

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di era globalisasi adalah suatu sistem pendidikan yang berkembang di tengah arus perubahan global yang cepat, ditandai dengan kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi yang mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan. Perkembangan zaman khususnya di era globalisasi saat ini, menuntut sumber daya manusia berkualitas tinggi. Untuk mendapatkan sumber daya manusia berkualitas, diperlukan pendidikan yang baik. Dalam proses pembelajaran, strategi yang tepat perlu diterapkan guna memudahkan pencapaian tujuan pendidikan di era globalisasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis seberapa pentingnya pendidikan di era globalisasi (Habsy dkk., 2024:324).

Kecakapan abad ke - 21 secara khusus muncul karena realitas pendidikan global yang belum sepenuhnya mengakomodasi kebutuhan hasil pendidikan era digital. Paradig-ma belajar yang terbentuk pada umumnya adalah untuk berkompetisi. Para pendidik yang tanpa sadar, mengajari dan mendidik mereka bersaing tapi lupa kerjasama. Misalnya, masih berlakunya perangkan akademik, kelas belajar akselerasi, dan maraknya sekolah- sekolah favorit. Membuat pola berpikir kompetitif hanya mencerdaskan anak didik pada ranah kognitif. Sehingga melupakan budaya kerjasama dan kolaborasi. Hal ini kontra dengan gambaran abad ke- 21 bahwa individu hidup dalam lingkungan yang sarat akan penggunaan teknologi, dimana terdapat kemudahan akses informasi yang berlimpah, pola komunikasi dan kolaborasi yang baru. Sehingga untuk mendukung kesuksesan di era digital sangat diperlukan basis keterampilan dalam era digital (Prayogi dkk.,2019:114).

Pembelajaran abad 21 diartikan secara sederhana sebagai pembelajaran kepada peserta didik yang memberikan kecakapan abad 21 yakni 4C meliputi: (1) *Communication* (2) *Collaboration*, (3) *Critical Thinking and problem solving*, dan (4) *Creative and Innovative* (Hidayah dkk,2024:2). Abad 21 merupakan abad pengetahuan ditandai dengan semakin bertautnya dunia ilmu pengetahuan yang

menjadikan sinergi. Peserta didik harus memiliki kemampuan berpikir kritis sebagai bekal utama dalam mempersiapkan diri dalam perkembangan dan perubahan jaman untuk hidup secara lebih fungsional dan bermakna dalam abad 21.

Kemampuan berpikir kreatif adalah kapasitas individu atau kelompok untuk menghasilkan beragam ide atau gagasan yang bersifat baru dan orisinal guna menemukan solusi atas suatu permasalahan, sehingga memungkinkan munculnya berbagai alternative (Aji dkk.,2024:39). Terdapat tiga dimensi pemikiran yang berperan dominan dalam mendukung kemampuan seseorang untuk berpikir kreatif, yaitu berpikir lateral, berpikir divergen, dan berpikir konvergen. Berpikir lateral berkontribusi terhadap pengembangan kreativitas karena dimensi ini memungkinkan individu atau kelompok melihat suatu persoalan dari sudut pandang yang berbeda, sehingga dapat menghasilkan pemikiran yang lebih sistematis terhadap ide-ide baru. Selanjutnya, melalui dimensi berpikir divergen, individu atau kelompok mampu menemukan berbagai pendekatan dalam memecahkan masalah serta menerapkan ide-ide dalam beragam konteks melalui cara-cara yang lebih bervariasi. Dimensi terakhir, yaitu berpikir konvergen, merujuk pada kemampuan individu atau kelompok untuk mengidentifikasi elemen-elemen penting dari suatu permasalahan serta menentukan bagaimana elemen tersebut dapat diintegrasikan dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Pemikiran konvergen mengarah pada kemampuan melihat hubungan baru antara pengetahuan yang sebelumnya terpisah, menggabungkan ide-ide yang telah diperoleh, serta menentukan pola yang relevan. Indikator-indikator menjadi landasan penting dalam menilai dan mendukung peningkatan kualitas belajar mengajar berpikir kreatif terbagi menjadi empat hal yaitu *fluency* (kelancaran), merupakan kemampuan menghasilkan banyak ide dalam waktu yang relatif singkat. Peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi mampu memberikan berbagai alternatif jawaban, tidak terpaku,serta cepat dalam menyebutkan ide-ide baru. *Originality* (keaslian), kemampuan menghasilkan ide yang unik dan tidak umum.

Pada aspek ini peserta didik mampu memberikan jawaban atau gagasan yang berbeda dari kebanyakan orang, menunjukkan kreativitas yang lebih tinggi. *Flexibility* (keluwesan), berkaitan dengan kemampuan melihat suatu masalah dari

berbagai sudut pandang . Peserta didik dapat berpindah dari suatu cara berpikir ke cara yang lain, menghasilkan ide yang bervariasi, serta tidak kaku dalam menentukan solusi *elaboration* (Penguraian) memecahkan masalah secara detail.

Permasalahan dalam pembelajaran sering kali muncul akibat belum optimalnya berpikir kreatif peserta didik, yang berdampak pada optimalnya kualitas interaksi dan kerja sama dalam kegiatan belajar kelompok. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Cisayong di kelas X-1 pada 25 November 2025, diperoleh gambaran bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran, sebagian besar siswa menunjukkan kesulitan dan menciptakan ide atau gagasan baru ketika dihandapkan pada suatu permasalahan. Siswa cenderung memandang permasalahan permasalahan secara instan dan belum menunjukan upaya untuk mengeksplorasi berbagai alternatif solusi yang memungkinkan. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa belum berkembang secara optimal dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara menunjukan bahwa guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Cisayong diperoleh informasi bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas X-1 masih tergolong rendah. Guru menyatakan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mengemukakan ide atau gagasan secara mandiri dalam proses pembelajaran. Ketika dihadapkan pada suatu permasalahan, siswa cenderung menunggu arahan dan penjelasan lebih lanjut, serta kurang menunjukan inisiatif untuk mencari solusi alternatif. Guru juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini belum sepenuhnya mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pemanfaatan media masih bersifat terbatas dan belum diarahkan untuk mendorong siswa berpikir secara kreatif, kritis, dan reflektif. Meskipun materi pembelajaran telah berkembang ke arah berbasis digital dengan permasalahan kontemporer dan nilai-nilai karakter, penggunaannya dalam pembelajaran belum optimal. Hal tersebut menyebabkan siswa masih berfokus pada pemahaman materi secara permukaan dan hafalan, sehingga kemampuan berpikir kreatif belum terfasilitasi secara maksimal (Simbolon dkk.,2025:46).

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik, guru perlu memilih dan menerapkan media pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif serta proses berpikir tingkat tinggi. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media teka-teki silang. Media teka-teki silang merupakan kotak-kotak dengan lajur mendatar dan menurun yang diisi berdasarkan petunjuk tertentu. Penggunaan media ini menuntut peserta didik untuk mengaitkan pengetahuan yang dimiliki dengan permasalahan yang diberikan, sehingga mendorong munculnya berbagai gagasan dalam proses pemecahan masalah. Kegiatan pembelajaran melalui teka-teki silang juga memberikan dampak positif dalam menumbuhkan rasa senang, memperbaharui semangat belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna (Sukma dalam Simbolon dkk., 2025:46).

Penelitian ini memiliki keterbaruan dibandingkan dengan penelitian relevan sebelumnya yaitu penelitian Ginayah, dkk (2018) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Teka- teki Silang kimia 3D Terhadap kemampuan berpikir Kreatif Siswa kelas X pada materi Hidrokarbon. Penelitian ini terletak pada penggunaan media teka-teki silang digital Canva tetapi menggunakan lembar kerja serta fokus pengukuran kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group design*. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya menekankan ketepatan jawaban atau hasil belajar kognitif, penelitian ini menempatkan proses berpikir kreatif sebagai aspek utama yang dikaji.

Pengembangan kemampuan berpikir kreatif dalam penelitian diukur melalui empat indikator yang diintegrasikan secara langsung dalam aktivitas penggunaan media teka-teki silang digital. *Fluency* tercermin dari kemampuan peserta didik dalam menghasilkan lebih dari satu jawaban atau konsep yang relevan berdasarkan petunjuk yang diberikan. *Flexibility* ditunjukkan melalui kemampuan peserta didik dalam menyajikan jawaban dengan variasi sudut pandang atau pendekatan yang berbeda, seperti penggunaan peristiwa, tokoh sejarah yang beragam namun tetap sesuai dengan konteks materi. *Originality* terlihat dari

kemampuan peserta didik dalam mengemukakan jawaban yang bersifat unik, tidak umum, dan berbeda dari jawaban peserta didik lainnya. Sementara itu, *elaboration* tercermin dari kemampuan peserta didik dalam mengembangkan dan memperinci jawaban melalui penjelasan tambahan, baik secara tertulis maupun melalui diskusi lanjutan setelah pengisian teka-teki silang.

Media teka-teki silang berbasis aplikasi Canva dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran yang dirancang menggunakan aplikasi Canva sebagai platform untuk mendesain media, kemudian dicetak dan digunakan dalam bentuk lembar kerja pada proses pembelajaran sejarah. Canva berfungsi sebagai sarana untuk menghasilkan media dengan tampilan visual yang menarik, tata letak yang sistematis, serta penyajian soal yang disesuaikan dengan karakteristik materi sejarah sehingga dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif. Penelitian ini penting dilakukan karena berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu, penggunaan media teka-teki silang lebih banyak difokuskan pada peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, dan keaktifan peserta didik. Sementara itu, penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan media teka-teki silang terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran inovatif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas X-1 SMA Negeri 1 Cisayong, yang sebelumnya belum menerapkan media pembelajaran teka-teki silang dalam proses pembelajaran sejarah. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran sejarah pada tingkat sekolah SMA. Penelitian ini dilakukan pada mitra yang belum menggunakan media pembelajaran teka-teki silang, sehingga digunakan sebagai solusi bagi permasalahan rendahnya kreatif siswa di kelas X-1 SMA Negeri 1 Cisayong penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2026/2027.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan dalam pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh Media Teka Teki Silang terhadap kemampuan berpikir Kreatif peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas X-1 SMA Negeri 1 Cisayong ?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran sejarah di kelas X-1 SMA Negeri 1 Cisayong dengan menggunakan Media Teka Teki Silang ?

1.3 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang memberikan makna konkret bagi variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian, serta bagaimana variabel tersebut akan diukur atau diamati. Definisi operasional ini sangat penting dalam penelitian kuantitatif karena memberikan batasan yang jelas tentang apa yang dimaksud dengan setiap variabel.

Definisi operasional memungkinkan peneliti untuk memastikan konsistensi dalam pengumpulan dan analisis data. Selain itu, dengan mendefinisikan variabel secara operasional, penelitian dapat lebih mudah direplikasi oleh peneliti lain di masa depan, sehingga memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap pengembangan ilmu pengetahuan (Feri Sulianta, 2024:38).

1.3.1 Media Teka Teki Silang

Media Teka teki silang Beni dalam Amalia (2016: 240) adalah salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang disusun dalam pola kotak-kotak saling berhubungan secara mendatar dan menurun. Kotak-kotak tersebut diisi dengan huruf huruf yang membentuk kata kunci tertentu berdasarkan petunjuk berupa pertanyaan atau pernyataan yang telah disediakan. Penggunaan media ini menuntut peserta didik untuk memahami materi pembelajaran terlebih dahulu agar mampu menemukan jawaban yang tepat dan sesuai dengan konteks soal yang diberikan.

Media pembelajaran teka-teki silang tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi pemahaman peserta didik, tetapi juga sebagai alat untuk menstimulasi

aktivitas berpikir. Proses pengisian jawaban mendorong peserta didik untuk mengingat kembali konsep, istilah, maupun informasi yang telah dipelajari, sehingga pembelajaran tidak berlangsung pasif. Selain itu, keterkaitan antar jawaban dalam susunan kotak mendatar dan menurun menuntut ketelitian serta kemampuan menghubungkan satu konsep dengan konsep lainnya.

Dalam perspektif pembelajaran, media ini memiliki berbagai manfaat antara lain dapat mengasah daya ingat peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, mendorong peserta didik untuk menelusuri kembali pengalaman dan pengetahuan sebelumnya, melatih kemampuan klasifikasi, mengembangkan kemampuan analisis, memberikan unsur hiburan dalam pembelajaran, serta merangsang kreativitas peserta didik (Ghannoe & Sri dalam Amalia dkk., 2012:239).

1.3.2 Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan salah satu ciri kognitif dan kreativitas. Suryadi dan Herman dalam Putra dkk., (2016:330) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu proses berpikir untuk mengungkapkan hubungan-hubungan baru, melihat sesuatu dari sudut pandang baru, dan membentuk kombinasi baru dari dua konsep atau lebih yang sudah dikuasai sebelumnya. Berpikir kreatif membantu peserta didik menciptakan ide-ide baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki untuk menyelesaikan permasalahan dari sudut pandang yang berbeda. Berpikir Kreatif juga untuk menemukan inovasi-inovasi baru dalam kehidupan manusia bahwa sedikitnya orang-orang yang berpikir kreatif ditandai dengan rendahnya inovasi dan kreasi baru oleh masyarakat umum.

Berpikir kreatif merujuk pada kemampuan peserta didik dalam menghasilkan serta mengembangkan berbagai gagasan untuk memecahkan masalah dan menemukan alternatif solusi. Keterampilan ini mencakup kemampuan individu dalam merumuskan cara, strategi, maupun ide baru yang dapat digunakan untuk memperoleh penyelesaian atas suatu permasalahan. Dengan demikian, keterampilan berpikir kreatif berperan penting dalam mendukung proses pemecahan masalah dan mendorong pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Setiap peserta didik memiliki tingkat keterampilan berpikir kreatif yang berbeda-beda (Putri & Aberida 2022:113). Kemampuan berpikir kreatif seseorang akan terus berkembang seiring dengan kematangan pola pikir dan struktur kognitif yang berkaitan langsung dengan tingkat pemahamannya terhadap suatu konsep. Oleh sebab itu, diperlukan upaya untuk mengukur keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Pengukuran ini tidak hanya bermanfaat bagi peserta didik, tetapi juga memberikan informasi penting bagi guru. Melalui hasil pengukuran tersebut, guru memperoleh gambaran yang dapat dijadikan dasar dalam merancang langkah-langkah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik serta mengevaluasi efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian diperlukan dalam menentukan arah dan langkah dalam kegiatan penelitian. Tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media teka teki silang terhadap berpikir kreatif pada mata pelajaran sejarah peserta didik di kelas X -1 SMA Negeri 1 Cisayong
2. Mengetahui peningkatan berpikir kreatif setelah penerapan media teka teki silang pada mata pelajaran sejarah kelas X -1 SMA Negeri 1 Cisayong

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian mengenai penggunaan media teka-teki silang dalam pembelajaran sejarah, menambah referensi ilmiah, serta memberikan data empiris mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbentuk permainan edukatif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif dan sumber inspirasi bagi guru dalam memilih serta mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Selain itu, hasil penelitian

diharapkan dapat memberikan ide bagi guru dalam merancang materi pembelajaran kedalam format permainan, seperti media teka-teki silang, sehingga proses pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu mendorong kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

2. Bagi peserta didik

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran sejarah melalui penyediaan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menantang. Penggunaan media pembelajaran berupa Teka-Teki Silang memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, tidak hanya berperan sebagai pendengar pasif. Partisipasi aktif tersebut diharapkan mampu menumbuhkan motivasi dan berpikir kreatif belajar serta meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi sejarah.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan inovasi pembelajaran di lingkungan pendidikan. Penerapan media Teka-Teki Silang dapat dipertimbangkan oleh pihak sekolah sebagai alternatif strategi untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran sejarah. Melalui pendekatan tersebut, proses pendidikan diharapkan dapat menjadi lebih relevan, adaptif, serta selaras dengan pengembangan dan tuntutan zaman.

4. Bagi Pembaca

penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi awal yang memberikan landasan teoritis maupun praktis mengenai penggunaan media pembelajaran teka-teki silang dalam proses pembelajaran sejarah. Hasil penelitian ini juga dapat menambah wawasan dan pemahaman pembaca mengenai penerapan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan bahan pertimbangan bagi mahasiswa akademisi, maupun praktis pendidikan yang tertarik untuk mengembangkan atau mengkaji lebih lanjut penggunaan media teka-teki silang maupun variabel lain yang berkaitan dengan pembelajaran sejarah.