

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang bermutu tinggi akan menentukan kehidupan sosial yang makmur dan sejahtera. Komponen yang menjadi panduan dalam melaksanakan pendidikan yang baik adalah kurikulum. Hal ini ditunjukkan dengan hadirnya kurikulum “Merdeka Belajar” yang digagas langsung oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbud Ristek RI), dimana konsep utama dari "Merdeka Belajar" adalah merdeka dalam berpikir yang mencakup kebebasan berekspresi, kreativitas dan inovasi, pembelajaran fleksibel, kolaborasi, pembelajaran berbasis masalah, penggunaan teknologi dan sumber daya terbuka, serta lingkungan yang inklusif.¹ Salah satu aspek penting dari merdeka dalam berpikir adalah kebebasan berpikir kreatif.

Keterampilan berpikir kreatif merupakan salah satu aspek penting dalam proses belajar.² Hal tersebut sesuai dengan amanat UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang salah satunya mengembangkan keterampilan berpikir kreatif.³ Berpikir kreatif adalah proses berpikir yang menghasilkan gagasan

¹ Nurul Majidah et al., “Implementasi Kurikulum Merdeka Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Di SDN Alalak Tengah 2,” *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisplin* 2 (2024): 1226–1235, <https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/maras/article/download/353/293/2266>.

² Ahmad Zaki Zaki Mubarak, Ismet Ismet, and Kistiono Kistiono, “Pengembangan Modul Elektronik Fisika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Hukum Newton,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika* 6, no. 1 (2022): 87, <https://doi.org/10.20527/jipf.v6i1.4743>.

³ Agrota Shoit and Masrukan, “Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Ditinjau Dari Rasa Ingin Tahu Pada Pembelajaran Problem Posing Berbasis Open Ended Problem Dengan Performance

lain atau berbeda sebagai alternatif jawaban berdasarkan informasi yang diperoleh, dengan menekankan pada ketepatan dan kesesuaian jawaban tersebut.⁴ Berpikir kreatif termasuk dalam kompetensi tingkat tinggi (*high order competencies*) dan dapat dianggap sebagai lanjutan dari kompetensi dasar. Pada era teknologi yang semakin canggih, keterampilan berpikir kreatif menjadi salah satu keterampilan yang paling dibutuhkan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. hal tersebut sejalan dengan Alacapinar, Keterampilan berpikir kreatif akan menjadi bekal penting untuk menghadapi berbagai permasalahan, terutama di era globalisasi.⁵ Menurut *Career Center Maine Departmen of Labor USA* dalam Elly's dkk, kemampuan berpikir kreatif sangat penting karena merupakan salah satu keterampilan yang diinginkan dalam dunia kerja.⁶ Menurut suryaning dkk sebagaimana yang dikutip dari Yelza dan Heffi, keterampilan berpikir kreatif dimanfaatkan untuk mendukung proses penyelesaian masalah.⁷

Assessment,” *Prosiding Seminar Nasional Ilmu-Ilmu Sosial (SNIIS)* 4 (2021): 37–48, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>.

⁴ Rizqi Nur Yahya, Sanusi Sanusi, and Hartutik Lilik Suprihatin, “Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Bareng,” *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2023): 945–954, <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.375>.

⁵ A.F Suryaning Ati MZ, Rusijono Rusijono, and Suryanti Suryanti, “Pengembangan Dan Validasi Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2685–2690, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1260>.

⁶ Elly's Mersina Mursidik, Nur Samsiyah, and Hendra Erik Rudyanto, “Creative Thinking Ability in Solving Open-Ended Mathematical Problems Viewed From the Level of Mathematics Ability of Elementary School Students,” *PEDAGOGIA: Journal of Education* 4, no. 1 (2015): 23–33.

⁷ “Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas X Tahun Ajaran 2021/2022 Di SMAN 1 Pariaman,” *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 8, no. 2 (2022): 112–117, <https://doi.org/10.22437/bio.v8i2.17356>.

Krulik and Rudnick mengemukakan yang dikutip dalam Syarifan, bahwa Berpikir kreatif dianggap memiliki tingkat yang lebih tinggi daripada berpikir kritis. Seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kreatif diharapkan juga memiliki kemampuan berpikir kritis.⁸ Seseorang yang memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif, yang sering juga disebut sebagai berpikir divergen, memiliki dampak yang bermanfaat bagi banyak individu. Karena itu, penting untuk mengajarkan kemampuan berpikir kreatif ini di lingkungan pendidikan formal seperti sekolah.

Diperlukan peningkatan kreativitas dalam semua mata pelajaran di sekolah, termasuk Pendidikan Pancasila, untuk membantu siswa dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai dasar Pancasila secara lebih mendalam dan kontekstual. Dengan menerapkan berpikir kreatif, siswa dapat mengaitkan nilai-nilai seperti gotong royong, keadilan sosial, dan kemanusiaan dengan situasi nyata yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, keterampilan ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi berbagai cara dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan mereka, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Melalui pendekatan kreatif, siswa juga dapat terlibat dalam diskusi kritis, proyek kelompok, dan kegiatan simulasi yang mendalam, yang semuanya bertujuan untuk membentuk karakter mereka menjadi warga negara yang aktif, berpikiran terbuka, dan inovatif dalam menyelesaikan masalah sosial.⁹ Oleh karena itu, meningkatkan keterampilan

⁸ Syarifan Nurjan, "Pengembangan Berpikir Kreatif," *AL-ASASIYYA: Journal Basic Of Education* 03, no. 01 (2018): 105–116, https://www.researchgate.net/publication/335837793_PENGEMBANGAN_BERPIKIR_KREATIF.

⁹ Ismail Marzuki, "Pengaruh Penggunaan Metode Diskusi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila.," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 1, no. 1 (2015): 58–61, <https://doi.org/10.58258/jime.v1i1.12>.

berpikir kreatif menjadi suatu prioritas dalam upaya pendidikan untuk mempersiapkan individu menghadapi tantangan yang semakin kompleks dan bervariasi di masa mendatang.

Menurut Munandar dikutip dalam Zuliyanti dkk, seseorang memiliki keterampilan berpikir kreatif ditandai dengan empat aspek antara lain : *Fluency* (kelancaran), *Flexibility* (keluwesan), *Originality* (keaslian), *Elaboration* (kerincian).¹⁰ Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, ditemukan beberapa permasalahan yaitu, rendahnya kemampuan siswa dalam berpikir kreatif, kurangnya pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila, serta ketidakmampuan mereka untuk memberikan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila yang beragam, ditambah dengan keterbatasan dalam menggunakan model pembelajaran yang inovatif.

Berbagai kajian penelitian telah banyak dilakukan untuk mengidentifikasi upaya meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, melalui pengukuran variabel-variabel yang diduga memberikan pengaruh, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penelitian yang dilakukan oleh Yusufirda dkk dalam penelitiannya, menyebutkan bahwa model pembelajaran *creative problem solving* memiliki dampak positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 5 sekolah dasar.¹¹ Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Nurma Izzati, bahwa Penerapan model

¹⁰ Zuliyanti, Sugiatno, and Dede Suratman, "Potensi Berpikir Kreatif Siswa Dalam Penyelesaian Soal Cerita Materi Segitiga Di SMP," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 7, no. 6 (2018): 1–9.

¹¹ "Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas V Sd," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2023): 4063–4074, <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7085>.

pembelajaran berorientasi proyek memiliki dampak yang signifikan terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif.¹²

Berdasarkan penjelasan di atas, terlihat bahwa keterampilan berpikir kreatif dapat ditingkatkan dengan menerapkan berbagai model pembelajaran. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* juga memberikan efek yang sebanding dalam meningkatkan keterampilan tersebut. Hal ini sebagaimana yang dilakukan oleh Riqki dkk menunjukkan hasil bahwa implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa¹³, Nurul dan Thamrin menyebutkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat mempengaruhi berpikir kreatif dan hasil belajar (kognitif) siswa¹⁴, Laila et al menunjukkan bahwa Model pembelajaran TGT berbasis KPS dapat signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam hal berpikir lancar, orisinalitas, detail, dan merumuskan kembali, kecuali dalam aspek fleksibilitas berpikir.¹⁵ Oleh karena itu, salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah model pembelajaran *Team Games Tournament*.

¹² “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa,” *EduMa* 3, no. 1 (2014): 77–91.

¹³ Yahya, Sanusi, and Suprihatin, “Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Bareng.”

¹⁴ Nurul Khikmawati and Thamrin Hidayat, “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd Alislah Surabaya,” *Education and Human Development Journal* 4, no. 1 (2019): 63–71, <https://doi.org/10.33086/ehdj.v4i1.1084>.

¹⁵ Laila Imada Abdillah, Sofyan Hasanuddin Nur, and Asep Ginanjar Arip, “Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Keterampilan Proses Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Motivasi Belajar Siswa,” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 2 (2023): 1051–1060, <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4472>.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif semua siswa tanpa memandang status, dengan melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan memasukkan unsur-unsur permainan serta penguatan. Keunggulan utama dari pembelajaran ini adalah adanya turnamen akademik sebagai bagian dari proses pembelajaran, di mana setiap anggota kelompok berperan sebagai perwakilan kelompok mereka dalam mengikuti turnamen.¹⁶

Akan tetapi, baik penelitian yang dilakukan Nurul dan Thamrin maupun Laila menggunakan mata pelajaran IPA dalam pengujiannya. Dan tidak ditemukan penelitian lain yang menguji pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap keterampilan berpikir kreatif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Padahal, kajian terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting dilakukan, mengingat perannya yang signifikan dalam membentuk karakter siswa, keterampilan ini memungkinkan siswa untuk mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila ke dalam kehidupan sehari-hari,¹⁷ serta mengembangkan kemampuan analitis dalam memahami konsep-konsep yang kompleks.¹⁸ Oleh karena itu, perlu dilakukan pengujian atau eksperimen untuk

¹⁶ Wisnu D. Yulianto, Kamin Sumardi, and Ega T. Berman, "Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk," *Journal of Mechanical Engineering Education* 1, no. 2 (2016): 323–330, <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i2.3820>.

¹⁷ Nabilla Alifia Zahra, Putry Nabillah Ramadhani, and Putri Fajar Komala, "Kreativitas Dalam Pembelajaran Pkn Sd: Mengajar Kewarganegaraan Melalui Permainan Dan Aktivitas Interaktif," *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisiplin* 8, no. 6 (2024): 756–762, <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jikm/article/download/3991/4035/4032>.

¹⁸ Alexander Mahombar, Herna Puspita Padang, and Peniel Hutagalung, "Dampak Penerapan Model PjBL Dengan STEM Pada Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Berpikir Kritis Siswa," *PASCAL (Journal of Physics and Science Learning)* 7, no. 2 (2023): 49–57, <https://doi.org/10.30743/pascal.v7i2.8172>.

mengetahui bagaimana pengaruh penerapan model *Team Games Tournament* terhadap keterampilan berpikir kreatif pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut.

1. Rendahnya keterampilan berpikir kreatif.
2. Kurangnya pemahaman terhadap materi nilai-nilai Pancasila.
3. Ketidakmampuan memberikan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila yang beragam.
4. Keterbatasan dalam menggunakan model pembelajaran yang inovatif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti menetapkan batasan ruang lingkup penelitian. Peneliti membatasi permasalahan pada aspek-aspek berikut:

1. Materi yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV.
2. Indikator keterampilan berpikir kreatif telah dikemukakan oleh beberapa ahli, seperti Guilford, Torrance, dan Munandar. Dalam penelitian ini indikator keterampilan berpikir kreatif yang digunakan mengacu pada pendapat Munandar, terdapat 4 indikator yaitu, kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), keaslian (*originality*), elaborasi (*elaboration*).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas yang telah dijabarkan, maka penulis dapat merumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana keterampilan berpikir kreatif sebelum penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* siswa kelas IV SD Islam An-Nur?
2. Bagaimana keterampilan berpikir kreatif sesudah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* siswa kelas IV SD Islam An-Nur?
3. Apakah terdapat pengaruh model *Team Games Tournament* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV SD Islam An-Nur?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan keterampilan berpikir kreatif sebelum penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* kelas IV SD Islam An-Nur.
2. Untuk mendeskripsikan keterampilan berpikir kreatif sesudah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* kelas IV SD Islam An-Nur.
3. Untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV SD Islam An-Nur.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi ke dalam dua jenis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi wawasan serta pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya pada Pendidikan Sekolah Dasar. Nantinya,

wawasan dan pengetahuan tersebut dapat membantu para pendidik dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti berpikir kreatif, pada siswa.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini berguna bagi:

a. Peserta Didik

Membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

b. Pendidik

Menambah wawasan pendidik untuk dapat menerapkan model *Team Games Tournament* secara maksimal dan sebagai bahan evaluasi pendidik dalam menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

d. Peneliti

Hasil penelitian ini akan memberikan pengalaman berharga terkait model pembelajaran dan meningkatkan pengetahuan mengenai penelitian eksperimen serta model pembelajaran *Team Games Tournament*.

e. Peneliti Selanjutnya

Menjadi bahan kajian bagi peneliti selanjutnya dalam memperluas wawasan mengenai pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.