

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berpikir kreatif secara mendasar tergolong pada kelompok berpikir tingkat tinggi yang sekaligus menjadi aspek penting yang harus seseorang kuasai. Melalui berpikir kreatif ini seorang individu bisa mengembangkan kemampuan dalam menemukan beragam peluang dalam menuntaskan sebuah permasalahan. Berpikir kreatif juga melibatkan kapabilitas dalam mengembangkan ataupun menghasilkan ide baru, dimana tidak sama terhadap beragam ide umum yang dihasilkan mayoritas orang. Sehingga penting untuk siswa menguasai kemampuan ini, terutama melihat perkembangan yang cepat dari teknologi dan ilmu pengetahuan pada masa ini.

Perkembangan ini memungkinkan siapapun dengan mudah dan cepat mendapatkan informasi melalui beragam sumber maupun lokasi. Berpikir kreatif dalam prosesnya meliputi keterlibatan dari beberapa aktivitas ilmiah, diawali dari definisi permasalahan yang menuntun pengumpulan data ataupun informasi serta penentuan konsep dalam menciptakan pengetahuan ataupun wawasan yang baru dengan gabungan konseptual. Tahap ini selanjutnya disertai oleh evaluasi serta pemantauan ide. Sebuah pembelajaran yang mampu memacu kemampuan siswa dalam berpikir kreatif tentu mampu mengembangkan hasil belajarnya, termasuk pemahaman terhadap materi ataupun konsep. Selain itu, berpikir kreatif juga mampu mendorong siswa menjadi individu yang analitis serta mahir dalam

menyelesaikan permasalahan sehingga akan berkontribusi terhadap kemampuan mereka untuk mengatasi ataupun menangani berbagai tantangan yang ditemui dalam keseharian.

Berpikir kreatif yakni suatu bentuk keterampilan pemikiran yang diarahkan untuk menemukan sebuah pendekatan, wawasan, metode, ataupun perspektif yang baru untuk memperoleh pemahaman dari suatu hal. Kemudian dengan berpikir kreatif ini juga mampu menumbuhkan bakat yang individu miliki, memanfaatkan kapabilitas diri dengan maksimal, mengeksplorasi ide, aktivitas, maupun tempat yang baru, sekaligus membuat kepekaan meningkat terhadap permasalahan kemanusiaan, orang lain, dan lingkungan (Munandar, 2021). Keahlian dalam berpikir kreatif memiliki dampak positif yang besar dalam kehidupan seseorang, seperti peningkatan pengetahuan dan kemampuan untuk merumuskan solusi bagi berbagai tantangan yang dihadapi (Supiadi, 2023).

Berpikir kreatif ini melibatkan keterampilan dalam menciptakan pendekatan ataupun ide baru untuk menciptakan sebuah produk. Ciri khas dari berpikir kreatif yakni mencakup kapabilitas dalam membentuk beragam jawaban, gagasan, pertanyaan, ataupun solusi untuk permasalahan. Ini juga melibatkan pemberian beragam saran ataupun cara dalam melaksanakan suatu hal, serta memiliki keterampilan untuk mengubah pendekatan atau cara berpikir. Kemampuan ini meliputi kapabilitas dalam membentuk ungkapan baru dan unik, merinci ataupun menambahkan detail dari suatu objek, situasi, ataupun gagasan supaya menjadi semakin menarik. Selain itu, berpikir kreatif juga melibatkan keterampilan untuk mengambil keputusan dalam situasi yang terbuka (Agustina, 2020).

Kemampuan berpikir kreatif bisa berkembang dengan baik untuk anak usia sekolah dasar (SD). Namun bukan berarti kemampuan ini akan muncul secara otomatis, tetapi perlu bimbingan orang dewasa sehingga anak bisa mengembangkannya secara lebih luwes, memerinci, serta orisinal. Sehingga dalam konteks pendidikan formal SD, peran dari guru sangat penting dalam menumbuhkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif. Terdapat dua kunci dari upaya pengembangan berpikir kreatif, yakni unsur siswa dan guru. Sebuah interaksi secara baik diantara keduanya diperlukan agar sasaran dari pembelajaran bisa diraih dengan baik. Siswa dalam hal ini juga diharapkan aktif berpartisipasi dalam menyampaikan pendapat dan mengembangkan ide – ide mereka sendiri.

Namun, masih banyak kasus dimana sistem pembelajaran mengadopsi pendekatan *teacher centered* atau terpusat di guru. Siswa mungkin masih merasa takut ataupun ragu untuk berbicara dan pendekatan ceramah yang cenderung tidak memberikan siswa ruang dalam mengemukakan pendapat, yang mengakibatkan menjadi kurang percaya diri dan bersifat pasif. Situasi ini memperlihatkan bahwasanya pendekatan dengan model *teacher centered* dapat menjadi hambatan dalam mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kreatif. Guru harus mengadopsi model yang lebih tepat, kemudian memberi siswa motivasi supaya berpartisipasi aktif, serta memberi siswa kesempatan dalam menumbuhkan ide – ide kreatif mereka sendiri. Dengan demikian, guru bukan lagi sebatas menjadi pihak yang bertugas menyampaikan informasi, namun sekaligus menjadi fasilitator dan motivator pada pelaksanaan pembelajaran.

Seperti ditemui pada salah satu SD dari Kota Cimahi, melalui wawancara serta observasi yang telah peneliti laksanakan terhadap wali kelas V. Dari hasil wawancara, beliau mengatakan bahwa kemampuan siswa kelas V dalam berpikir kreatif untuk mata pelajaran IPS cenderung kurang. Situasi ini tergambar melalui hasil belajar siswa, terutama dari jawaban tes tertulis. Adapun pada jenis soal terbuka, jawaban yang diberikan oleh siswa seringkali bersifat singkat dan kurang mendalam, terbatas pada kata – kata atau kalimat tanpa disertai dengan argumen. Ketika menghadapi soal yang dianggap sulit, siswa juga cenderung untuk mengosongkan jawaban.

Sesuai dengan hasil observasi yang peneliti dapatkan, bila dilihat melalui bagaimana cara siswa dalam memberikan jawaban terhadap pertanyaan guru, dimana jawaban yang siswa berikan cenderung serupa dan seadanya saja. Dari 33 siswa, hanya ada 4 siswa yang bisa menjawab secara berbeda ataupun kreatif. Dalam pembelajaran IPS terdapat kecenderungan bahwa guru jarang menggunakan model yang mampu memacu kemampuan siswa dalam berpikir kreatif. Pembelajaran IPS yang dilaksanakan masih sering menerapkan model ceramah ataupun konvensional, dimana peran guru sangat mendominasi sementara siswa hanya berperan sebagai pendengar. Situasi ini tentu mengakibatkan kemampuan berpikir kreatif mereka kurang berkembang.

Mengacu dari permasalahan diatas, maka dalam mengatasi masalah kurangnya kemampuan siswa dalam berpikir kreatif agar tidak berkelanjutan maka penting untuk menerapkan pendekatan yang mampu mendorong dan memotivasi siswa supaya berani menjabarkan pendapat mereka. Contoh dari pendekatan yang

bisa diterapkan yakni model *Team Games Tournament* (TGT), dimana mampu memberikan kesan dan makna yang lebih kuat terhadap siswa, sehingga mereka mempunyai motivasi lebih supaya lebih aktif untuk meningkatkan kreativitas dan potensinya dengan optimal melalui keikutsertaan siswa dalam pembelajaran.

Siswa dalam penerapan model TGT ini akan dipecah menjadi sejumlah kelompok belajar yang di dalamnya berisikan masing-masing empat siswa dengan sifat yang heterogen. Guru akan menjelaskan pelajaran dan siswa akan saling bekerjasama dengan timnya sehingga seluruh anggota mampu menguasai dan memahami materi (Syamsu, 2019). Ratunguri (2022) menjelaskan, pembelajaran TGT meliputi lima tahapan, diantaranya yakni tahapan penyajian kelas, belajar melalui kelompok, permainan, pertandingan, serta penghargaan kelompok. Model TGT secara mendasar bisa diaplikasikan dengan mudah, dimana siswa melalui model ini bisa belajar sembari bermain, yang membuatnya tidak mudah merasa jenuh untuk mempelajari materi yang guru sajikan (Lola, 2021).

Mengacu dari penelitiannya Latjompoh (2021) “Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Pada Materi Energi Dalam Sistem Kehidupan” didapati hasil berpikir kreatif dengan bentuk kelancaran senilai 48,3, originalitas senilai 14,8, serta fleksibilitas senilai 13,1. Sesudah diberikan perlakuan *post-test* didapati untuk kelancaran senilai 68,8, originalitas senilai 33,9, serta fleksibilitas senilai 70,7. Sesuai dengan N-Gain bisa dipahami adanya kenaikan dari kemampuannya siswa dalam berpikir kreatif, tetapi kenaikan ini

masih tergolong pada kriteria sedang. Sehingga kemampuannya siswa dalam berpikir kreatif dalam hal ini ada dalam tingkatan awal.

Kemudian dari penelitiannya Khikmawati (2019) “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Alislah Surabaya” didapati *correlation* dengan nilai 0.659 yang menandakan model TGT memiliki pengaruh yang positif dan kuat terhadap kemampuan berpikir kreatif. Kemudian untuk *correlation* dari hasil belajar (kognitif) siswa yakni senilai 0.756 yang menandakan model TGT memiliki pengaruh yang positif dan kuat terhadap hasil belajar (kognitif) dari siswa.

Selanjutnya penelitian dari Hakim (2021) “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pelajaran IPS” menyimpulkan bahwasanya peningkatan dan pencapaian kemampuan siswa dalam berpikir kreatif untuk kelas eksperimen lebih baik dibanding kelas kontrol.

Model TGT termasuk sebagai jenis dalam model kooperatif yang bisa diimplementasikan dengan mudah, mencakup keterlibatan dari semua kegiatan siswa tanpa membedakan status, memanfaatkan peranan dari siswa selaku tutor sebaya serta mengandung aspek *reinforcement* dan permainan. Kegiatan belajar melalui pemanfaatan permainan melalui model TGT bisa membuat siswa belajar dengan rileks sembari mengembangkan kerja sama, tanggung jawab, keterlibatan belajar, serta persaingan sehat.

Dari uraian diatas, dalam kaitannya dengan pentingnya model kooperatif TGT selaku faktor yang penting untuk meraih keterampilan berpikir kreatif, maka peneliti dalam hal ini akan menyelenggarakan penelitian melalui judul “Penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang sebelumnya dijelaskan, maka masalah yang terdapat pada penelitian bisa dirumuskan dengan:

1. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas V sekolah dasar menggunakan model *Team Games Tournament*?
2. Bagaimana respon guru dan siswa kelas V sekolah dasar terhadap pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif?
3. Bagaimana kendala guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament*?

C. Tujuan Penelitian

Kemudian mengacu dari rumusan masalah bisa ditentukan bahwasanya tujuan dari penelitian ini yakni untuk memahami dan menelaah:

1. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas V sekolah dasar pada pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament*.

2. Respon guru dan siswa kelas V sekolah dasar terhadap pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.
3. Kendala guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament*.

D. Manfaat Penelitian

Melalui hasil dari penelitian ini diharap mampu memberi beragam manfaat seperti halnya:

1. Manfaat Teoritis

Menyajikan kontribusi berbentuk ide – ide baru dari penulis terkait upaya untuk mengoptimalkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPS di tingkat SD dengan pendekatan *Team Games Tournament*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Menjadi panduan untuk para guru dalam menilai dan meningkatkan mutu pembelajaran, terutama dalam hal model pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat memungkinkan para guru untuk mengembangkan beragam inovasi terbaru pada proses pembelajaran, supaya para siswa tidak mengalami kejenuhan serta kondisi menyenangkan dalam kelas dapat terwujud. Sehingga diharap tujuan dari pembelajaran bisa diwujudkan dengan lebih efektif.

b. Bagi Siswa

Memberi manfaat positif bagi siswa, khususnya pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif untuk pembelajaran IPS. Tujuannya yakni agar pencapaian tujuan pembelajaran menjadi lebih optimal, dengan proses pembelajaran yang dilakukan secara menyenangkan.

c. Bagi Peneliti

Sebagai gambaran sekaligus landasan terkait pendekatan yang menghibur dan inovatif untuk siswa dalam konteks pelajaran IPS di tingkat SD.

d. Bagi Peneliti Mendatang

Mampu menyediakan gambaran konkret terkait model TGT sekaligus sebagai sebuah referensi yang akan berguna bagi penelitian mendatang.

E. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

TGT yakni sebuah model dalam pelaksanaan pembelajaran yang membagi para siswa dalam sejumlah kelompok kecil dengan masing-masing memiliki anggota 4 hingga 6 siswa, dimana setiap anggota akan melaksanakan turnamen dalam kelompoknya.

2. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif yakni sebuah keahlian dalam menciptakan ide, gagasan, ataupun solusi yang orisinal dan berbeda dari pemikirannya orang lain.

3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS yakni bidang studi yang melibatkan beragam cabang ilmu sosial serta humaniora, seperti sosiologi, ekonomi, sejarah dan budaya. Adapun materi yang siswa pelajari dalam hal ini berupa bentuk interaksi manusia dengan lingkungan. Menyesuaikan KD 3.2 berupa analisis bentuk dari interaksinya manusia terhadap lingkungan beserta pengaruhnya pada pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia serta KD 4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia.