

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Saat ini dunia telah memasuki abad 21 dengan tantangan yang berbeda dari sebelumnya. Dalam menghadapi abad 21 ini harus bisa mengimbangi agar kehidupan bisa berkembang mengikuti zaman. Artinya kehidupan manusia mengalami perubahan dengan hal yang berbeda. Salah satu tantangan yang dihadirkan dalam abad 21 ini sangat penting bagi guru untuk mendapatkan keterampilan yang perlu dikembangkan oleh generasi muda yang kreatif serta berwawasan global.

Menjadi guru yang profesional merupakan syarat yang utama dalam meningkatkan mutu pendidikan. Tidak serupa dengan periode zaman sebelumnya, pada era abad ke-21 ini perkembangan pendidikan dan teknologi melaju sangat pesat. Menurut Fakhruddin dkk, (dalam Kurniawan, 2019, hlm. 56) Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengakibatkan banyak pekerjaan manusia digantikan oleh mesin dalam melaksanakan tugas-tugas yang bersifat repetitif. Pada saat yang sama, manusia akan lebih fokus pada pekerjaan yang mengharuskan pemikiran berintelektual dan kreatif. Namun begitu, peran guru tidak mungkin tergantikan oleh apapun karena siswa tetap harus mendapat perlakuan dan sentuhan pembelajaran oleh seorang guru. Disamping itu, kesadaran akan tantangan abad 21 serta peluang globalisasi dan disisi lain akan pentingnya peran pendidikan mendorong semua pihak untuk mempersiapkan diri terutama dalam menguasai berbagai keterampilan.

Saat menghadapi tantangan yang muncul di abad ke-21, setiap orang dituntut menguasai berbagai keterampilan. Keterampilan yang harus dikuasai pada abad 21 dikenal dengan istilah 4C yaitu *critical thinking*, *creative thinking*, *communication* dan *colaboration*. Menurut Hakkarainen & Ahtee, (2007, hlm. 3) 4C adalah *softskill* yang pada implementasi kesehariannya jauh lebih bermanfaat dibandingkan dengan penguasaan *hardskill*. Oleh karena itu fungsi 4C dalam abad 21 Berperan dengan signifikan. Seperti yang pertama, berpikir kritis (*critical thinking*) berfungsi sebagai suatu proses yang digunakan untuk memecahkan masalah, mengambil

keputusan, membujuk, menganalisis asumsi dan melakukan penelitian ilmiah. Kedua, berpikir kreatif (*creative thinking*) berfungsi memecahkan masalah menggunakan ide-ide yang luas serta inovatif. Komunikasi (*communication*) berfungsi untuk melakukan hubungan antar manusia baik antar individu maupun kelompok. Kolaborasi (*colaboration*) berfungsi untuk mencapai tujuan ataupun memecahkan masalah dengan berkerja sama.

Kemampuan berpikir kreatif adalah salah satu kompetensi yang penting untuk ditingkatkan pada abad 21. Berpikir kreatif merupakan suatu proses di mana seseorang menggunakan akal budi untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru dari berbagai elemen seperti ide, informasi, konsep, pengalaman, dan pengetahuan yang sudah ada dalam ingatannya Gie (dalam Agustiana et al., 2020, hlm. 311). Berbeda dengan pendapat D. Fasco (dalam Widia et al., 2020, hlm. 1) mengatakan “*Creativity is associated with the ability to handle high task novelty*” maksudnya dengan adanya masalah seseorang akan terbiasa untuk berpikir, dia akan mengkaitkan pengetahuan yang dimilikinya dengan masalah yang ada, memunculkan ide-ide sebagai solusi alternatif atas masalah yang ia hadapi. Berpikir kreatif dalam kehidupan akan membantu kita untuk mengatasi tantangan baik dalam konteks kehidupan sehari-hari maupun dalam lingkup karier. Pasti kita selalu menemukan masalah-masalah yang muncul di setiap hari, untuk menyelesaikannya maka kita harus mencari cara untuk menyelesaikan masalah itu juga agar masalah itu tidak terulang kembali. Di dalam berpikir kreatif kita selalu mencari cara baru yang juga bervariasi, sehingga berpikir kreatif akan membuat diri kita menjadi lebih produktif serta lebih baik di setiap harinya.

Berpikir kreatif membuat kita lebih baik karena cenderung menghasilkan sesuatu yang unik dan dapat mengubah cara pandang kita terhadap sesuatu. Menurut Susanto, (2011, hlm. 194) kemampuan berpikir kreatif siswa dapat digunakan sebagai petunjuk untuk mengetahui kualitas kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dan perkembangannya selama proses pembelajaran. Sehingga terdapat tingkatan-tingkatan dalam berpikir kreatif. Kemungkinan seseorang akan melihat masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda, sehingga dibutuhkan alternatif ide ataupun solusi yang bermanfaat. Untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya, seseorang bisa melakukan eksperimen ide-ide baru. Sehingga

dapat memperluas pengetahuan dan juga pengalaman yang dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Guilford (dalam Suardipa, 2019, hlm. 20) a) Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kapasitas individu untuk menghasilkan sejumlah besar ide dengan cepat, fokus pada kuantitas daripada kualitas; b) Keluwesan berpikir (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide, solusi, atau pertanyaan dari berbagai perspektif, serta mampu mengadopsi pendekatan yang berbeda-beda; c) Elaborasi (*elaboration*), yaitu keterampilan untuk memperluas gagasan dengan menambahkan detail-detail yang memperkaya objek, gagasan, atau situasi tersebut; d) Originalitas (*originality*), yang merujuk pada kemampuan mencetuskan gagasan yang unik dan asli.

Berpikir kreatif memberikan dampak yang baik bagi manusia. Seseorang yang berpikir kreatif akan melakukan suatu tindakan dengan sebuah perencanaan terlebih dahulu agar lebih terorganisasi. Bahkan mulai dari kegiatan sehari-hari pasti selalu berhubungan dengan berpikir kreatif. Sesuai dengan pendapat yang disampaikan (dalam Ramadhani & Caswita, 2017, hlm. 267) keuntungan dari kemampuan berpikir kreatif memiliki cakupan yang sangat luas, tidak memiliki batasan, dan mampu menghasilkan hal-hal yang benar-benar baru atau gagasan/konsep yang diperbarui.

Khususnya dalam konteks Indonesia, kemampuan berpikir kreatif siswa terbilang sangat umum. Situasi ini dibuktikan oleh hasil studi siswa Indonesia dalam mengikuti *Trends In International Mathematics and Science Study* (TIMSS) pada tahun 1999, 2003, 2007, 2011, 2015 dan *Programme for International Student Assesment* (PISA) tahun 2000, 2003, 2006, 2009, 2012, 2015, dan 2018 (Hasanah, 2021, hlm. 235). Berdasarkan hasil TIMSS dalam keikutsertaan negara Indonesia Hanya sekitar 2% dari para siswa yang mampu menyelesaikan soal-soal dengan tingkat kesulitan tinggi dan lanjutan. Dengan begitu terbukti bahwa keterampilan berpikir kreatif di Indonesia ini tergolong sangat rendah sehingga sangat perlu untuk di tingkatkan.

Berdasarkan observasi di lapangan, dalam pembelajaran tematik guru kurang menguasai pemaparan tema sehingga sulit untuk mengaitkan tiap pokok materi setiap pelajaran dengan tema. Guru harus memahami konsep pembelajaran tematik

agar penerapannya sesuai dengan yang dibutuhkan dalam kurikulum. Proses belajar mengajar cenderung berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan komunikasi siswa masih berjalan satu arah dan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang menerapkan metode ceramah di mana hanya guru yang memberikan penjelasan sedangkan siswa bertindak sebagai pendengar. Selama proses pembelajaran siswa cenderung pasif dan nampak tidak antusias terhadap pembelajaran. Dalam pembelajaran guru kesulitan menerapkan model yang di gunakan dalam pembelajaran tematik. Model yang di gunakan dalam pengajaran di Indonesia masih mengadopsi pendekatan tradisional yang mayoritas dipimpin oleh guru. Siswa fokus mempelajari materi yang ada di buku dan sangat sedikit diberikan kesempatan untuk melatih berbagai kemampuan. Salah satu kemampuan yang kurang atau tidak dilatihkan adalah berpikir kreatif.

Fakta yang ditemukan ketika peneliti melakukan praktik lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir siswa masih rendah. Salah satunya kemampuan berpikir kreatif. Kurangnya pengetahuan serta pengalaman siswa mempengaruhi kemampuan berpikir kreatifnya sehingga tidak terasah secara optimal. Siswa yang sulit untuk berinteraksi dengan orang lain juga akan sulit untuk berkomunikasi hingga sulit menyampaikan ide-idenya. Kurangnya rasa percaya diri siswa juga membuat mereka malu untuk berkomunikasi yang mengakibatkan mereka tidak memiliki banyak kesempatan untuk mengasah kemampuan berpikirnya. Hal ini dapat mempengaruhi kemampuan berpikir mereka karena berpikir seringkali melibatkan proses berkomunikasi dan interaksi dengan orang lain untuk mencapai pemahaman yang lebih baik.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu dirancang pembelajaran yang memberi peluang kepada siswa untuk mengasah kemampuan berpikir kreatifnya. Berpikir kreatif dapat dirangsang dengan menyiapkan suatu kondisi belajar yang dimulai dengan penyajian masalah. Masalah tersebut menjadi stimulus untuk siswa memikirkan dan merancang solusi secara kreatif. Kondisi pembelajaran yang demikian dapat terjadi melalui penggunaan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai stimulusnya. Salah satu kondisi belajar Model yang

dimaksud adalah pendekatan Pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah (PBL).

Metode pembelajaran yang menggunakan pendekatan berfokus pada pemecahan masalah (PBL) diinginkan dapat menjadi pilihan pendekatan pembelajaran yang mendukung siswa agar berpikir kreatif selama pembelajaran. Pendekatan pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah metode di mana siswa secara langsung terlibat dalam situasi masalah yang memerlukan analisis dan pemecahan, mendorong mereka untuk aktif mencari solusi. Maka dari itu, melalui model *problem based learning* (PBL) akan melatih siswa untuk berpikir kreatif untuk memecahkan suatu masalah, karena di dalam dalam model pembelajaran problem based learning, peran guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan suatu permasalahan untuk kemudian di selesaikan oleh siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik meneliti dengan judul **“Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Kelas Tinggi Sekolah Dasar di Kecamatan Pangatikan Kabupaten Garut”**. Penelitian ini direncanakan dalam pembelajaran di kelas tinggi SD. Implementasi ini diterapkan pada lembaga pendidikan yang masih menjalankan Kurikulum 2013.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari gambaran awal yang telah diberikan, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang muncul terdiri dari hal-hal berikut:

1. Tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa masih cenderung rendah.
2. Pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi oleh pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher centered).
3. Siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi pasif.
4. Siswa mudah merasa jenuh karena suasana pembelajaran yang kurang menarik.
5. Kegiatan pembelajaran berkelompok belum kondusif.
6. Kurangnya media saat proses pembelajaran berlangsung.

### C. Batasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup masalah dan batasan masalah yang dikemukakan, Penulis mengenakan batasan pada penelitian guna meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan ketepatan arah penelitian. Oleh karena itu, peneliti hanya memfokuskan permasalahan pada aspek rendah seperti yang diuraikan berikut:

1. Kemampuan siswa di jenjang sekolah dasar kelas tinggi dalam hal berpikir kreatif menunjukkan tingkat yang rendah.
2. Pendekatan pengajaran yang masih mengandalkan pendekatan berpusat pada guru *teacher centered* menyebabkan ketidakaktifan siswa di kelas.
3. Kemampuan guru dalam menguasai model pembelajaran inovatif masih terbatas.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah tersebut diuraikan ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut.

#### 1. Rumusan Masalah Umum

Bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Kelas Tinggi Sekolah Dasar di Kecamatan Pangatikan Kabupaten Garut?

#### 2. Rumusan Masalah Khusus

- a. Bagaimana langkah-langkah penggunaan Model *problem based learning* (PBL) yang telah dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajarannya?
- b. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa setelah guru menerapkan model *problem based learning* (PBL)?
- c. Berapa besar pengaruh penggunaan model *problem based learning* (PBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa?

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan latar belakang dan perumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

## 1. Tujuan Masalah Umum

Tujuan penelitian umum ialah untuk memahami bagaimana Penerapan model pembelajaran berbasis masalah, seperti *problem based learning* (PBL), memiliki pengaruh terhadap perkembangan kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas tinggi di Sekolah Dasar yang berlokasi di Kecamatan Pangatikan Kabupaten Garut.

## 2. Tujuan Masalah Khusus

Dibawah ini terdapat beberapa rumusan yang masing-masing merupakan elaborasi dari rumusan umumnya, seperti yang berikut ini:

- a. Mengetahui bagaimana langkah-langkah penggunaan model *problem based learning* (PBL) yang telah dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajarannya.
- b. Mengetahui bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa setelah guru menerapkan model *problem based learning* (PBL).
- c. Mengetahui berapa besar pengaruh penggunaan model *problem based learning* (PBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

## F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki dampak positif, baik dalam hal teori maupun praktik, dengan rincian dengan detail yang diberikan berikut ini.

### 1. Manfaat Teoritiss

Memperluas pemahaman peneliti dan sebagai evaluasi mengenai dampak penerapan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) terhadap perkembangan kemampuan berpikir kreatif.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, ini akan meningkatkan pengalaman terkait pembelajaran di lingkungan sekolah dan memberi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama masa perkuliahan.
- b. Bagi pendidik, Sebagai sarana dan referensi dalam penggunaan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) pembelajaran serta membantu pendidik memfasilitasi penyampaian materi

- c. Bagi siswa, membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik.

## **G. Definisi Operasional**

Untuk mencegah terjadi penafsiran yang salah terhadap variabel-variabel yang diteliti, perlu dijelaskan definisi operasionalnya. Berikut ini merupakan penjelasan rinci mengenai definisi operasional yang digunakan untuk mendefinisikan berbagai variabel dalam kerangka penelitian ini.

### **1. Model Problem Based Learning (PBL)**

Model Pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menuntut siswa untuk aktif dan memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai materi pelajaran yang dipelajari (Djonomiarjo, 2020, hlm. 39). Senada dengan pendapat Janah et al., (2018, hlm. 2098) Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) fokus pada keterlibatan aktif siswa dalam proses penemuan dan Penggunaan materi pelajaran yang sesuai dengan situasi yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.

Berbeda dengan pendapat Saleh, (2013) *problem based learning* (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah metode belajar yang membelajarkan peserta didik untuk memecahkan masalah dan merefleksikannya dengan pengalaman mereka.

Menurut pendapat beberapa ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa Model pembelajaran berbasis masalah, yang dikenal sebagai Problem Based Learning (PBL), adalah sebuah metode pendekatan pembelajaran. Model pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Akibatnya, siswa akan aktif terlibat dalam proses pengembangan kemampuan berpikir yang kompleks untuk menghadapi sebuah masalah. Siswa juga mampu merefleksikan hasil belajar berdasarkan konteks kehidupan sehari-hari.

Sintaks model *problem based learning* (PBL) terdiri atas lima langkah utama, antara lain: 1) Orientasi siswa pada masalah; 2) Mengorganisasi siswa dalam belajar; 3) Bimbingan penyelidikan individu maupun kelompok; 4) Pengembangan



dan penyajian hasil karya; 5) Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah (Rosidah, 2018, hlm. 65).

Sejalan dengan pendapat sebelumnya tahapan-tahapan pembelajaran berbasis masalah menurut Yulianti & Gunawan, (2019, hlm. 402) sebagai berikut.

**Tabel 1. 1 Implementasi Kegiatan Guru Menggunakan Indikator Model PBL**

No	Indikator	Kegiatan Guru
1.	Orientasi peserta didik pada masalah	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi peserta didik terlibat pada aktivitas pemecahan masalah
2.	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3.	Membimbing pengalaman individual atau kelompok	Mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka untuk berbagai tugas dengan temannya.
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses.	Membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.

## 2. Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif melibatkan kapasitas untuk mengatasi sebuah tantangan. Dengan menciptakan suatu gagasan yang kreatif untuk menyelesaikannya serta untuk menciptakan sebuah ide yang berbeda dengan pendapat orang lain. Dengan berpikir kreatif, siswa dapat memperoleh wawasan untuk menemukan solusi baru dari suatu masalah. Dalam proses berpikir ini, siswa juga tertarik untuk memecahkan masalah untuk merangsang rasa ingin tahu. Setiap orang selalu dituntut untuk berpikir kreatif, sehingga banyak orang yang mengatakan bahwa kreativitas saat ini sudah seperti keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap orang. Setiap orang memiliki kemampuan kreatif, namun tidak semua orang dapat memaksimalkan kemampuan ini. Pola pikir, kepribadian dan lingkungan juga sangat mempengaruhi proses berpikir setiap anak.

Berpikir kreatif menurut Hariman (Akmalia et al., 2016, hlm. 184) Merupakan suatu bentuk pemikiran yang bertujuan untuk menghasilkan ide-ide yang inovatif. Wahyuni & Kurniawan, (2018, hlm. 2) berpendapat berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan berpikir yang memfasilitasi pembelajaran individu dengan merealisasikan imajinasinya, memberikan kesempatan baginya untuk berpikir. Sedangkan menurut Munandar (dalam Fitriarosah, 2016, hlm. 28) berpikir kreatif juga disebut juga berpikir *divergen* ialah memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan penekanan pada keragaman jumlah dan kesesuaian. Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif ini adalah salah satu elemen dari beberapa aspek berpikir yang mempunyai signifikansi yang tinggi dalam pengembangan pola pikir seseorang serta meningkatkan kemampuan berpikir yang lebih baik untuk menemukan solusi yang inovatif. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif menjadi faktor yang penting dalam mencapai kesuksesan dalam kehidupan.

Indikator-indikator dalam berpikir kreatif menurut Munandar (dalam Maulana: 2011) dan seperti yang dinyatakan dalam buku prosiding seminar nasional "Pendidikan Dasar: Membedah Anatomi Kurikulum 2013 untuk Membangun Masa Depan Pendidikan yang Lebih Baik" oleh Nurdinah Hanifah dan

J. Julia, adalah faktor-faktor yang dapat diukur secara langsung. Indikator-indikator tersebut mencakup:

1. Kelancaran: Keahlian siswa dalam mengutarakan sejumlah pandangan yang berbeda dalam lingkungan pembelajaran.
2. Keluwesan: Kemampuan untuk berpikir di luar kebiasaan, mengeksplorasi alternatif jawaban yang beragam, memberikan perspektif yang berlainan terhadap situasi, dan memiliki kemampuan beradaptasi dengan perubahan mengubah arah berpikir dengan spontan.
3. Keaslian: Keterampilan dalam menghasilkan gagasan-gagasan inovatif dan unik, menciptakan kombinasi yang tidak lazim untuk mengungkapkan gagasan, serta menemukan pendekatan inovatif untuk menemukan solusi dengan pendekatan yang baru.
4. Kerincian: Kemampuan mengembangkan gagasan yang diterima. Siswa dengan ketrampilan ini tidak mudah puas dengan pengetahuan yang dangkal.

Kemampuan berpikir kreatif memiliki keterkaitan dengan unsur-unsur berpikir kreatif seperti kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan kerincian. Berpikir kreatif sendiri terhubung dengan dimensi-dimensi berpikir kreatif seperti kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan kerincian (Mukti et al., 2018). Berikut indikator berpikir kreatif jika di uraikan.

**Tabel 1.2 Indikator Berpikir Kreatif**

<b>Indikator</b>	<b>Sub Indiator</b>	<b>Deskripsi</b>
Kelancaran	1. Kemampuan untuk berpikir terbuka	kemampuan untuk membuka diri terhadap ide-ide baru dan tidak terbatas oleh batasan atau asumsi tertentu.
	2. Kemampuan melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang	Kemampuan untuk mempertimbangkan berbagai sudut pandang atau perspektif dalam menghadapi suatu masalah.

<b>Indikator</b>	<b>Sub Indiator</b>	<b>Deskripsi</b>
	3. Kemampuan untuk memproduksi ide-ide secara cepat	Kemampuan untuk menghasilkan banyak ide atau solusi dalam waktu yang singkat.
Kelenturan	1. kemampuan untuk mempertimbangkan alternatif solusi	Kemampuan untuk menghasilkan banyak alternatif solusi atau ide, bahkan ketika situasinya tidak jelas atau tidak ada jawaban yang benar.
	2. Kemampuan untuk beradaptasi	Kemampuan untuk mengubah pendekatan atau strategi jika situasi berubah atau tidak berjalan sesuai rencana.
	3. Keterbukaan terhadap pengalaman baru	Kemampuan untuk membuka diri terhadap ide atau pengalaman baru, dan mempertimbangkan pandangan yang berbeda.
Keaslian	1. Kemampuan untuk membuat konsep baru	Kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru yang belum pernah ada sebelumnya, yang dapat mengubah cara kita memandang suatu masalah atau situasi.
	2. Kemampuan untuk mengintegrasikan ide-ide yang tidak biasa	Kemampuan untuk menggabungkan ide-ide yang tampaknya bertentangan atau tidak terkait secara logis, dan menciptakan konsep-konsep yang baru.

<b>Indikator</b>	<b>Sub Indiator</b>	<b>Deskripsi</b>
	3. Kemampuan untuk berpikir di luar kotak	Kemampuan untuk mempertanyakan asumsi-asumsi yang lazim dan mempertimbangkan kemungkinan-kemungkinan baru.
Kerincian	1. Kemampuan untuk merinci ide-ide	Kemampuan untuk mengembangkan ide-ide secara lebih mendalam dan terperinci.
	2. Kemampuan untuk mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang	Kemampuan untuk mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang dari suatu ide atau solusi yang dihasilkan..
	3. Kemampuan untuk mempertimbangkan implikasi dari ide-ide	Kemampuan untuk mempertimbangkan implikasi dan konsekuensi dari ide-ide yang dihasilkan, baik secara positif

## **H. Sistematika Skripsi**

Sistematika penulisan skripsi bertujuan untuk mempermudah pemahaman dan penelaahan penelitian. Sistematika skripsi ini mencakup 5 Bab antara lain:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bagian pendahuluan ini berisikan pokok permasalahan: antara lain latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi.

### **BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR**

Pada bagian ini berisikan beberapa inti permasalahan diantaranya yaitu kajian teori beserta berbagai referensi jurnal yang dihubungkan dengan penelusuran jurnal yang berkaitan dengan yang akan diteliti,

hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan topik penelitian yang akan diinvestigasi, struktur berpikir, serta gambaran diagram dan prakiraan bersama dengan dugaan-dugaan dan hipotesis penelitian.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bagian ini berisikan metode dan prosedur yang diterapkan untuk merespons atau menjawab masalah yang berisikan pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan Objek penelitian, pengumpulan data dan prosedur penelitian.

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bagian ini memuat informasi temuan serta analisis mendalam dari penelitian yang telah dilakukan melalui analisis data survey seperti angket, wawancara dan dokumentasi.

### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Bagian ini mencakup rangkuman hasil temuan serta rekomendasi yang merangkum jawaban terhadap pertanyaan penelitian yang telah di rumuskan dan saran yang di berikan penulis.