

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan terpenting bagi setiap manusia, terlebih lagi di era modern saat ini. Pendidikan adalah cara strategis untuk meningkatkan potensi negara untuk berkompetisi di tingkat yang lebih luas. Pentingnya Pendidikan perlu diatur dalam sebuah aturan yang baku mengenai Pendidikan tersebut yang dipayungi didalam Sistem Pendidikan Nasional. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat (1), pengertian pendidikan adalah sebagai berikut:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Siswa merupakan salah satu komponen yang penting didalam sebuah pendidikan yang diharuskan belajar dengan giat dan taat kepada guru karena tanpa adanya mereka siapa lagi yang akan meneruskan generasi terbaik bangsa ini selain mereka. Seiring berkembangnya zaman, pendidikan seringkali mengalami perubahan terutama pada kurikulum yang mengakibatkan menteri pendidikan Indonesia pun menekankan kepada setiap sekolah untuk menerapkan kompetensi abad 21, salah satunya yaitu *creative thinking* atau kemampuan peserta didik berpikir kreatif. Harriman (2017, hlm. 120) mengatakan, “Berpikir kreatif adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan yang baru. Berpikir kreatif merupakan serangkaian proses, termasuk memahami masalah, membuat tebakan dan hipotesis tentang masalah, mencari jawaban, mengusulkan bukti, dan akhirnya melaporkan hasilnya”.

Setiap siswa pasti memiliki karakternya masing-masing yang dapat terpengaruh dengan cepat maupun sebaliknya, tergantung dari faktor lingkungan, faktor sosial, faktor genetik, dan kebiasaan siswa tersebut. Walaupun sebagian besar guru sudah berinovasi dan melakukan berbagai perubahan model dan metode

belajar untuk membuat setiap siswa dapat berpikir kreatif dalam pembelajaran, masih saja banyak siswa yang enggan dan tidak terlalu antusias atau malas dalam mengikuti pembelajaran yang menjadikan siswa tersebut kurang aktif dan belum mampu untuk dapat berpikir kreatif dalam pembelajaran.

Selalu saja terdapat kendala bagi setiap siswa untuk dapat berpikir kreatif pada waktu proses KBM di dalam kelas yang disebabkan oleh beberapa faktor. Setelah membaca beberapa sumber perihal apa yang mempengaruhi siswa untuk dapat berpikir kreatif, penulis menyimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat membuat siswa terhambat untuk berpikir kreatif, diantaranya yaitu guru cenderung melarang dan memberi ancaman kepada siswa yang tidak aktif yang membuat siswa itu terkena tekanan mental. Lalu guru membatasi rasa keingintahuan siswa yang dapat menjadikan siswa merasa untuk apa ia bertanya bila tidak dijawab atau ditanggapi. Lalu guru terkadang memberikan komentar negatif kepada siswa yang berpendapat. Kemudian ketika pembelajaran dilaksanakan, kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru cenderung monoton. Terakhir yaitu guru terkadang mengharuskan pemikiran setiap siswa untuk 'seragam' yang artinya tidak boleh ada perbedaan pendapat sehingga siswa tidak dapat berpikir lebih jauh setelah ada jawaban yang menurut guru tersebut bagus.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru terkait, mereka menilai bahwa siswa kelas sebelas terutama program studi IPS di Sekolah Menengah Atas Pasundan 8 Bandung ini ternilai masih kurang dalam mencapai poin-poin kompetensi abad 21 terutama pada poin berpikir kreatif yang diduga karena mereka adalah siswa yang belum terbiasa dengan pembelajaran luring sejak wabah COVID-19 melanda sehingga yang dimana sebelumnya mereka terbiasa belajar daring dan langsung dipertemukan dengan pembelajaran luring. Meskipun para guru mengetahui bahwa mereka adalah siswa-siswa lama yang pembelajarannya berbasis web, tetapi guru tersebut masih saja menggunakan model dan metode pembelajaran konvensional. Akibatnya, agar pembelajaran berjalan sesuai dengan perangkat pembelajaran, guru harus bekerja lebih keras dan lebih berinovasi lagi.

Jawaban lainnya yang berkaitan dengan indikator tingkat berpikir kreatif siswa di sekolah tersebut adalah masih sedikit siswa yang dapat memberikan ide,

namun sangat sedikit siswa yang mampu menghasilkan banyak pemikiran, memberikan banyak tanggapan, menangani banyak masalah, dan mengajukan banyak pertanyaan dengan mudah. Sangat sedikit siswa yang dapat membuat pemikiran dan pertanyaan bervariasi. Belum ada siswa yang mampu menyempurnakan dan mengembangkan suatu ide atau benda dan sebagian besar siswa belum mampu membuat ungkapan unik yang dapat memudahkan siswa mengingat materi.

Setelah melakukan wawancara, dilanjutkan dengan menginput data hasil observasi awal berupa angket. Berikut merupakan data awal dari tingkat berpikir kreatif siswa kelas XI IPS di SMA Pasundan 8 Bandung.

Tabel 1.1

Data Observasi Awal Tingkat Berpikir Kreatif Siswa Kelas XI IPS SMA Pasundan 8 Bandung

Indikator	Persentase Tingkat Berpikir Kreatif				
	STS	TS	R	S	SS
Kelancaran berpikir (<i>fluency of thinking</i>)	-	5,9	58,8	29,4	5,9
Keluwesannya berpikir (<i>flexibility</i>)	5,9	5,9	58,8	29,4	-
Elaborasi (<i>elaboration</i>)	5,9	17,6	52,9	11,8	11,8
Originalitas (<i>originality</i>)	5,9	23,5	41,2	29,4	-
Rata-rata	3,09	13,23	52,93	25	4,43

Sumber: Angket yang Diberikan Kepada Siswa Kelas XI IPS di SMA Pasundan 8 Bandung

Keterangan:

Sangat Tidak Setuju = STS

Tidak Setuju = TS

Ragu-ragu = R

Setuju = S

Sangat Setuju = SS

Data di atas menunjukkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI IPS di SMA Pasundan 8 Bandung masih cukup rendah karena persentase terbanyak menyatakan bahwa siswa masih ragu-ragu dalam mencapai keempat indikator

tersebut dengan baik yang memiliki persentase rata-rata 52,93% atau sebanyak 9 orang saja dari 17 responden yang mengisi angket yang artinya berpikir kreatif siswa perlu ditingkatkan lagi karena tingkatannya hanya sampai pada tingkatan cukup kreatif saja. Disamping itu, masih ada saja siswa yang belum mampu dalam mencapai indikator berpikir kreatif yang artinya berpikir kreatif siswa perlu ditingkatkan lagi agar siswa yang merasa belum mampu dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya.

Sudah jelas bahwa model pembelajaran yang tepat diperlukan berdasarkan fenomena masalah, penyebab yang menghalangi siswa untuk berpikir kreatif, dan data yang disebutkan di atas. Terdapat banyak macam model pembelajaran kooperatif. Model yang dapat digunakan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah model belajar kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

Trianto (2015, hlm. 51) mengatakan, “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial”. Berbagai macam model belajar yang dapat guru digunakan untuk mendorong siswa untuk menjadi kreatif saat belajar. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model belajar yang diprediksi yang dapat memengaruhi kemampuan kreatif siswa. Guru harus memikirkan cara untuk membagi kelompok dalam situasi seperti ini tanpa membuat siswa mengeluh karena ada yang dikesampingkan. Namun, ini masuk akal karena setiap siswa pasti memiliki pandangan yang berbeda terhadap teman-teman kelasnya. Jadi dalam hal ini, guru hanya sebatas melakukan sebuah langkah untuk dapat membagikan kelompok yang kira-kira akan menghasilkan suatu hasil kerja kelompok yang baik yang dilihat dari berbagai sudut pandang seperti cara mereka bekerja sama, cara mereka menanggapi satu sama lain, dan cara mereka mengerjakan tugas untuk menampilkan hasil kerja kelompok mereka dengan percaya diri. Jika dirasa kurang mampu untuk membagikan kelompok seperti itu, guru juga bisa menentukan hanya ketua kelompoknya saja dan ketua kelompok itu adalah siswa yang aktif dan memiliki nilai yang bagus kemudian sisanya memilih kelompok untuk bergabung ke kelompok yang sudah ditunjukkan ketuanya.

Team Games Tournament ini merupakan jenis model pembelajaran kooperatif yang dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dalam satu kelompok untuk menang dalam kompetisi melawan kelompok lain. Pertandingan yang diadakan bukanlah jenis pertandingan saling merendahkan atau saling serang, melainkan hanya menjawab setiap soal atau pertanyaan yang dibacakan atau yang diberikan oleh guru menggunakan sebuah media untuk bisa dijawab masing-masing kelompok secepat mungkin. Lalu, jika ada kelompok yang belum bisa menjawab pertanyaan tersebut, maka kelompok lain berhak menjawab pertanyaan kelompok yang belum dijawab secara mengacungkan tangan dengan cepat. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa model TGT dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat karena mereka secara tidak langsung berusaha untuk mendapatkan poin atau nilai tertinggi. Selain itu, karena perselisihan antar kelompok sering terjadi selama proses pembelajaran, kooperatif juga dapat berperan. Siswa belajar untuk menghargai pendapat-pendapat dan mempererat persaudaraan dengan siswa lainnya, yang menghasilkan karakter yang baik.

Berdasarkan fenomena permasalahan di atas, diperlukan penerapan model pembelajaran untuk tercapainya tingkat berpikir kreatif yang lebih baik pada siswa kelas XI IPS SMA Pasundan 8 Bandung. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* terhadap Tingkat Berpikir Kreatif Siswa (Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Pasundan 8 Bandung Tahun Ajaran 2023/2024)**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa masalah yang ada di kelas XI IPS SMA Pasundan 8 Bandung, diantaranya yaitu:

1. Siswa kelas XI IPS SMA Pasundan 8 Bandung cenderung kurang mampu untuk berpikir kreatif dalam pembelajaran
2. Berpikir kreatif siswa kelas XI IPS SMA Pasundan 8 Bandung perlu ditingkatkan.
3. Tenaga pendidik masih menggunakan model pembelajaran konseptual dengan metode mengajar konvensional.

C. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, fokus penelitian ini adalah tentang:

- 1) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk mempengaruhi tingkat berpikir kreatif siswa.
- 2) Subjek penelitian hanya difokuskan kepada siswa kelas XI IPS SMA Pasundan 8 Bandung terutama kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2.
- 3) Ruang lingkup materi pokok penelitian ini adalah materi ekonomi kelas XI.
- 4) Kelas kontrol menggunakan model kooperatif tipe *jigsaw*.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, berikut rumusan masalah yang akan diteliti:

- 1) Bagaimana tingkat berpikir kreatif siswa melalui hasil belajar pada kelas eksperimen sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*?
- 2) Bagaimana tingkat berpikir kreatif siswa melalui hasil belajar pada kelas kontrol sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*?
- 3) Apakah terdapat perbedaan tingkat berpikir kreatif siswa melalui hasil belajar sebelum dan sesudah menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* pada kelas eksperimen dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* pada kelas kontrol?
- 4) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan setelah menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* terhadap tingkat berpikir kreatif siswa melalui hasil belajar pada kelas eksperimen?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dapat diidentifikasi berdasarkan masalah berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat berpikir kreatif siswa melalui hasil belajar sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* pada kelas eksperimen.

2. Untuk mengetahui tingkat berpikir kreatif siswa melalui hasil belajar sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* pada kelas kontrol.
3. Untuk mengetahui adanya perbedaan tingkat berpikir kreatif melalui hasil belajar sebelum dan sesudah menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* pada kelas eksperimen dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* pada kelas kontrol.
4. Untuk mengetahui pengaruh dari Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* terhadap tingkat berpikir kreatif siswa melalui hasil belajar pada kelas eksperimen.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, penelitian ini diharapkan dapat membangun pengetahuan serta wawasan baru tentang berpikir kreatif siswa yang harus ditingkatkan kemampuannya.

2. Manfaat dari Segi Kebijakan

Diharapkan penelitian dapat membantu institusi pendidikan SMA Pasundan 8 Bandung untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

3. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru:

Sebagai wawasan dan pengetahuan baru bagi guru serta bisa memotivasi guru untuk menerapkan model-model belajar yang berbeda untuk membuat siswa berpikir kreatif selama KBM.

b. Bagi Peserta Didik:

1. Meningkatkan motivasi dan minat untuk dapat berpikir kreatif dalam proses KBM
2. Mengembangkan kegiatan peserta didik
3. Melatih peserta didik agar berani menanggapi pertanyaan yang diberikan guru
4. Membantu peserta didik untuk lebih menguasai materi

c. Bagi Sekolah:

Sebagai bahan masukan dan bahan pertimbangan dalam pelaksanaan menyusun program pembelajaran yang akan datang.

d. Bagi Peneliti:

Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan wawasan tentang siswa pada tingkat berpikir kreatif mereka.

F. Definisi Operasional

Untuk membuat deskripsi setiap variabel lebih mudah dan menghindari kesalahpahaman antara penulis dan pembaca tentang judul yang telah diajukan, berikut penjelasan tentang istilah yang digunakan:

1. Model Pembelajaran Kooperatif

Warsono & Hariyanto (2014, hlm. 161) mengatakan, “Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang melibatkan sejumlah kelompok kecil siswa bekerja sama dan belajar bersama dengan saling membantu secara interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan”.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Slavin (2015:163) mengatakan, “TGT adalah bagian dari pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, kuis, dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka”.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Rusman dalam Shoimin (2014, hlm. 90) menjelaskan tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yaitu sebagai berikut:

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* menitik beratkan kepada kerja kelompok dalam bentuk kelompok kecil. Metode atau tipe *Jigsaw* merupakan metode belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai dengan enam orang secara heterogen. Siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan

bertanggung jawab secara mandiri. Dalam pembelajaran ini, siswa juga memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya.

4. Berpikir Kreatif

Setiap orang memiliki kemampuan berpikir kreatif sejak usia dini. Namun, hanya ketika mereka dewasa, beberapa orang benar-benar belajar berpikir kreatif, sedangkan yang lain malas atau tidak belajar. Dengan kata lain, kemampuan kita dapat menentukan kreativitas kita. Harriman (2017, hlm. 120) mengatakan bahwa, “Berpikir kreatif adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan yang baru. Berpikir kreatif merupakan serangkaian proses, termasuk memahami masalah, membuat tebakan dan hipotesis tentang masalah, mencari jawaban, mengusulkan bukti, dan akhirnya melaporkan hasilnya”.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan model belajar yang melibatkan sejumlah kelompok kecil siswa yang bekerja sama dan untuk mencapai tujuan belajar yang telah dirumuskan yang memiliki banyak jenis dan tipenya, salah satunya tipe *team games tournament* (TGT) dan tipe *jigsaw* dimana tipe TGT adalah model pembelajaran kooperatif berupa turnamen akademik di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim dengan anggota kelompok lainnya. Sedangkan tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai dengan enam orang secara heterogen. Siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri. Kemudian berpikir kreatif dapat didefinisikan sebagai serangkaian proses seperti memahami masalah, membuat teka-teki, menemukan solusi unik, menggagas bukti asli, dan akhirnya memberikan hasilnya. Pada dasarnya, setiap orang memiliki kemampuan berpikir kreatif ini sejak kecil, tetapi beberapa orang serius mengembangkannya, dan juga ada yang tidak mengembangkannya.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penyusunan diperlukan sebagai pedoman penulisan skripsi agar pembahasan skripsi lebih mudah dilihat dan dipahami. Menurut Buku Panduan

Penulisan Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa FKIP Universitas Pasundan 2023 yakni sebagai berikut:

a. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian pembuka skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

b. Bagian Isi Skripsi

Bagian isi skripsi membuat bab dan sub bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pembaca dibawa ke pembahasan masalah di bagian ini. Bagian pendahuluan berfokus pada penjelasan tentang masalah penelitian. Ada masalah yang perlu diteliti lebih dalam, jadi penelitian ini dilakukan. Terdapat kesenjangan antara kenyataan dan harapan, yang menyebabkan masalah penelitian. Setiap pembaca mendapatkan pemahaman tentang jalan masalah dan pembahasan setelah membaca bagian pendahuluan. Pendahuluan dimaksudkan untuk membantu pembaca memahami pokok isi skripsi ini secara ilmiah.

BAB II KAJIAN TEORI

Kajian teori memberikan deskripsi teori dan fokus penelitian pada teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang mendukung temuan penelitian sebelumnya. Peneliti melakukan kajian teori untuk membuat definisi konsep. Setelah itu, mereka membuat kerangka pemikiran yang menjelaskan bagaimana variabel penelitian berhubungan satu sama lain. Oleh karena itu, penelitian teori bukan hanya menyajikan teori-teori baru, itu juga mengungkapkan cara peneliti berpikir tentang masalah yang mereka hadapi dan bagaimana teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ada membantu mereka memecahkan masalah tersebut.

BAB III METODE PENELITIAN

Semua yang dibahas di sini adalah metodologi, desain, subjek dan objek, instrumen dan teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data dan prosedur penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas 2 topik utama yakni hasil penelitian yang didasarkan pada hasil pengolahan dan analisis data, serta bagian pembahasan yang mencakup jawaban atas setiap pertanyaan penelitian yang telah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini mencakup kesimpulan, yang menjelaskan bagaimana peneliti menafsirkan dan memaknai analisis hasil penelitian. Kesimpulan ini kemudian disampaikan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau peneliti berikutnya.

c. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka yang terdiri dari daftar buku, jurnal ilmiah, majalah ilmiah, dan artikel sebagai referensi untuk pengumpulan data. Selanjutnya, bagian lampiran berisi keterangan dan informasi tambahan yang mungkin diperlukan untuk menyempurnakan skripsi.