

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Berpikir kreatif merupakan kemampuan siswa untuk bisa memecahkan permasalahan dengan menghasilkan ide berupa gagasan yang berkembang menjadi beberapa kemungkinan solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut (Lailiyah & Suliyana, 2018). Indikator berpikir kreatif meliputi indikator aspek *Fluency* (kelancaran) yaitu siswa mampu memunculkan banyak ide dalam menjawab dan memecahkan permasalahan berupa pertanyaan yang diberikan oleh guru melalui gagasannya secara cepat dan lancar (Amtiningsih *et al.*, 2016). Aspek *Flexibility* (Keluwesan) yaitu kemampuan siswa dalam mendapatkan ide dari gagasan kreatifnya yang bervariasi melalui sudut pandang yang berbeda dari berbagai kategori objek dan permasalahan. Aspek *Elaboration* (elaborasi) yaitu kemampuan siswa dalam mengajukan berbagai macam pendekatan untuk menyelesaikan pemecahan masalah. Serta aspek *Originality* (keaslian) yaitu siswa mampu untuk menghasilkan ide – ide yang tidak umum sehingga jawaban siswa tidak terpaku pada materi yang dijelaskan oleh guru dari buku pegangan siswa.

Namun kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia cenderung masing kurang (Abdurrozaq & Jayadinata, 2016). Fakta disekolah menunjukkan kemampuan berpikir kreatif siswa belum berkembang dengan baik (Susiningrum, 2018). Rendahnya kreativitas tersebut menjadi salah satu permasalahan pada bidang studi IPS, dimana dilihat dari hasil belajar siswa dalam menyelesaikan permasalahan pada soal dengan cara berpikir kreatif tergolong masih kurang optimal (Mulyadi *et al.*, 2016).

Hal tersebut terjadi salah satunya karena masih adanya sekolah yang pembelajarannya mengutamakan metode ceramah guru, dan juga pembelajaran masih berorientasi dengan media ajar yang kurang interaktif seperti buku. Hal tersebut membuat kemampuan berpikir siswa kurang berkembang (Abdurrozaq *et al.*, 2016).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada guru mata Pelajaran ekonomi SMAN 9 Tasikmalaya bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih cukup rendah. Hal ini dibuktikan dengan diperolehnya daya kemampuan berpikir kreatif setelah dilaksanakannya pra penelitian pada tanggal 8 Januari sampai dengan 12 Januari 2024 pada siswa kelas XI IPS 1-5 dengan jumlah siswa yang hadir sebanyak 133 orang. Dengan hasil yang didapat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1.1**  
**Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa**

No.	Indikator Berpikir Kreatif	Persentase Pencapaian (%)
1.	Kemampuan memberikan ide dengan benar dan sesuai ( <i>Fluency</i> )	13,52%
2.	Kemampuan menyelesaikan soal lebih dari satu cara ( <i>flexibility</i> )	12,55%
3.	Kemampuan memberikan jawaban yang berbeda ( <i>Originality</i> )	12,84%
4.	Kemampuan memperinci jawaban dengan benar dan sesuai ( <i>Elaborasi</i> )	12,72%
	Rata – rata	12,91%

Sumber : Data hasil pra penelitian kelas XI IPS SMAN 9 Tasikmalaya

**Tabel 1.2**  
**Data Pra Penelitian Kelas XI IPS SMA Negeri 9 Tasikmalaya**

Kelas	Jumlah Siswa	Total Siswa Yang Mengisi	Soal			
			1	2	3	4
XI IPS B1	33	25	18,75	12,08	14,79	13,12
XI IPS B2	33	32	12,32	11,25	7,85	10,35
XI IPS B3	36	34	10	12,14	10,17	11,42

Kelas	Jumlah Siswa	Total Siswa yang mengisi	Soal			
			1	2	3	4
XI IPS C1	35	24	14,16	15,41	16,6	15,62
XI IPS C2	34	34	12,41	11,89	14,82	13,1
XI IPS C3	32	31	10	15,41	10,35	13,1
JUMLAH	203	180	12,94	13,03	12,43	12,78
<b>TOTAL</b>			<b>12,79%</b>			

*Sumber : Data Hasil Pra Penelitian kelas XI IPS SMAN 9 Tasikmalaya*

Berdasarkan data hasil pra penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa berada pada kategori rendah dengan nilai rata – rata 12,79%. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif ini dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal siswa, baik dari lingkungan siswa dan faktor dari pendekatan belajar. Selain itu juga kurang tepatnya pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menjadi penyebab kemampuan berpikir kreatif siswa yang rendah. Penggunaan model pembelajaran yang konvensional dapat membuat siswa menjadi tidak terbiasa untuk berpikir dengan kreatif.

Saat ini terdapat banyak model pembelajaran yang diterapkan di setiap sekolah di Indonesia, khususnya di kota Tasikmalaya. Pembelajaran digambarkan sebagai bentuk pengajaran yang diterapkan kepada siswa ( Syaiful Sagala 2019 : 61 ). Model pembelajaran yang digunakan perlu menjawab permasalahan pembelajaran yang sering terjadi pada saat ini. Siswa memiliki fleksibilitas total untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuannya selama proses pengajaran aktif ketika mereka diajar menggunakan paradigma pembelajaran yang berpusat pada siswa (Sarkadi, 2019:3) Menurut Slavin (2009:14), model pembelajaran kooperatif adalah suatu teknik pengajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan kelompok dimana anggota kelompok dibagi secara merata antara yang mempunyai tingkat keterampilan tinggi dan rendah.

Kategori dalam model pembelajaran kooperatif diantaranya : Kerjasama tim, saling berkompetisi, dan melibatkan setiap orang dalam memecahkan

masalah secara Bersama sama sesuai dengan kelompok tim nya masing masing serta berkaitan degan topik yang dibahas. (Cimermanová, 2018: 222).

Salah satu platform pembelajaran online, yaitu *Kahoot*, adalah *platform* yang menawarkan permainan dan kuis untuk menunjang kegiatan pembelajaran. metode pengajaran berupa latihan, *post-test dan pre-test*, serta pertanyaan yang berguna melalui ponsel siswa. Adapun untuk mengakses *Kahoot*, pengguna diharuskan memiliki alamat Gmail terlebih dahulu untuk melakukan *Sign Up* atau *Sign In*.

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.).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) yaitu salah satu teknik pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berdiskusi membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Model pembelajaran ini terdiri dari beberapa kelompok yang tiap kelompoknya terdiri dari 4 siswa. Dalam model pembelajaran ini ada kegiatan bertamu dan menerima tamu untuk membagikan hasil informasi setelah mereka berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Melalui model pembelajaran ini diharapkan mampu merangsang partisipasi siswa untuk lebih aktif dalam berdiskusi, mengeluarkan pendapatnya sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing sehingga suasana kelas menjadi kondusif dan dapat meningkatkan hasil belajar (Arumsari dkk, 2015).

Salah satu Upaya untuk mengatasi permasalahan diatas bisa dengan menerapkan model pembelajaran yang cocok, salah satunya adalah model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Two Stay – Two Stray* (TS – TS). Model ini memberikan banyak akses untuk siswa supaya mereka bisa lebih kreatif dalam belajar. Di dalam pembelajarannya, siswa dituntut untuk aktif, kreatif serta mampu bekerja sama tim untuk dapat mencari Solusi dari permasalahan yang diberikan oleh guru mengenai materi yang sedang diajarkan. Selain model pembelajaran, pemilihan dari *platform* pembelajaran yang mendukung seperti *platform Kahoot* akan menjadi stimulus siswa dalam berpikir dan siswa lebih memahami materi yang disampaikan serta menjadi sebuah alat refleksi sebelum dan sesudah pembelajaran dilaksanakan.

Fenomena yang terjadi di sekolah terutama sekolah menengah atas, yaitu kurangnya kreativitas dalam penggunaan model pembelajaran sehingga membuat berpikir kreatif siswa berkurang karena dirasa monoton dalam pembelajaran, permasalahan yang terjadi di sekolah yang dijadikan peneliti sebagai tempat penelitian ini masih banyak siswa yang memiliki kreativitas rendah dan juga tidak sedikit siswa masih bersikap acuh dan individual dalam melakukan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan fenomena dan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti mengenai permasalahan tersebut yang secara lebih lanjut melalui kegiatan penelitian yang berjudul : **“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN COOPERATIVE LEARNING TIPE TWO STAY – TWO STRAY (TS-TS) BERBANTUAN PLATFORM PEMBELAJARAN “KAHOOT” PADA MATA PELAJARAN EKONOMI TERHADAP PENINGKATAN BERPIKIR KREATIF SISWA (Studi Quasi Eksperimen pada siswa kelas XI IPS di SMAN 9 Tasikmalaya )”**.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata Pelajaran ekonomi pada saat sebelum dan sesudah diterapkannya model

pembelajaran kooperatif tipe TS-TS berbantuan *Platform* Pembelajaran *Kahoot* di kelas eksperimen ?

2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata Pelajaran ekonomi pada saat sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran di kelas kontrol ?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan diantara kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS berbantuan *Platform* pembelajaran *Kahoot* dengan kelas kontrol ?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan maka penulis merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata Pelajaran ekonomi pada saat sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TS-TS berbantuan *Platform* Pembelajaran *Kahoot* di kelas eksperimen
2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata Pelajaran ekonomi pada saat sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran di kelas kontrol
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan diantara kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS berbantuan *Platform* pembelajaran *Kahoot* dengan kelas kontrol.

### **1.4. Kegunaan penelitian**

#### **1.4.1 Kegunaan Teoritis**

1. Mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan guna mencapai tujuan dari pembelajaran.
2. Mampu menganalisis dan memilih model dan media pembelajaran yang tepat dan cocok agar proses pembelajaran lebih bermakna.

#### **1.4.2. kegunaan praktis**

1. Penulis dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman mengenai cara menggunakan model *cooperative learning* tipe *two stay – two stray* (TS-TS) yang diharapkan mampu berjalan efektif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan sistem pembelajaran di kelas.
2. Diharapkan dapat menjadi pengetahuan dalam penerapan model *cooperative learning* bagi guru serta bisa dijadikan salah satu pilihan penerapan model pembelajaran dikelas pada mata Pelajaran ekonomi yang menarik sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah dalam peningkatan hasil belajar siswa dengan mampu mengembangkan pengetahuan kemampuan berpikir kreatif, serta menentukan strategi yang tepat dalam memilih model pembelajaran.
4. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi pemikiran bagi jurusan Pendidikan Ekonomi khususnya sehingga dapat disempurnakan pada penelitian selanjutnya.