

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tema berpikir kreatif sangat menarik untuk diteliti. Berdasarkan e-resources.perpusnas.go.id, ada lebih dari enam ratus judul penelitian dalam bahasa Indonesia dan dua ratus ribu dalam bahasa Inggris mengenai topik ini dalam sepuluh tahun terakhir. Keterampilan berpikir kreatif penting untuk abad ke-21, sesuai dengan Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menyebutkan pengembangan potensi, termasuk kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu tujuan dari pendidikan nasional. Berpikir kreatif merupakan aktivitas mental yang bertujuan untuk meningkatkan keaslian ide dan pemahaman dalam pengembangan.¹ Redza menjelaskan bahwa berpikir kreatif melibatkan menemukan hubungan baru, melihat dari sudut pandang berbeda, dan menggabungkan konsep yang sudah dikenal. Keterampilan ini penting bagi siswa untuk menghadapi tantangan zaman.²

Menurut Tan, kemampuan berpikir kreatif ditandai oleh empat aspek:

Fluency (kelancaran) dalam menghasilkan berbagai ide dengan cepat dan

¹ Wahyudi, Dian Nuryani, and Yohana Setiawan, "Pengembangan Media Smart Land Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Penerapan 3CM Learning Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 12, no. 1 (2022): 20–30.

² Redza Dwi Putra et al., "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Negeri Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016," *Proceeding Biology Education Conference* 13, no. 1 (2016): 330–334.

berkualitas; *Flexibility* (keluwesan) dalam melihat ide dari berbagai sudut pandang; *Originality* (keaslian) dalam menciptakan ide atau solusi unik; dan *Elaboration* (kerincian) dalam memperkaya dan mengembangkan ide dengan detail.³ Menurut Titis Arum et al., siswa dikatakan kreatif jika mereka dapat menghasilkan ide baru dan menerapkannya untuk menghadapi tantangan hidup dan memecahkan masalah sehari-hari.⁴ Berdasarkan kedua gagasan tersebut, Jika seorang siswa dapat menunjukkan kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan kemampuan mengembangkan gagasan, maka ia dianggap memiliki kemampuan berpikir kreatif.

Berbeda dengan yang terjadi di lingkungan sekolah, hasil observasi menunjukkan bahwa hanya sedikit siswa yang menampilkan kemampuan berpikir kreatif, terutama dalam pembelajaran matematika di kelas V SD Islam An-Nur. Ketika diminta untuk menyebutkan berbagai bentuk bangun datar, siswa hanya mampu menyebutkan beberapa bentuk saja, mereka cenderung pasif, kurang berani mengungkapkan banyak ide, serta sering mengikuti jawaban teman. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Tan, di mana siswa menghadapi masalah dalam keterampilan berpikir kreatif pada beberapa aspek, yaitu: *Fluency*, di mana siswa cenderung pasif dan kurang berani mengajukan banyak pertanyaan atau gagasan; *Flexibility*, di

³ Rosella Aranda ayu Wibowo and Yoppy Wahyu Purnomo, "Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Matematis Menggunakan Creative Problem Solving Pada Siswa Kelas III," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 12, no. 2 (2023): 1738.

⁴ Titis Arum Widiastuti, Idam Ragil Widiyanto Atmojo, and Dwi Yuniasih Saputri, "Profil Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA Kelas V Di Sekolah Dasar," *Didaktika Dwija Indria* 9, no. 3 (2021): 4–9.

mana siswa sering memberikan jawaban yang serupa dengan teman-temannya dan jarang berpikir dari sudut pandang yang berbeda; *Originality*, di mana jawaban atau gagasan siswa cenderung umum dan tidak unik; serta *Elaboration*, di mana siswa memberikan jawaban atau gagasan yang kurang mendalam dan mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide yang telah dimiliki. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V masih berada pada tingkat yang rendah.

Menurut Evy Alvionita et al, rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa disebabkan oleh kurangnya ketelitian guru dalam memilih metode pengajaran dan membuat pertanyaan yang bervariasi.⁵ Nichen et al., menambahkan bahwa penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa adalah kurangnya penerapan model pembelajaran yang mendorong kreativitas juga berkontribusi.⁶ Oleh karena itu, diperlukan metode atau media pengajaran yang lebih menarik untuk mendorong kreativitas siswa.

Beberapa penelitian telah dilakukan untuk mengetahui cara meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dengan mengukur variabel-variabel yang diduga memiliki pengaruh langsung atau tidak langsung, Ita et al, menyatakan bahwa media tangram berbasis Articulate Storyline 3

⁵ Evy Alvionita Laurita Shofia, Hobri, and Randi Pratama Murtikusuma, "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial Berbasis Jumping Task Ditinjau Dari Gaya Kognitif Field Dependent Dan Field Independent," *Kadikma* 9, no. 3 (2019): 171–182.

⁶ Nichen Irma Cintia, Firosalia Kristin, and Indri Anugrahaeni, "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa," *Perspektif Ilmu Pendidikan* 32, no. 1 (2018): 69–77.

berdampak positif pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.⁷ Penemuan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Selia Iren Vonica et al., yang menyatakan bahwa media tangram berdampak positif pada keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Dabasah 01 Bondowoso.⁸ Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat ditingkatkan dengan media tangram.

Tangram merupakan permainan teka-teki edukatif yang dibuat dari bahan sederhana, terdiri atas satu bangun persegi yang dipotong menjadi tujuh bagian, yaitu dua segitiga besar, satu persegi, satu jajargenjang, satu segitiga sedang, serta dua segitiga kecil bersudut siku-siku.⁹ Manfaat media tangram: 1) Meningkatkan minat pada geometri; 2) Membedakan berbagai bentuk; 3) Memahami bentuk dan hubungan geometris secara intuitif; 4) Mengasah kemampuan rotasi spasial; 5) Menggunakan istilah yang tepat untuk memanipulasi bentuk, seperti membalik, memutar, dan menggeser; 6) Mempelajari konsep kongruen, yaitu bentuk yang identik dan sebangun.¹⁰

Adeliasari dan Harry menyatakan bahwa penggunaan media tangram dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada kelas IV SDN

⁷ Ita Rustiati Ridwan et al., “Pengaruh Penggunaan Media Tangram Berbasis Articulate Storyline 3 Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Materi Bangun Datar Kelas Iv Sdn Karangantu,” *PYTHAGORAS: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 01, no. 1 (2023): 1–23, repository.upi.edu.

⁸ Selia Iren Vonica, Sulthon Masyhud, and Ridho Alfarisi, “Pengaruh Model Creative Problem Solving Berbantuan Media Tangram Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar,” *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2023): 182–196.

⁹ Wirda Rahmani and Nurbaiti Widyasari, “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Media Tangram,” *Holistika Jurnal Ilmiah PGSD* 1, no. 2 (2017): 131–136.

¹⁰ Nasisah Nada Mufti, Oyon Haki Pranata, and Muhammad Rijal Wahid M, “Studi Literatur: Tangram Sebagai Media Pembelajaran Geometri,” *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2020): 93–99.

Cibodas 1 Cimahi. Demikian pula, Selia Iren Vonica dkk, menyatakan dalam penelitiannya bahwa penggunaan media tangram berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Dabasah 01.

Namun, baik Adeliastari maupun Selia menggunakan teori berpikir kreatif yang berbeda dalam penelitian mereka. Adeliastari menggunakan teori Guilford, yang menyatakan bahwa keterampilan berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menghasilkan berbagai solusi yang dapat diukur melalui komponen-komponen tertentu, serta berkaitan dengan aspek kemampuan mental seperti produksi ide.¹¹ Sementara itu, Selia mengacu pada teori McGroger, yang menekankan bahwa keterampilan berpikir kreatif berfokus pada pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan merangsang perkembangan kreativitas siswa, dengan penekanan khusus pada suasana emosional dan psikologis di kelas.¹²

Dalam penelitian ini, pendekatan teori berpikir kreatif yang digunakan mengacu pada pandangan Tan. Menurut Tan, keterampilan berpikir kreatif adalah proses berpikir yang dapat dirancang, dilatihkan, dan dinilai melalui strategi pembelajaran yang tepat. Tan menegaskan bahwa berpikir kreatif tidak hanya mencakup kemampuan menghasilkan ide-ide baru, tetapi juga

¹¹ Imanuel Adhitya Wulanata Chrismastianto, "Transformative Learning: Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah," *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa* 5, no. 2 (2015): 3–14.

¹² Delsa Ad Putri, "Hubungan Berpikir Kreatif Dengan Kreativitas Siswa Dalam Membuat Media Pembelajaran Biologi Dari Barang Bekas Dalam Pembelajaran Konsep Sel Dengan PJBL" (2019), <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/48698>.

ide-ide yang berguna dan relevan dengan konteks pembelajaran.¹³ Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan teori Tan karena menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam menstimulasi keterampilan berpikir kreatif siswa. Dengan demikian, diperlukan penelitian eksperimen untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media Tangram dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V di SD Islam An-Nur, sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Tan.

B. Identifikasi Masalah

Untuk mengidentifikasi bahwa ada masalah dengan kemampuan berpikir kreatif, maka dapat sebutkan:

1. Keterampilan berpikir kreatif merupakan tema yang menarik dan penting untuk dikaji.
2. Keterampilan berpikir kreatif adalah suatu kemampuan yang menunjukkan keadaan seperti ide dengan lancar, fleksibel, orisinal, dan mampu mengelaborasi ide tersebut.
3. Siswa dikatakan memiliki keterampilan berpikir kreatif bila memunculkan empat aspek keterampilan berpikir kreatif yaitu: *Fluency*, *Flexibility*, *Originality* dan *Elaboration*.
4. Rendahnya tingkat keterampilan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar.
5. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung kreativitas siswa.

¹³ Chiam Ching Leen et al., *Creative and Critical Thinking in Singapore Schools*, An Institute of Nanyang Technological University, vol. 2, 2015, <http://hdl.handle.net/10497/17709>.

C. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan kegiatan penelitian, maka peneliti membatasi permasalahan berdasarkan identifikasi yang telah diuraikan, dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, dana, dan tenaga. Adapun batasan penelitian difokuskan pada "Pengaruh Penggunaan Media Tangram terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar".

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah keterampilan berpikir kreatif sebelum penggunaan media tangram siswa Kelas V SD Islam An-Nur?
2. Bagaimanakah keterampilan berpikir kreatif sesudah penggunaan media tangram siswa Kelas V SD Islam An-Nur ?
3. Bagaimanakah pengaruh penggunaan media tangram terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif pada siswa kelas V SD Islam An-Nur?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah tersebut, maka peneliti mempunyai tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan keterampilan berpikir kreatif sebelum penggunaan media tangram siswa Kelas V SD Islam An-Nur.

2. Untuk mendeskripsikan keterampilan berpikir kreatif sesudah penggunaan media tangram siswa Kelas V SD Islam An-Nur.
3. Untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media tangram terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif pada siswa kelas V SD Islam An-Nur.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi ke dalam dua jenis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian memberikan kontribusi Teori Pendidikan yaitu menambah literatur tentang penggunaan media pembelajaran inovatif dalam pendidikan dasar dan memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas media Tangram dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru:

Menyediakan metode pembelajaran kreatif dan interaktif dengan Tangram.

b. Bagi Siswa:

Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

c. Bagi Sekolah:

Menyediakan contoh praktik baik penggunaan media pembelajaran inovatif dan meningkatkan kualitas pendidikan yang mendukung keterampilan abad ke-21.

d. Bagi Peneliti Lain:

Menyediakan data referensi untuk penelitian lebih lanjut tentang media pembelajaran dan keterampilan berpikir kreatif.

G. Sistematika Penulisan

Bab I pendahuluan, meliputi: latar belakang masalah, identifikasi masalah, Batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka, meliputi: landasan teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan hipotesis.

Bab III Metodologi penelitian, meliputi: waktu dan tempat penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan hipotesis statistik.

Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan, meliputi: hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V penutup yang meliputi: kesimpulan dan saran.