

BAB 2

TINJAUAN TEORITIS

2.1.Kajian Pustaka

2.1.1.Kemampuan Berpikir Kreatif

2.1.1.1.Pengertian Berpikir Kreatif

Menurut Susanto, dkk (2020) menjelaskan bahwa manusia dapat berpikir dan memahami sesuatu, Dimana sesuatu yang diketahui tersebut disebut dengan pengetahuan. Menurut Kurni dan Susanto (2018) proses berpikir menekankan pada proses menggali pengetahuan yang melibatkan interaksi antara individu dengan lingkungan. Menurut Sofyan dan Amir (2019) seorang pendidik harus mampu mempersiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan berpikir, diantaranya kemampuan menemukan masalah, menciptakan situasi baru, dan menciptakan kemampuan peserta didik dalam hal belajar mandiri maupun bekerja dalam kelompok. Kemampuan proses berpikir peserta didik dapat dengan melalui pembelajaran yang merangsang untuk melakukan aktivitas berpikir.

Kemampuan berpikir kreatif secara umum dipahami sebagai bagian dari kreativitas. Menurut *National Advisory Committee on Creative and Cultural Education* (NACCCE) kreativitas yaitu suatu kegiatan menciptakan sesuatu hal baru ataupun menilai (Fakhriyani, 2016). Menurut Manurung, dkk (2021) peserta didik yang memiliki keterampilan kreatif biasanya menjadi inspirasi peserta didik yang lainnya. Menurut Sofyan dan Ismail (2018) bahwa kreativitas adalah suatu kecakapan dalam berimajinasi mengenai sesuatu hal baru, sikap dalam mengkombinasikan suatu ide dari ide – ide terdahulu. Kreativitas dapat diwujudkan sejak dini, Dimana sebenarnya kreativitas dapat dikembangkan dan ditingkatkan tanpa harus memperhatikan level kreativitas setiap individunya karena setiap individu mempunyai kemampuan kreativitas yang berbeda – beda dan kreativitas sebenarnya dapat dibangun dengan adanya dorongan dan motivasi dari diri sendiri ataupun dari orang lain yang mengharuskan mereka untuk melakukan Tindakan kreatif,

2.1.1.2. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Menurut Sofyan dan Ismail (2018) kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menganalisa Ketika dihadapkan suatu permasalahan dengan mencari Solusi bagaimana menyelesaikan permasalahan tersebut. Menurut Manurung (2018) untuk menghadapi persaingan di zaman yang semakin maju dibutuhkan kemampuan berpikir kreatif yang diperoleh dari Pendidikan, sehingga diharapkan nantinya peserta didik mampu dan sudah siap dalam menghadapi persaingan di dunia luar.

Adapun menurut Jamaris (Nuraini, Hartati, dan Sihadi, 2020) indikator berpikir kreatif, diantaranya : 1) *Fluency*, yaitu kemampuan memberikan ide dengan benar dan sesuai 2) *Flexibility*, yaitu kemampuan menyelesaikan soal lebih dari satu cara 3) *Originality*, yaitu kemampuan memberikan jawaban yang berbeda 4) *Elaborasi*, yaitu kemampuan memperinci jawaban dengan benar dan sesuai.

Menurut Silver (Nichen Irma Cintia, dkk. 2018:71) mengemukakan bahwa di dalam kemampuan berpikir kreatif ditemukan ada empat indikator yaitu : 1) *Fluency* (berpikir mulus), ialah kapasitas untuk memanifestasikan penuh gagasan, 2) Fleksibilitas, ialah kapasitas untuk memanifestasikan gagasan – gagasan yang berbeda, 3) Orisinalitas, ialah kapasitas untuk memanifestasikan gagasan – gagasan baru maupun gagasan yang belum ada sebelumnya, dan 4) *Elaborasi*, kapasitas menumbuhkan maupun meluaskan gagasan untuk menghasilkan gagasan yang lebih detail atau lebih rinci.

Menurut Munandar (Rizal Abdurrozak, dkk. 2016 : 874) menyatakan indikator berpikir kreatif yaitu : a) Kefasihan (*Fluency*) yaitu menghasilkan sejumlah besar ide/respons yang berhubungan dan berpikir fasih, b) Berpikir fleksibel yaitu memanifestasikan satu kesatuan ide, sanggup mengganti gaya ataupun metode, serta berpikir kearah yang tidak sama, c) Pemikiran orisinal yaitu menyampaikan respons yang tidak biasa dan berbeda pada orang lain, yang sedikit dibagikan oleh kebanyakan orang, dan d) *elaborative* yaitu membangun, menambahkan, dan memperbanyak suatu ide, memperhalus perincian, dan meningkatkan suatu ide.

Dari uraian pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa dari indikator berpikir kreatif memiliki suatu karakter yang menciptakan suatu sikap yang berbeda – beda, seperti indikator *Fluency* (kelancaran) dapat menciptakan beragam jawaban yang dituangkan secara lancar dan penuh percaya diri Ketika mengatasi masalah. Jawaban yang dituangkan tersebut tidak hanya satu cara pandang saja, selebihnya memiliki jawaban yang cara pandang persepsi yang berbeda-beda. Selanjutnya indikator *Flexibility* (keragaman/luwes) dapat menciptakan suatu ide atau inspirasi yang unik sesuai dengan arah pandang yang berbeda-beda. Kemudian indikator *Originality* (keaslian) menciptakan suatu jawaban dari arah pandangannya sendiri atau pemahaman yang dicernanya dengan menghasilkan jawaban yang maknanya sama. Terakhir indikator *Elaboration* (kerincian) mencoba sesuatu secara mendalam dengan merinci secara luas dan detail.

2.1.1.3. Karakteristik Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif yaitu kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik itu berupa gagasan maupun karya nyata, dalam karya baru ataupun kombinasi dengan hal hal yang sudah ada sebelumnya. Adapun ciri ciri dari kemampuan berpikir kreatif menurut Susanto, dkk (2020) ciri ciri anak yang kreatif dapat ditinjau dari dua aspek yaitu :

1. Aspek Kognitif

Ciri ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau divergen, yang ditandai dengan adanya beberapa keterampilan tertentu, seperti : keterampilan berpikir lancar, berpikir luwes/fleksibel, berpikir orisinal, keterampilan merinci, dan keterampilan menilai. Makin kreatif seseorang, maka ciri ciri ini makin melekat pada dirinya.

2. Aspek Afektif

Ciri – ciri kreativitas yang masih berkaitan dengan sikap dan perasaan seseorang, yang ditandai dengan berbagai perasaan tertentu, seperti : rasa ingin tahu, bersifat imajinatif/fantasi, sifat berani mengambil resiko, sifat menghargai, percaya diri, keterbukaan terhadap pengalaman baru.

Sedangkan menurut Guilford mengemukakan ciri-ciri dari kreativitas antara lain :

1. Kelancaran berpikir (*Fluency Of Thinking*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas.
2. Keluwesan berpikir (*Flexibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda – beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda – beda, serta mampu menggunakan bermacam – macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru.
3. Elaborasi (*Elaboration*), yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail – detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
4. Originalitas (*Originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

Maka kreativitas merupakan kemampuan seseorang berpikir dan bertindak laku. Seseorang yang memiliki kreativitas atau kemampuan berpikir divergensi yang tinggi tidak banyak kesulitan dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Oleh karena itu, kreativitas yang didefinisikan para ahli selalu berkaitan dengan kemampuan berpikir dan bertindak laku.

2.1.1.4. Tahap Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif memungkinkan peserta didik untuk melihat berbagai kemungkinan jawaban atas penyelesaian masalah dari luar maupun pada proses pembelajaran di sekolah. Berpikir kreatif memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan otak peserta didik.

Adapun tahapan pengembangan kemampuan berpikir kreatif menurut Susanto, dkk (2020) proses kreatif akan muncul bila ada stimulus, berbagai

Langkah didefinisikan dalam melakukan proses kreatif, dirangkum dalam lima tahapan, yaitu :

1. Stimulus

Untuk dapat berpikir kreatif perlu adanya stimulus dari pikiran yang lain. Stimulus awal didorong oleh suatu kesadaran bahwa sebuah masalah harus diselesaikan.

2. Eksplorasi

Peserta didik dibantu untuk memperhatikan alternatif – alternatif pilihan sebelum membuat suatu Keputusan. Untuk berpikir secara kreatif, peserta didik harus mampu menginvestigasi lebih lanjut.

3. Perencanaan

Setelah dilakukannya stimulus dan eksplorasi, tahapan yang ketiga yaitu perencanaan. Dengan membuka berbagai rencana atau strategi untuk pemecahan masalah. Dari berbagai rencana yang dibuat, dapat diambil beberapa rencana yang paling tepat untuk Solusi.

4. Aktivitas

Proses kreatif dimulai dengan suatu ide atau Kumpulan ide, dengan kata lain memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyadari berpikir mereka dalam bentuk aktivitas atau melaksanakan berbagai rencana yang lebih ditetapkan. .

5. Review

Peserta didik perlu mengadakan evaluasi dan meninjau Kembali pekerjaan, peserta didik dilatih untuk menggunakan imajinasi mereka untuk mengevaluasi.

Tahap pengembangan kemampuan berpikir kreatif menurut munandar ada lima tahap berpikir kreatif, yaitu :

1. Orientasi, Masalah di rumuskan dengan aspek aspek masalah yang di identifikasi.
2. Preparasi, Individu berusaha mengumpulkan informasi sebanyak mungkin dan juga informasi yang relevan dengan masalah yang dihadapi.

3. Inkubasi, Proses pemberhentian sementara Ketika berbagai masalah berhadapan dengan jalan buntu. Tetapi, proses berpikir tetap berlangsung dalam alam bawah sadar.
4. Iluminasi, Ketika masa inkubasi berakhir, kemudian ditemukan Solusi dari permasalahan yang terjadi.
5. Verifikasi, Tahap untuk menguji dengan kritis untuk menilai pemecahan masalah yang diajukan pada tahap iluminasi.

Berpikir kreatif menggagas ide ide baru yang orisinal bahkan pada individu atau peserta didik yang merasa tidak bisa menciptakan ide baru bisa dan mampu untuk berpikir kreatif asalkan perlu dilatih secara berkala. Maka dari itu, individu atau peserta didik harus mengetahui tahapan tahapan dari pengembangan berpikir kreatif.

2.1.2. Model Pembelajaran kooperatif tipe TS-TS

2.1.2.1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TS-TS

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay-Two Stray* (TS-TS) dikembangkan oleh Spencer Kagan (1990). Metode ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik. Metode TS-TS merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Metode ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik.

2.1.2.2. Langkah – Langkah Model Kooperatif Tipe TS – TS

Adapun Langkah Langkah dari model Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* menurut Faturrahman (2016: 91) adalah sebagai berikut :

1. guru menyampaikan materi pelajaran atau permasalahan, kepada siswa sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai.
2. Guru membentuk beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa secara heterogen dengan kemampuan berbeda-beda baik Tingkat kemampuan (tinggi, sedang dan rendah) maupun jenis kelamin.
3. Guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) atau tugas untuk dibahas dalam kelompok.

4. Siswa 2-3 orang dari tiap kelompok berkunjung ke kelompok lain untuk mencatat hasil pembahasan LKS atau tugas dari kelompok lain, dan sisa kelompok tetap berada di kelompoknya untuk menerima siswa yang bertamu ke kelompoknya.
5. Siswa yang bertamu kembali ke kelompoknya masing-masing dan menyampaikan hasil kunjungannya kepada teman yang tetap berada dalam kelompok. Hasil kunjungan di bahas dan di catat bersama.
6. Hasil diskusi kelompok dikumpulkan dan salah satu kelompok mempresentasikan jawaban mereka, kelompok lain memberikan tanggapan.
7. Guru memberikan klarifikasi terhadap jawaban yang benar.
8. Guru membimbing siswa merangkum pelajaran.
9. Guru memberikan penghargaan secara kelompok.

2.1.2.3. Kelebihan Model Kooperatif Tipe TS - TS

Adapun kelebihan dari model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay-Two Stray* Menurut Rofiqoh (2020: 2040) yaitu : (a) Dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan; (b) Belajar siswa lebih bermakna; (c) Lebih berorientasi pada keaktifan berfikir siswa; (d) Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa; (e) Memberikan kesempatan terhadap siswa untuk menentukan konsep sendiri dengan cara memecahkan masalah; (f) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menciptakan kreatifitas dan kemampuan berkomunikasi; (g) Membiasakan siswa untuk terbuka terhadap teman; (h) Meningkatkan motivasi belajar siswa.

2.1.2.4. Kekurangan Model Kooperatif Tipe TS – TS

Adapun kekurangan dari model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay-Two Stray* Menurut Rofiqoh (2020: 2040) yaitu : (a) Membutuhkan waktu yang lama; (b) Peserta didik cenderung tidak mau belajar dalam kelompok, terutama yang tidak biasa belajar kelompok akan merasa asing dan sulit untuk bekerja sama; (c) Bagi guru, membutuhkan persiapan (materi, dana, dan tenaga); (d) Seperti kelompok biasa, siswa yang pandai menguasai jalannya diskusi untuk mengemukakan pendapatnya; (e) Guru cenderung kesulitan dalam mengelola kelas.

2.1.2.5. Teori yang mendukung Model Pembelajaran Kooperatif

Dalam teori belajar menjelaskan mengenai bagaimana terjadinya belajar serta bagaimana suatu informasi dapat di proses dalam pikiran siswa. Dalam penelitian ini didukung oleh teori belajar konstruktivisme.

Teori belajar konstruktivisme berpandangan bahwa belajar merupakan proses pembelajar melakukan proses belajar secara aktif Menyusun atau membentuk berupa gagasan atau konsep yang baru berdasarkan atas pengetahuan yang sudah dimiliki saat ini maupun pada masa lalu. Jadi, belajar menurut para ahli konstruktivisme merupakan suatu Upaya keras yang bersifat pribadi, sedangkan internalisasi mengenai suatu konsep atau gagasan, hukum dan prinsip prinsip umum sebagai konsekuensinya harus diaplikasikan pada kehidupan nyata.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget dalam Ardianti, dkk (2022:28) menegaskan bahwa pada dasarnya anak anak selalu merasa ingin tahu dan berusaha untuk memahami dunia yang ada di sekitarnya sehingga dapat membangun representasi tentang lingkungan yang dialami. Mereka tumbuh dan memperoleh Bahasa yang lebih banyak , memiliki kapasitas memori, memiliki representasi mental yang rumit dan abstrak mengenai dunia. Tahap perkembangan ini merupakan motivasi mereka untuk menyelidiki dan membangun kejelasan mengenai teori tersebut. Perspektif konstruktivis kognitif merupakan dasar pembelajaran berbasis masalah. Piaget mengemukakan bahwa seorang pelajar dapat terlibat aktif dalam memperoleh informasi dan membangun pengetahuannya sendiri.

Dalam model pembelajaran kooperatif dapat mendorong siswa untuk mampu membangun pengetahuannya secara bersama sama di dalam kelompok. Mereka didorong untuk menemukan dan mengontruksi materi yang sedang dipelajari melalui diskusi, observasi atau percobaan. Siswa menafsirkan bersama sama apa yang mereka temukan dan mereka bahas. Dengan demikian, materi pelajaran dapat dibangun bersama dan bukan sebagai transfer dari guru. pengetahuan dibentuk bersama berdasarkan pengalaman serta interaksinya dengan lingkungan didalam kelompok belajar, sehingga terjadi saling

memperkaya diantara anggota kelompok. Siswa didorong untuk membangun makna dari pengalamannya, sehingga pemahaman terhadap fenomena yang sedang dipelajari meningkat. Mereka didorong untuk memunculkan berbagai sudut pandang terhadap materi atau masalah yang sama, untuk kemudian membangun sudut pandang atau mengkontruksi pengetahuannya secara bersama. Hal ini merupakan realisasi dari hakikat konstruktivisme dalam pembelajaran.

2.1.3. Platform Kahoot!

2.1.3.1. Pengertian Platform Kahoot!

Sebuah *platform* pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan teknologi disebut Kahoot. platform yang dikembangkan oleh Johan Brand, Morten, dan Jamie Booker Versvik, memanfaatkan kajian dan riset dari Profesor Alf Inge Wang bersama rekan-rekannya di Universitas Sains Norwegia dan Teknologi (NTNU) (Ramadhan 2019: (89). Kahoot adalah alat pendidikan yang menggunakan Internet dengan menyediakan kuis menarik. Sederhananya, kahoot adalah permainan pembelajaran berbasis internet. (Christiani, Adrianto, Pada tahun 2019, Anggraini (5)). Guru dapat memberikan kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran dengan memanfaatkan Kahoot. Penggunaan Kahoot membuat siswa dapat menggunakan teknologi secara bijak dan akurat untuk kegiatan pembelajaran dan juga pengimplementasiannya dalam menggunakan teknologi masa kini. (Adriano, Christiani, 2019: 6; Anggraini.).

Ada dua proses utama yang terlibat dalam pemanfaatan Kahoot untuk memainkan tahapan kuis. Langkah pertama adalah membuat kuis Kahoot kemudian dilanjut dengan langkah kedua yaitu dengan mengikuti tes Kahoot.

2.1.3.2. Manfaat Platform Kahoot!

Sharon E Smaldino dalam bukunya *Instructional technology and media learning* sebagai mana dikutip Irwan Hamdi menyatakan mengapa assesmen dengan permainan menjadi menarik, yaitu : 1) Atraktif, sebab peserta didik akan lebih atraktif karena mereka dibawa ke ranah yang sangat disukai yaitu pola permainan. 2) kebaruan, karena pola permainan memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran di tengah rutinitas yang normal. 3) Suasana rileks dan

menyenangkan, karena konstruksi permainan edukasi yang diterapkan selaras dengan jiwa peserta didik, 4) Menghilangkan kebosanan, karena variasi permainan dan pola pembelajaran. (Nasikah et al., 2019 : 11)

Empat aspek di atas menunjukkan bahwa desain pembelajaran berbasis *games based learning* menjadi salah satu instrumen pembelajaran yang sangat efektif dalam proses belajar mengajar, khususnya untuk menjaga ritme dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu sifat aplikasi Kahoot adalah dapat dimainkan secara individu dan kelompok sehingga sangat fleksibel.

Menurut Barus & Soedewo (2018: 593) manfaat penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran sebagai berikut : 1) Bisa membantu dalam mengingat kembali materi yang telah diberikan. 2) Meningkatkan semangat belajar 3) Menambah motivasi dalam belajar 4) Meningkatkan minat dalam belajar 5) Menambah pengetahuan tentang materi yang diberikan.

2.1.3.3.Kelebihan dan kekurangan platform Kahoot!

Menurut Plump & LaRosa (2017: 7) kelebihan penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran adalah : 1) Kahoot dapat diakses secara gratis, 2) Mudah dipelajari oleh pendidik/guru, 3) Penggunaan yang sederhana untuk siswa (tidak perlu registrasi akun atau mengunduh aplikasi), 4) Bisa digunakan melalui smartphome, tablet, atau computer, 5) Hasil waktu nyata membantu guru memberikan klarifikasi saat dibutuhkan, 6) Musik dan warna menambah kegembiraan dan energi, 7) Meningkatkan keterlibatan siswa, 8) Guru dapat mengunduh, meninjau, dan menyimpan hasil siswa, 9) Siswa dapat mengerjakan kuis beberapa kali, 10) Guru dapat membuat kuis, pertanyaan diskusi, atau survei dan dapat menyesuaikan waktu yang diberikan untuk siswa menjawab.

Kahoot juga memiliki kelebihan sebagai platform pembelajaran yakni 1) suasana kelas dapat lebih menyenangkan, 2) siswa dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar, dan 3) siswa di latih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian Kahoot.(Bahar et al., 2020)

Kahoot juga memiliki kelemahan, kelemahan media kahoot dalam pembelajaran menurut Barus & Soedewo (2018: 593) yaitu : 1) Koneksi jaringan internet yang kadang-kadang terputus, 2) Telepon genggam yang tidak dapat

terakses dengan internet dari awal, 3) Tidak dapat terhubung dengan game kembali setelah koneksi internet terputus.

Menurut Plump & LaRosa (2017: 7) yaitu adanya batasan jumlah karakter yang dapat digunakan dalam pertanyaan dan tanggapan, dan pendidik tidak dapat mengajukan pertanyaan terbuka atau menerima tanggapan terbuka (walaupun fitur ini kabarnya akan segera hadir).

2.1.3.4. Teori yang mendukung platform Kahoot!



Gambar 2.1 1

Kerucut Edgar Dale

Teori yang mendukung penggunaan platform Kahoot dalam proses pembelajaran adalah teori Edgar Dale dan teori dari Brunner. Pertama, Edgar Dale dengan teori *Dale's cone of experience*. Dalam teori ini menggambarkan tingkatan pemahaman siswa dalam sebuah kerucut pengalaman. Pada kerucut pengalaman ini, platform pembelajaran Kahoot terletak pada bagian Tengah karena termasuk ke dalam kategori television. Posisi tersebut mengartikan bahwa platform Kahoot ini lebih baik daripada media gambar dan media audio.

Kedua, teori dari Brunner yang menggolongkan modus belajar menjadi tiga tingkatan, yaitu pengalaman langsung (*Enactive*), pengalaman piktorian/gambar (*Iconic*), dan pengalaman abstrak (*Symbolic*).

Kedua teori ini menegaskan bahwa siswa akan merasakan pengalaman belajar yang lebih bermakna jika guru menghadirkan suasana belajar yang dapat dirasakan siswa menggunakan semua panca indra yang digunakan siswa saat belajar, maka proses tersebut akan mudah diserap oleh siswa.

Teori yang ketiga yaitu teori *Active Learning* atau pembelajaran aktif dipelopori oleh beberapa tokoh, namun salah satu pencetus utamanya adalah John Dewey, seorang filsuf dan pendidik asal Amerika Serikat. Dewey menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar, berargumen bahwa belajar harus melibatkan partisipasi aktif siswa daripada sekadar menghafal informasi.

Teori ini terus berkembang dengan kontribusi dari berbagai peneliti dan praktisi pendidikan yang menekankan keterlibatan siswa dalam proses belajar untuk meningkatkan pemahaman dan kreativitas mereka.

Teori keempat, yaitu teori *Game-Based Learning (GBL)* telah dikembangkan oleh beberapa tokoh yang berkontribusi dalam penerapan permainan dalam pendidikan. Beberapa pencetus utama teori ini antara lain:

James Paul Gee. dalam bukunya, Gee menekankan bahwa permainan dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif, karena menyediakan konteks di mana pemain belajar melalui tindakan dan refleksi. Ia berargumen bahwa permainan mendukung pengembangan keterampilan dan pemahaman konsep secara mendalam.

Richard E. Mayer, Mayer mengembangkan prinsip-prinsip pembelajaran multimedia yang relevan dengan GBL, menekankan pentingnya desain instruksional yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui interaksi dengan konten.

Kirkpatrick dan Kirkpatrick, Meskipun lebih dikenal dalam konteks evaluasi pelatihan, mereka juga memberikan wawasan tentang bagaimana elemen permainan dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik.

Massachusetts Institute of Technology (MIT), Melalui MIT Education Arcade, institusi ini telah berperan dalam penelitian dan pengembangan game edukatif yang interaktif, menjadikan GBL sebagai metode inovatif dalam pendidikan.

Kontribusi dari tokoh-tokoh ini menunjukkan bahwa GBL bukan hanya sekadar penggunaan game, tetapi juga melibatkan prinsip-prinsip pedagogis yang mendukung pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Platform pembelajaran Kahoot merupakan salah satu platform yang memiliki beragam fitur yang mendukung untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Sebagai platform pembelajaran, Kahoot berperan sebagai pengantar informasi dan evaluasi dari guru kepada siswa. Platform Kahoot dinilai menyenangkan serta tidak membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut menjadikan Kahoot sebagai platform yang efektif untuk digunakan terutama dalam kegiatan stimulus dan evaluasi yang dilakukan oleh guru.

2.2. Hasil Penelitian yang Relevan

Tabel 2.1

Kajian Empirik Penelitian Sebelumnya

No	Sumber	Judul	Hasil penelitian
1.	Zerri Rahman Hakim, Muhammad Taufik, dan Melawati Sofiana Jurnal Pendidikan Guru (Vol. 2, No. 4, Oktober 2021, halaman 191 – 196)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pelajaran IPS	Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif IPS Siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung di kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata rata <i>gain</i> kelas eksperimen 0.57 sedangkan kelas kontrol 0.32. berdasarkan statistika deskriptif terlihat bahwa rata rata siswa kelas eksperimen

			lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil perhitungan data gain diperoleh nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $2.08 > 1.67$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2.	Nurhayanti IJAR (Indonesian Journal of Action Research) (Vol. 1, No. 2, November 2022)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Dalam Meningkatkan Kecakapan Abad 21 Siswa Madrasah Aliyah Pada Pembelajaran Biologi	Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray efektif untuk mengembangkan kecakapan abad 21 siswa kelas XII MIPA MAN 3 Kulon Progo pada mata Pelajaran Biologi. Kecakapan yang dimaksud adalah kecakapan berpikir kritis dan pemecahan masalah, daya cipta dan inovasi, kerja sama serta komunikasi. Selain itu juga model pembelajaran ini mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, rekreatif, inovatif dan memotivasi siswa dalam belajar biologi.
3.	Yulita K. Meikudy, Ketarina. Esomar, Asry N. Latupeirissa	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan	Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray dapat membantu peserta didik kelas VIII SMP Kristen Tounwawan dalam meningkatkan penguasaan materi gaya. Kemampuan awal peserta didik

	Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika (Vol. 9, No.2, November 2022, Hal. 206 – 217).	Penguasaan Materi Gaya Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP KRISTEN TOUNWAWAN Kecamatan Moa	pada materi gaya sebelum diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS berada dibawah KKM, yakni 24(100%) peserta didik berada pada kualifikasi gagal. Kemampuan peserta didik pada materi gaya selama proses belajar mengajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS berada pada kualifikasi sangat baik dengan rata rata skor pencapaian 84. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS dapat membantu peserta didik mencapai hasil tes formatif materi gaya pada kualifikasi baik dengan rata-rata skor pencapaian 79,52. Hasil uji gain menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS dapat membantu siswa meningkatkan penguasaan materi gaya. Dari rata rata hasil tes awal 30,65 ke rata-rata tes formatif 79,52 dengan kategori peningkatan 0,70 yaitu klasifikasi sedang.
4.	Mukhammad Nurrokhim, Depriwana	Pengaruh Penerapan Model	1)Terdapat perbedaan kemampuan komunikasi matematis siswa yang mengikuti

	<p>Rahmi, Depi Fitriani.</p> <p>Journal for Research in Mathematic Learning (Juring) (Vol. 2, No. 2, Juni 2019, hal 155 – 164).</p>	<p>Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP Telekomunikasi Ditinjau dari Kemampuan Awal.</p>	<p>model pembelajaran kooperatif tipe TSTS dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TSTS lebih baik daripada pembelajaran konvensional dengan melihat dari nilai T_{hitung} 2,44 dan T_{tabel} 2,014 pada taraf signifikan 5% maka nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak. 2) tidak terdapat perbedaan kemampuan awal siswa kelas eksperimen dengan kemampuan awal siswa di kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari $T_{hitung} < T_{tabel}$ yaitu $0,868 < 2,014$, pada taraf signifikan 5%. Sehingga H_o diterima dan H_a ditolak. 3) tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran kooperatif tipe TSTS ditinjau dari kemampuan awal siswa terhadap kemampuan komunikasi matematis. Hal ini dapat dilihat dari nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $0,034 < 3,226$ pada taraf signifikan 5%. Sehingga H_o diterima dan H_a ditolak.</p>
--	---	--	---

5.	<p>Silvia Bella Yolanda, I Ketut Mahardika, Iwan Wicaksono.</p> <p>JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) FKIP UM Metro (Vol. 9, No. 2, September 2021, Hal 189-203).</p>	<p>Penggunaan Media Video Sparkol Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA Di SMP.</p>	<p>Nilai signifikansi post-test kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, serta hasil analisis data menunjukkan kemampuan berpikir kreatif memiliki hasil 0,000 atau $< 0,05$ yang dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media video sparkol terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPA di SMP.</p>
6.	<p>Isnaini Juni Budiawati, AA Sukarso, M. Yamin, A. Wahab Jufri.</p> <p>Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan (Vol. 8, No. 4, November 2023).</p>	<p>Penggunaan Media Animasi Powtoon Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Biologi SMA</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Peningkatan keterampilan berpikir kreatif berada pada kategori sedang. Penggunaan media animasi powtoon mendapat respon positif oleh Sebagian besar siswa dalam membantu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Sebagian kecil siswa masih memberikan respon kurang memuaskan dalam hal kandungan materi dalam video</p>

			yang ditampilkan belum mencukupi kebutuhan siswa.
7.	Sindi, Nurlina, Dewi Hikmah Marisda. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika (Vol. 9, No. 2, November 2023).	Efektivitas Pembelajaran Dengan Assesmen Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Fisika Peserta Didik	Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pembelajaran dengan assesmen berbasis Kahoot efektif terhadap motivasi belajar fisika peserta didik, hal ini ditunjukkan dari perolehan data pretest motivasi belajar fisika peserta didik yaitu dengan nilai rata rata sebesar 102,13 berada pada kategori sedang. Sedangkan hasil data posttest yang diperoleh yaitu sebesar 126,50 berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini diperkuat dengan perolehan hasil uji N-Gain score yang menunjukkan nilai sebesar 0,5 berada pada kategori sedang.
8.	Akhmad Darmawan Edutech : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran (Vol. 1, No. 2 Edisi Juni 2020)	Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi Di SMA Negeri 1 Muncar.	Penggunaan Kahoot pada materi ruang lingkup biologi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Rata – rata nilai post test kelas eksperimen dengan menggunakan Kahoot sebesar 85,21 sedangkan rata rata dikelas kontrol sebesar 76,72. Sehingga ada peningkatan rata – rata nilai sebesar 8,49 dengan menggunakan Kahoot.

Tabel 2.2
Persamaan dan Perbedaan Hasil Penelitian yang Relevan

Judul	Persamaan	Perbedaan
<p>Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pelajaran IPS , Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Dalam Meningkatkan Kecakapan Abad 21 Siswa Madrasah Aliyah Pada Pembelajaran Biologi , Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Gaya Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP KRISTEN TOUNWAWAN Kecamatan Moa, Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP Telekomunikasi Ditinjau dari Kemampuan Awal, Penggunaan Media Video Sparkol Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada</p>	<p>Variabel independen yang digunakan adalah model kooperatif, model pembelajaran TS-TS, dan variabel dependen yang digunakan adalah berpikir kreatif. Penelitian yang dilakukan sama sama menggunakan platform berbasis Kahoot.</p>	<p>Tipe yang digunakan dalam model kooperatif menggunakan tipe TGT dan Subjek yang diteliti yaitu siswa SMP dan Pelajaran yang diuji adalah Pelajaran IPS. Variabel dependen yang digunakan yaitu kecakapan abad ke 21 dengan subjek yang diteliti yaitu siswa MA pada pembelajaran Biologi, Variabel dependen yang digunakan yaitu peningkatan penguasaan materi gaya dan subjek yang diteliti adalah peserta didik kelas VIII SMP Kristen Tounwawan Kecamatan Moa. Variabel dependent yang digunakan yaitu</p>

<p>Pembelajaran IPA Di SMP, Penggunaan Media Animasi Powtoon Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Biologi SMA, Efektivitas Pembelajaran Dengan Assesmen Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Fisika Peserta Didik , Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi Di SMA Negeri 1 Muncar.</p>		<p>kemampuan komunikasi matematis dengan subjek yang diteliti siswa SMP Telekomunikasi. Variabel independent yang digunakan yaitu video sparkol dan subjek yang diteliti yaitu pembelajaran IPA di SMP. Variabel independent yang digunakan yaitu media animasi powtoon dan subjek yang diteliti adalah siswa pada materi Biologi SMA. Variabel dependen yang digunakan adalah motivasi belajar dengan subjek yang diteliti yaitu mata Pelajaran fisika. Variabel dependen yang digunakan yaitu hasil belajar dengan subjek yang diteliti yaitu materi ruang</p>
---	--	--

		lingkup biologi di SMAN 1 Muncar.
--	--	-----------------------------------

2.3. Kerangka Konseptual

Menurut Hardani (2020:321) “Kerangka berpikir adalah sebuah model atau gambaran yang berupa konsep yang didalamnya menjelaskan tentang hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya”. Kerangka berpikir merupakan konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan beberapa faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Dalam kerangka berpikir akan menjelaskan secara teoritis hubungan antar variabel yang akan diteliti. Hubungan tersebut selanjutnya akan dirumuskan ke dalam bentuk paradigma penelitian. Kerangka berpikir merupakan alur pemikiran dari peneliti sebagai dasar-dasar dari pemikiran yang menjadi latar belakang dari penelitian ini, sekaligus menjadi pedoman dalam pelaksanaan penelitian.

Kemampuan berpikir kreatif adalah keterampilan yang sangat diperlukan saat ini. Kemampuan ini harus sudah dimiliki oleh siswa SMA/ sederajat. Karena setelah siswa lulus nanti, mereka akan menghadapi berbagai masalah yang kompleks dan mereka perlu menyelesaikannya dengan cara kreatif dengan kata lain mereka perlu menyelesaikannya dari berbagai macam cara dan sudut pandang. Siswa diharapkan mampu belajar mandiri dan berkolaborasi, mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki dalam situasi nyata, serta mengeksplorasi berbagai sumber jawaban untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi.

Penelitian ini berdasarkan pada teori yang dikemukakan oleh Torrance tentang berpikir kreatif. Kreativitas mulai berkembang pada awal abad 21, pakar ilmu Pendidikan percaya bahwa setiap individu memiliki potensi. Dan Lembaga Pendidikan merupakan tempat untuk mengembangkan kemampuan kreatif tersebut. Torrance memperkenalkan mengenai kreativitas menghasilkan ide baru, menemukan inovatif Solusi dalam menyelesaikan masalah masalah. Ada empat indikator berpikir kreatif menurut Torrance, yakni 1) *Originality*, yakni keunikan dari ide yang diungkapkan; 2) *Fluency*, yakni kemampuan untuk

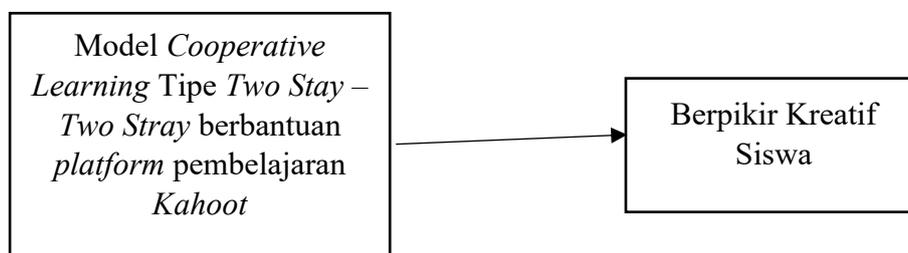
menciptakan ide sebanyak-banyaknya; 3) *Flexibility*, yakni kemampuan untuk mengatasi rintangan mental saat mengeluarkan ide; 4) *Elaboration*, ditunjukkan oleh sejumlah tambahan dan detail pada setiap ide sehingga stimulus sederhana menjadi lebih kompleks (Hanif Rafika Putri, dkk., 2016). Sekolah merupakan pendidikan cerminan dari masyarakat yang sangat besar dan ruang kelas adalah laboratorium untuk melakukan penyelidikan dan pemecahan masalah dalam kehidupan dunia nyata. Dalam hal ini guru harus mendorong siswanya untuk terlibat dalam proyek berorientasi masalah dan membantu peserta didik untuk menyelidiki masalah-masalah sosial dan pentingnya intelektual.

Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam mata pelajaran ekonomi adalah model pembelajaran Kooperatif. Model ini merupakan model pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman dengan cara menyajikan suatu permasalahan sehingga dapat memicu siswa untuk bisa berpikir kreatif. Di awal pembelajaran, siswa akan diberikan suatu permasalahan oleh guru dan siswa ditekankan untuk bisa menganalisis, mencari solusi, mengevaluasi dan memberikan kesimpulan akan permasalahan tersebut. Dalam model ini, proses pembelajaran akan berpusat kepada siswa bukan kepada guru.

Penggunaan model pembelajaran yang inovatif saja tidak akan cukup. Selain pemilihan model pembelajaran yang cocok, penggunaan platform pembelajaran yang mendukung dan sesuai pun akan mempengaruhi proses belajar di kelas. Platform Kahoot merupakan platform pembelajaran yang didalamnya terdapat banyak fitur yang mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran juga sebagai stimulus sehingga siswa bisa terpancing dan memiliki daya tarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran Kooperatif tipe Two Stay – Two Stray ini erat kaitannya dengan masalah kehidupan sehari-hari. Salah satu materi yang ada di mata pelajaran ekonomi yang melibatkan kegiatan tersebut adalah menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan kehidupan. Hal ini dapat membantu siswa mempelajari materi secara bermakna dengan mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari yang mereka alami sendiri.

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian pustaka di atas, kerangka berpikir dalam penelitian ini diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray berbantuan dengan platform kahoot. Model ini dapat membuat siswa dapat meningkatkan keterampilan dan kognitifnya dengan bekerja sama dengan kelompok kecil. Setelah guru menerapkan model pembelajaran ini, diharapkan kemampuan berpikir kreatif siswa akan meningkat.



Gambar 2.2 1

Bagan Kerangka Pemikiran

2.4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **H₀** : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model *Cooperative Learning* Tipe *Two Stay Two Stray* pada kelas eksperimen.
H₁ : Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model *Cooperative Learning* Tipe *Two Stay Two Stray* pada kelas eksperimen.
2. **H₀** : Tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata Pelajaran ekonomi pada saat sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran di kelas kontrol

H₁ : Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata Pelajaran ekonomi pada saat sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran di kelas kontrol

3. **H₀** : Tidak terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS dengan kelas kontrol.

H₁ : Terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS dengan kelas kontrol.