam berbagai bentuk kemampuan berpikir tinggi seperti berpikir kritis menemukan ide kreatif, gagasan baru, memecahkan masalah, inisiatif dan inovasi siswa dalam belajar, serta membuat suatu karya atau produk yang nampaknya rendah. Terlihat bahwa pada saat proses pembelajaran sejarah daring masalah rendahnya kreativitas siswa ini belum cukup mendapat perhatian. Maka dari

itu, peneliti merasa perlu untuk diadakannya penelitian tindakan kelas sebagai upaya untuk memperbaiki masalah yang ditemukan di kelas XI IPS 1 mengenai rendahnya kreativitas dalam pembelajaran sejarah daring agar dapat memenuhi tuntutan dalam pembelajaran abad 21 serta membuat pembelajaran sejarah daring menjadi lebih menarik minat dan semangat belajar siswa.

Keterampilan kreativitas itu sendiri menurut Rhodes (dalam Munandar, 2002, hlm. 26) adalah sebagai “*Four P’s of Creativity: Person, Process, Press, Product*” gabungan dari keempat P yang saling keterkaitan satu sama lain, dimana kemampuan kreativitas dapat dilihat dari (*Person*) pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam (*Process*) proses kreatif serta mendapatkan (*Press*) dukungan dan dorongan dari lingkungan sehingga dapat menghasilkan (*Product*) produk kreatif. Maka dari itu dalam mengatasi rendahnya kreativitas siswa ini tidak bisa dilakukan tanpa adanya upaya yang terencana dan sistematis. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah *project based learning*.

Menurut Moeslichatoen (2004, hlm. 141) *project based learning* dapat melatih siswa untuk bertanggung jawab dan memicu siswa untuk memiliki pola pikir kreatif dengan memunculkan ide-ide yang dilibatkan pada saat pembelajaran dengan membuat proyek. Menurut Abidin (2014, hlm. 167) keunggulan dalam penerapan *project based learning* ini sangat baik untuk mengembangkan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh siswa salah satunya adalah kemampuan berkreativitas yang dapat terlihat selama siswa mengerjakan sebuah proyek.

Dalam penelitian ini peneliti menetapkan proyek yang akan dibuat oleh siswa adalah infografis. Dimana pada abad ke-21 ini telah bermunculan inovasi dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah infografis yang tercipta dari pola pikir kreatif dalam menyajikan informasi dengan memanfaatkan perkembangan

teknologi. Infografis dalam Kominfo (2018, hlm. xi) berasal dari bahasa Inggris yaitu *infographic* dengan penggabungan dua kata “*information*” dan “*graphic*”. Menurut Glasgow dalam Muthiah (2016) infografis sering disebut sebagai ilustrasi informasi.

Menurut Smiciklas dalam Saptodewo (2014, hlm.1), Infografis adalah informasi grafis yang merupakan representasi visual dari sebuah kumpulan data, informasi dan desain, dimana infografis membutuhkan sejumlah informasi dalam bentuk tulisan atau angka dan kemudian diubah menjadi lebih sederhana yaitu kombinasi gambar dan teks yang memungkinkan pembaca untuk memahami suatu makna pesan ataupun gambar itu sendiri. Adapun menurut PPID Kominfo (2018) aspek visual grafis yang perlu diperhatikan pada saat membuat infografis diantaranya adalah kombinasi antara warna, tipografi, tata letak, ruang, dan ilustrasi dan ikon yang disajikan secara tepat dan seimbang sehingga membuat tampilan infografis menjadi lebih menarik.

Pemilihan proyek infografis ini berdasarkan pada proses pembuatan infografis yang akan memunculkan pemikiran kreatif siswa dalam pembelajaran sejarah daring. Sesuai dengan pendapat menurut Ozdamli,dkk (2016) bahwa dengan siswa membuat infografis siswa diharapkan dapat memiliki kemampuan untuk mencari dan mengakses informasi, menyusun informasi, berpartisipasi aktif di kelas, serta berpikir kritis dan kreatif. Adapun pendapat menurut Senjaya dkk (2019, hlm. 56) bahwa dengan membuat infografis siswa dapat mengolah informasi yang telah didapatkan, sehingga informasi yang didapat tidak langsung digunakan secara mentah, melainkan digeneralisir terlebih dahulu dan disajikan dalam bentuk infografis.

Penerapan proyek infografis dalam pembelajaran sejarah daring melalui *google classroom* ini, peningkatan kreativitas siswa akan terlihat dari parameter pencapaian indikator kreativitas yang didapat kelompok pada setiap tindakan. Adapun indikator kreativitas yang digunakan sebagai patokan dalam penelitian

tindakan kelas ini adalah indikator kreativitas yang dikemukakan oleh Guilford (dalam Ma'ruf, 2019) yaitu kelancaran, keluwesan, elaborasi, dan orisinalitas. Berdasarkan indikator kreativitas tersebut peneliti kembangkan menjadi beberapa subindikator yang relevan dengan kreativitas dalam proyek infografis yaitu: kelancaran (1. memberikan ide/pendapat terhadap rancangan infografis yang akan dibuat, 2. merancang infografis yang akan dibuat dengan baik), keluwesan (1. mampu menemukan informasi mengenai tema yang didapatkan dari berbagai sumber, 2. mampu menemukan berbagai alternative ide pendukung (foto /gambar ilustrasi, dll) yang sesuai dengan tema yang didapat), elaborasi (1. penguasaan infografis baik, 2. berdiskusi/berargumentasi dengan baik), originalitas (1. infografis yang dibuat menunjukkan komposisi dan kombinasi visual grafis, dan 2. narasi informasi dalam infografis).

Maka berdasarkan penjelasan yang peneliti sampaikan diatas, dapat dipahami bahwa proyek infograrafis dapat dijadikan suatu alternatif untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran sejarah daring. Dimana selama proses pembuatan proyek infografis secara kreatif oleh siswa ini mampu membuat proses pembelajaran sejarah daring menjadi lebih bermakna dan dipahami oleh siswa. Adapun selanjutnya dalam artikel ini akan peneliti paparkan lebih lanjut mengenai bagaimana perencanaan, pelaksanaan, peningkatan kreativitas siswa, serta kendala dan upaya selama berlangsungnya penelitian tindakan kelas dengan penerapan proyek infografis untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas XI IPS 1 SMAN 13 Bandung dalam pembelajaran sejarah daring melalui google classroom.

METODE

Penelitian ini dilakukan selama pembelajaran daring berlangsung melalui *google classroom* sebagai media pengganti kelas dan *whatsapp* sebagai alat bantu komunikasi di

SMAN 13 Bandung dengan subjek penelitian siswa kelas XI IPS 1 yang berjumlah 35 orang (16 laki-laki dan 19 perempuan). Metode yang digunakan berdasarkan permasalahan yang ditemukan serta upaya dalam meningkatkan kreativitas siswa dengan proyek infografis dalam pembelajaran sejarah daring ini adalah menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan bantuan *google classroom* dan *whatsapp*. Penelitian Tindakan Kelas menurut Hopkins dalam Buku Ajar Penelitian Pendidikan Sejarah (Hasan, S H., Kusmarni Y, Ma'moer T, 2011, hlm. 72) adalah suatu kegiatan yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas mengajarnya untuk mengasumsi teori pendidikan dan praktiknya di kelas. Dimana penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas dan memperbaiki permasalahan pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian yang dalam satu siklusnya dikembangkan menjadi tiga tindakan ini menggunakan model desain Ebbut yang terdiri dari tahap plan, observe, reconnaissance, dan reflection. Alur kegiatan penelitian ini dimulai dengan pemikiran awal dan dilanjutkan dengan tahap recoinnaisance. Alat pengumpul data untuk penelitian ini terdiri dari catatan lapangan, lembar observasi guru dan siswa, dan lembar wawancara. Adapun teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan studi dokumentasi dimana dalam prakteknya peneliti telah sesuaikan dengan teknis pembelajaran daring di SMAN 13 Bandung. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif (reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan). Sementara bentuk validasi data yang dilakukan agar menghasilkan data yang dapat dipastikan kebenaran dan keajegannya ini adalah dengan melalui tahap member check, audit trail, dan expert opinion.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian yang dilaksanakan sebanyak empat kali dan

dilakukannya identifikasi masalah. Maka peneliti menemukan permasalahan rendahnya kreativitas siswa kelas XI IPS 1. Selanjutnya, peneliti melakukan persiapan dalam tahap perencanaan berkaitan dengan penelitian pada saat pelaksanaan siklus I yang sudah disesuaikan dengan pelaksanaan pembelajaran daring yakni RPP, materi mengenai “Pergerakan Nasional di Indonesia” dan media pembelajaran berupa power point, LKS dan petunjuk pengerjaan, instrumen penelitian berupa catatan lapangan, lembar observasi guru dan siswa, serta kesediaan observer yang membantu peneliti dalam mengamati aktivitas belajar siswa secara daring.

Dalam penelitian ini guru membagi siswa kelas XI IPS 1 kedalam lima kelompok. Kegiatan per-siklusnya dalam penelitian ini dilakukan dalam tiga tindakan mengacu pada indikator kreativitas yang sudah dikembangkan untuk diamati yakni: Tindakan I, diamati kreativitas siswa dalam kegiatan merencanakan proyek infografis (ide-ide, konsep, dan kerangka desain proyek infografis) tercantum dalam LKS Bagian I yang siswa upload di forum google classroom. Tindakan II, diamati kreativitas siswa dalam kegiatan mengembangkan ide-ide yang sudah direncanakan dengan menggali kedalaman informasi dari berbagai sumber dan menemukan ide-ide pendukung tercantum dalam LKS Bagian II yang siswa upload di forum google classroom. Tindakan III, diamati kreativitas siswa dalam cara penyampaian infografis melalui rekaman suara, penguasaan infografis selama jalannya diskusi daring di forum google classroom, serta proyek infografis itu sendiri.

Setelah terlaksananya siklus I ini berikutnya peneliti melakukan reconnaissance dan refleksi pada tindakan I, II dan III ditemukan bahwa: *pertama*, terdapat siswa yang pasif dalam memberikan ide atau pendapat dalam merancang produk infografis. *Kedua*, siswa tidak membaca petunjuk pengerjaan LKS dengan teliti. Maka selanjutnya pada tindakan I guru akan memberikan petunjuk pengerjaan LKS dalam bentuk foto dengan kalimat yang

lebih sederhana dan efektif sehingga siswa bisa lebih baik dalam memahaminya.

Ketiga, dalam menggunakan informasi dari berbagai sumber, mayoritas kelompok hanya mengandalkan satu jenis sumber yakni dari internet (*blog.spot, wikipedia, brainly*). Maka pada tindakan II guru akan membantu siswa dengan memberikan referensi informasi mengenai tema masing-masing kelompok dari berbagai jenis sumber yang akan diberikan melalui perwakilan kelompok.

Keempat, Pada saat persentasi menggunakan rekaman suara, hampir semua kelompok hanya membacakan kembali narasi infografis. Maka pada tindakan III guru akan merubah teknis pengumpulan proyek infografis dan rekaman suara yang sebelumnya dikumpulkan pada hari H persentasi dan diskusi menjadi H-1 sehingga guru bisa lebih baik dalam memantau kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan persentasi dan diskusi daring melalui google classroom pada pembelajaran selanjutnya.

Kreativitas siswa pada siklus I yang diketahui masih belum terbilang baik ini, maka selanjutnya peneliti kembali mempersiapkan kebutuhan dalam pelaksanaan penelitian yang lebih disesuaikan serta diperbaiki berdasarkan hasil *reconnaissance* dan refleksi agar pada siklus II pembelajaran daring menggunakan proyek infografis bisa terlaksana dengan lebih baik.

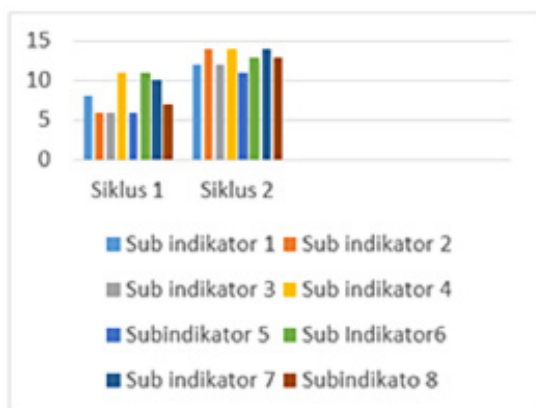
Pada tahap perencanaan siklus II peneliti kembali mempersiapkan RPP, materi mengenai “Zaman Masa Pendudukan Jepang di Indonesia” dan media pembelajaran berupa video, LKS beserta foto petunjuk pengerjaannya dan sumber bacaan (artikel dan jurnal) yang berisikan pemaparan materi dari setiap tema kelompok untuk dijadikan sebagai referensi siswa, instrumen penelitian berupa catatan lapangan, lembar observasi guru dan siswa, serta kesediaan observer.

Dimana setelah selesai pelaksanaan siklus II ini berdasarkan hasil refleksi ditemukan bahwa: *pertama*, siswa sudah mulai terbiasa dan lebih baik dalam mengikuti pembelajaran sejarah daring menggunakan proyek infografis. *Kedua*, guru juga sudah mulai terbiasa dan

lebih baik dari sebelumnya dalam memimpin jalannya proses pembelajaran daring dan berhasil membuat beberapa siswa yang belum terlibat secara aktif menjadi lebih aktif selama mengikuti pembelajaran. *Ketiga*, kelompok 2 dan kelompok 5 yang mengalami kesulitan dengan beberapa anggotanya yang pasif karena kurang disiplin selama pembelajaran daring ini memang cukup sulit untuk ditangani. *Keempat*, terjadinya peristiwa diluar kendali peneliti seperti hujan, susah sinyal atau koneksi, dll membuat peneliti harus selalu mengantisipasi setiap kemungkinan yang terjadi selama berlangsungnya pembelajaran daring ini.

Selanjutnya, setelah data terkumpul dari hasil observasi ini akan dikonversikan kedalam rentang skor dengan skala interval dan kedalam bentuk tiga kriteria nilai yakni baik, cukup baik, dan kurang baik. Berikut adalah hasil pengolahan data siklus I dan siklus II (tindakan 1-3) mengenai penerapan proyek infografis untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah daring:

Grafik 0.1. Perolehan Skor Subindikator Kreativitas Pada Siklus I -Siklus II



Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa *pertama*, subindikator memberikan ide/pendapat terhadap rancangan infografis yang akan dibuat tersebut dinilai berdasarkan jumlah siswa yang ikut berpartisipasi ini dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebanyak 4 poin dari 8 pada siklus I ke 12 pada siklus II. Hal ini bisa terjadi karena siswa yang

sebelumnya bersifat pasif atau cenderung acuh mulai menunjukkan partisipasinya karena terpacu oleh siswa lain.

Kedua, subindikator membuat kerangka desain infografis tersebut dinilai berdasarkan kemampuan dalam menggambarkan dan mendeskripsikan kerangka desain infografis ini dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebanyak 8 poin dari 6 pada siklus I ke 14 pada siklus II. Hal ini bisa terjadi karena siswa sudah mulai terbiasa dan memahami petunjuk pengerjaan LKS bagian I dengan lebih baik.

Ketiga, subindikator menemukan informasi dari berbagai sumber tersebut dinilai berdasarkan jumlah jenis sumber informasi yang tercantum dalam LKS bagian II ini dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebanyak 6 poin dari 6 pada siklus I ke 12 pada siklus II. Hal ini bergantung kepada kemampuan siswa dalam heuristik dan menggunakan berbagai jenis sumber informasi. *Keempat*, subindikator menemukan berbagai alternatif ide pendukung (foto/gambar/ilustrasi, dll) dinilai berdasarkan jumlah ide pendukung yang ditemukan tercantum dalam LKS bagian II ini dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebanyak 3 poin dari 11 pada siklus I ke 14 pada siklus II. Hal ini terjadi karena mayoritas kelompok tidak mengalami kesulitan karena tema pemahasan yang didapat merupakan tema yang sudah banyak tersedia dan mudah untuk diakses.

Kelima, subindikator penguasaan infografis dinilai berdasarkan penjelasan yang sudah dibuat setiap kelompok dalam rekaman suara yang digunakan untuk persentasi daring di google classroom ini dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebanyak 5 poin dari 6 pada siklus I ke 11 pada siklus II. Hal ini terjadi karena kelompok sudah mulai memahami teknik persentasi daring dengan membuat rekaman suara yang berisikan penjelasan yang lebih dari sekedar membaca ulang narasi infografis.

Keenam, subindikator berdiskusi atau berargumentasi dengan baik dinilai

HANNA, AYI BUDI SANTOSA
 PROYEK INFOGRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN
 SEJARAH DARING

berdasarkan kemampuan dalam mengikuti diskusi daring di *google classroom* ini dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebanyak 2 poin dari 11 pada siklus I ke 13 pada siklus II. Hal ini terjadi karena guru berusaha meyakinkan dan mengajak siswa untuk berani berpartisipasi dalam diskusi daring sehingga setiap kelompok memiliki beberapa anggota yang aktif dan mampu mengikuti diskusi dengan baik.

Ketujuh, subindikator komposisi dan kombinasi visual dalam infografis dinilai berdasarkan kemampuan dalam membuat infografis secara kreatif menjadi menarik dengan perpaduan komposisi dan kombinasi visual grafis (tata letak, tipografi, gambar/ilustrasi/ikon dan warna) secara tepat dan seimbang sesuai dengan yang sebelumnya sudah direncanakan ini dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebanyak 5 poin dari 9 pada siklus I ke 14 pada siklus II. Hal ini bisa terjadi karena setiap kelompok sudah mulai terbiasa dan memahami dalam pembuatan produk infografis secara kreatif sehingga terlihat lebih inovatif, variatif dan menarik.

Kedelapan, subindikator narasi informasi tersebut dinilai berdasarkan kemampuan kelompok dalam mengemas narasi informasi dari sumber informasi yang sebelumnya sudah direncanakan tersaji kedalam infografis secara efektif, kronologis dan sesuai dengan tema ini dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebanyak 6 poin dari 7 pada siklus I ke 13 pada siklus II. Hal ini terjadi karena setiap kelompok sudah mulai memahami bagaimana mengemas narasi informasi kedalam produk infografis dengan lebih baik dan menarik.

Selanjutnya akan dibahas peningkatan kreativitas siswa pada seluruh kegiatan pembelajaran daring menggunakan proyek infografis pada setiap siklusnya dalam bentuk persentase. Dimana pada siklus I pencapaian kreativitas siswa berada pada kategori cukup dengan persentase 53% dengan peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 33% menjadi 86% menjadi kategori baik.

Grafik 2. Persentase penilaian kreativitas setelah diterapkan proyek infografis pada siklus I hingga siklus II



Table 1.1. Hasil Skor kreativitas setiap kelompok setelah penerapan proyek infografis dari siklus I hingga siklus II

Kelompok	Siklus I	Konversi skor	Siklus II	Konversi skor
I	14	Cukup	21	Baik
II	9	Cukup	18	Baik
III	14	Cukup	23	Baik
IV	18	Baik	24	Baik
V	9	Cukup	17	Baik
Rata-rata Skor	12,8	Cukup	20,6	Baik

Konversi skor	Rentang skor
Baik	17-24
Cukup	9-16
Kurang	1-8

Pada tabel diatas diketahui bahwa hasil skor kreativitas siswa kelas XI IPS 1 setelah penerapan proyek infografis dari siklus I hingga siklus II ini mengalami peningkatan. Dimana mayoritas tingkatan kreativitas siswa berada di kategori cukup pada siklus I kemudian pada siklus II menjadi kategori baik. Pada tindakan siklus I, rata-rata hasil skor kreativitas yang diperoleh adalah 12,8 jika dikonversikan kedalam persentase menjadi 53%. Menunjukkan bahwa kreativitas siswa pada tindakan siklus I tergolong pada kriteria cukup baik. Pada siklus I ini, terdapat satu kelompok yang tergolong pada kategori "Baik", empat kelompok yang tergolong pada kriteria "Cukup", dan tidak ada satupun kelompok yang tergolong pada kreiteria

“Kurang”. Dengan demikian, peningkatan kreativitas siswa pada tindakan-tindakan siklus I sudah cukup baik tetapi masih belum optimal sehingga diperlukan upaya-upaya lebih untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan proyek infografis dalam pembelajaran sejarah daring ini.

Selanjutnya pada siklus II, skor rata-rata yang diperoleh adalah 20,6 jika dikonversikan kedalam persentase menjadi 86% dan tergolong kategori “Baik”. Pada siklus II ini menunjukkan bahwa semua kelompok yang berjumlah lima ini sudah masuk pada kategori “Baik”. Empat kelompok yang sebelumnya pada siklus I tergolong pada kategori “Cukup”, pada siklus II empat kelompok tersebut berhasil masuk pada kategori “Baik”. Menunjukkan bahwa adanya peningkatan kreativitas siswa dari siklus I hingga siklus II.

Adapun juga dapat diamati dengan jelas bahwa setiap kelompok mengalami peningkatan kreativitas. Terlihat dari hasil penilaian terhadap kreativitas kelompok 1 pada siklus I yang masuk kategori cukup hingga mencapai peningkatan pada siklus II menjadi baik dengan persentase siklus I 58% dan siklus II mencapai 87,5%. Begitu pun kelompok 2 meningkat dari siklus I kategori cukup menjadi baik pada siklus II dengan persentase siklus I 37,5% dan siklus II mencapai 75%.

Penilaian kreativitas kelompok 3 pada siklus I tergolong pada kategori cukup dengan persentase 58% dan siklus II masuk kategori baik dengan persentase 95,8%. Adapun Kelompok 4 yang membuat peneliti kagum karena selalu menunjukkan kinerja yang baik selama pembelajaran berlangsung dimana pada siklus I sudah masuk kategori baik dengan persentase 75% dan pada siklus II mendapat skor maksimal dengan persentase 100%. Terakhir kelompok 5 pada siklus I tergolong kategori cukup menjadi baik pada siklus II dengan persentase siklus I 37,5% dan siklus II mencapai 70,8%.

Pernyataan dan data-data diatas telah membuktikan bahwa pembelajaran sejarah daring melalui *google classroom* setelah

penerapan proyek infografis ini dapat dikategorikan efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 13 Bandung. Terlihat dari hasil observasi skor siswa dari siklus I hingga siklus II yang menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian ini pada di siklus II.

SIMPULAN

Diawali pada saat peneliti melakukan observasi prapenelitian (luring dan daring melalui *zoom* dan *google classroom*) di kelas XI IPS 1 SMAN 13 Bandung menemukan permasalahan rendahnya kreativitas siswa. Melalui tahap identifikasi masalah, peneliti memutuskan menerapkan proyek infografis sebagai upaya memperbaiki masalah tersebut. Pada tahap perencanaan peneliti mempersiapkan serangkaian tindakan beserta instrumen penelitian yang telah disesuaikan dengan pembelajaran daring. Selanjutnya pada saat pelaksanaan ini dilakukan dalam tiga tahapan mengacu pada indikator kreativitas yang sudah dikembangkan untuk diamati yakni: Tindakan I, merencanakan proyek infografis (ide-ide, konsep, dan kerangka desain proyek infografis). Tindakan II, mengembangkan ide-ide yang sudah direncanakan dengan menggali kedalaman informasi dari berbagai sumber dan menemukan ide-ide pendukung. Tindakan III, cara penyampaian infografis melalui rekaman suara, penguasaan infografis selama jalannya diskusi, serta proyek infografis itu sendiri.

Siklus I, seluruh tindakan dilakukan berdasarkan perencanaan yang sudah dibuat. Berikutnya, pada siklus II setelah melalui tahap reconnaissance dan refleksi dilakukan beberapa penyesuaian seperti pemberian materi lebih ringkas dan petunjuk pengerjaan LKS lebih disederhanakan. Adapun kendala yang dialami seperti kedisiplinan siswa dalam pembelajaran daring, siswa yang cenderung pasif, mayoritas siswa yang lebih mengutamakan sumber informasi internet,

rekaman suara hanya berisikan pengulangan informasi infografis. Beberapa upaya menanggulangi kendala tersebut diantaranya dengan menjaga komunikasi dengan setiap perwakilan kelompok, memacing siswa agar lebih semangat dengan memberikan *reward*, memberikan masukan membuat rekaman suara diibaratkan seperti persentasi di kelas, memberikan file sumber bacaan (buku paket elektronik/*e-book* dan jurnal). Hal ini dilakukan agar siswa dapat mengikuti pembelajaran sejarah daring menggunakan proyek infografis dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil temuan pada siklus I rata-rata persentase kreativitas siswa yaitu 12,8 atau sebanyak 53%. Hasil pada siklus I ini meningkat yaitu 7,8 atau sebanyak 33% pada siklus II menjadi 20,6 atau sebanyak 86%. Angka tersebut menunjukkan suatu peningkatan kreativitas yang signifikan dari siklus I hingga siklus II setelah penerapan proyek infografis. Maka dapat disimpulkan bahwa proyek infografis efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa XI IPS 1 SMAN 13 Bandung dalam pembelajaran sejarah daring. Terlihat dari peningkatan yang dialami setiap kelompok dari pencapaian indikator atau peningkatan angka pertindakan dan persiklusnya.

REFERENSI

- Abidin, Y. (2014). *Desain sistem pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013*. PT Refika Aditama
- Aisyah, D. N., & Yulifar, L. (2023). Create Video based hero bioghrapy to increase historical comprehension, historical analysis and interpretation ability. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 6(1), 73-80.
- Alim, M. R. (2022). Pengembangan Media Galeri Visual Sejarah (GVS) berbasis Website pada Materi Candi-Candi di Malang Raya. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5(2), 167-174.
- Fuadi, T. M, dkk. (2020). Covid-19: penerapan pembelajaran daring di perguruan tinggi. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 4(2) 193-200.
- Hasan, S.H., Kusmarni, Y., Mamoer, T. (2011). *Penelitian pendidikan sejarah*. Jurdik Sejarah UPI Press.
- Ma'ruf, Shofy Nur Imani. (2019). Proyek photostory untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah: penelitian tindakan kelas di kelas xi ips 2 sman 7 bandung. (*Skripsi*) Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. PT. Rineka.
- Munandar, S. C. (2002). *Kreativitas & keterbakatan strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat*. Gramedia Pustaka Utama.
- Muthiah, N. M, dkk. (2016). Pola literasi visual infografer dalam pembuatan informasi grafis (infografis). *Universitas Padjadjaran Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 4(1).
- Ozdamli, F., Kocakoyun, S., Sahin, T., & Akdag, S. (2016). *Statistical reasoning of impact of infographics on education. 12th international conference on application of fuzzy systems and soft computing* (pp. 370-377). Vienna: Elsevier.
- PPID KOMINFO. (2018). *Tips membuat infografis*. Tersedia: <https://madiunkota.go.id/2018/10/25/tips-membuat-infografis/>
- Saptodewo, F. (2014). Desain infografis sebagai penyajian data menarik. *Jurnal Desain*, 01(03).
- Saripudin, D., Fauzi, W. I., & Nugraha, E. (2022). The development of interactive e-book of local history for senior high school in improving local wisdom and digital literacy. *European Journal of Educational Research*, 11(1), 17-31.
- Saripudin, D., Yulifar, L., Fauzi, W. I., & Anggraini, D. N. (2022). Pemanfaatan dan penggunaan e-book interaktif sejarah lokal Jawa Barat bagi guru-guru SMA/

- SMK melalui in/on training. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5(2), 137-146.
- Senjaya, W. F. dkk (2019). Peran Infografis Sebagai Penunjang dalam Proses Pembelajaran Siswa. *Abdimas Altruis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Sanata Dharma*, 2(1).
- Sulistiyani, S., Supriatna, N., & Fauzi, W. I. (2022). Penggunaan Komik Bertema Mitigasi Bencana Alam pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kesiapsiagaan Siswa. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(2), 135-154.
- Suratno, T. (2009). Pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12.
- Suryadi, Andy. (2012). *Pembelajaran Sejarah dan Problematikanya. Historia Pedagogia*, 1(1), 74-84.
- Widja, I Gede. (1989). *Dasar-dasar pengembangan strategi serta metode pengajaran sejarah*. P2LPTK.
- Winarti, M., Kusmarni, Y., Santosa, A. B., & Fauzi, W. I. (2022, December). Developing west java local history materials in sosial studies learning. In *Social Studies Conference Proceedings* (pp. 129-139).