

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Berdasar pada kemajuan dunia pengetahuan juga teknologi yang terjadi saat ini, manusia secara tidak langsung dituntut untuk dapat berkompetisi serta memiliki kemampuan untuk menjawab tuntutan perkembangan zaman. Adanya tuntutan tersebut menjadikan sekolah untuk membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan memasuki abad ke-21. Kemampuan abad ke-21 tersebut dikenalkan oleh *National Education Association (NEA)* dikenal dengan kemampuan 4C yang meliputi kemampuan berpikir kreatif, komunikasi, kolaborasi dan berpikir kritis (Herlina, 2019).

Satu dari keempat kemampuan dalam kategori 4C adalah kemampuan berpikir kreatif yang memiliki peran utama agar bisa menciptakan hal-hal baru, seperti ide atau gagasan yang bersifat unik dan berbeda dari yang sudah ada Febriani et al., (2021) sejalan dengan Fratiwi et al., (2021) mengatakan bahwa berpikir kreatif yakni proses dalam menghasilkan sesuatu yang baru, baik itu dalam bentuk karya asli maupun melalui penggabungan elemen-elemen yang telah ada. Ini bisa terlihat karena proses dalam berpikir kreatif memiliki kaitannya dengan penyelesaian masalah yang dihadapi (Mardiyah et al., 2022).

Sekarang peserta didik mempunyai keterbatasan dalam kemampuan berpikir kreatif. Hal ini tercermin dari rendahnya tingkat kemampuan berpikir

kreatif yang dimiliki dan ditunjukkan pada penelitian oleh Nugroho et al., (2017) ketika kegiatan pembelajaran dan guru memberikan pertanyaan pemantik peserta didik cenderung tidak memberikan respon dan kurangnya dalam memberikan gagasan dalam penyelesaian masalah. Penelitian lainnya juga yang diterapkan di SMA Negeri 4 Tebing Tinggi menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif baik hanya berkisar pada 5%, 32% peserta didik memiliki kemampuan berpikir kreatif cukup dan 63% kemampuan berpikir kreatif peserta didik didapatkan tergolong kurang (Marwani & Sani, 2020).

Kurangnya variasi dalam penggunaan metode, model, atau media pembelajaran dapat dikaitkan dengan rendahnya kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki para peserta didik. Ini sesuai pada pendapatnya Slameto (2010) bahwa dalam pemilihan metode mengajar akan mempengaruhi kemampuan belajar peserta didik. Akibatnya, masalah tersebut mengarah pada penerapan metode pembelajaran yang hanya berfokus pada peran guru. Dampak dari adanya aktivitas belajar yang berfokus pada guru akan berdampak pada peserta didik mengalami kesulitan dalam mengungkapkan respon terkait topik yang sedang dibahas. Kemampuan menyampaikan jawaban terhadap topik ini sangat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif peserta didik (Riski Ayu Candra, Agung Tri Prasetya, 2019).

Dalam proses berpikir adanya keterkaitan dengan tingkah laku lainnya serta membutuhkan adanya partisipasi dari orang lain. Hasilnya adalah jika saat kegiatan pembelajaran tidak berjalan secara interaktif maka peserta didik akan cenderung diam dan butuh waktu lama untuk peserta didik menjawab

pertanyaan dengan ide atau gagasan baru (Lina Marlina, 2020). Kurangnya keterlibatan antara guru dan peserta didik juga menyebabkan suasana dalam kegiatan pembelajaran tidak interaktif. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas, keterlibatan antara peserta didik bersama guru, dan guru dengan peserta didik, jelas merupakan suatu keharusan.

Penting bagi pendidikan bahwa setiap peserta didik memiliki kemampuan berpikir kreatif untuk menghasilkan gagasan inovatif dengan tingkat kreativitas yang tinggi. Pendidikan dapat memperkaya kreativitas melalui observasi, eksplorasi, percobaan, dialog, dan interaksi (Novi Nurhayati, 2021). Sejalan dengan Nurhayati, berpikir kreatif memiliki peran penting pada peserta didik karena dapat menumbuhkan kemampuan dan pengetahuan dalam menumbuhkan usaha serta mendapatkan hal atau inovasi terbaru (Lestari & Ilhami, 2022).

Pada kehidupan yang terjadi di zaman sekarang begitu diperlukan untuk tiap individu agar berkemampuan dalam berpikir kreatif. Hal tersebut ditandai dengan dibutuhkannya konsep baru dalam memajukan ide, gagasan, cara, prosedur, dan rancangan terbaru dalam kehidupan di masyarakat. Hal tersebut dapat dilihat pada kurangnya pendidikan dalam mengembangkan kemampuan yang dibutuhkan peserta didik untuk berinovasi. Saat ini fokus lembaga pendidik hanya tertuju pada pengembangan keterampilan dasar dan kurang dalam memberikan perhatian pada kemampuan yang lebih kompleks (He, 2017).

Penelitian terkait dengan usaha meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pernah dilakukan oleh Lina Marlina (2020) dalam penelitian tersebut ingin mengetahui pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar buku PPKn melalui pendekatan *Joyful learning* dapat meningkatkan pola berpikir kreatif peserta didik. Temuan ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mendapatkan hasil bahwa terdapat peningkatan pada pola berpikir kreatif peserta didik ketika pembelajaran melalui bahan ajar PPKn dengan berbasis pendekatan *Joyful Learning*.

Penelitian lainnya mengenai berpikir kreatif juga dilakukan oleh Khoerudin et al., (2023) Penelitian tersebut memiliki tujuan untuk mengidentifikasi peningkatan dalam kemampuan berpikir kreatif menggunakan teknik *divergent thinking* dan *mind mapping*. Penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan metode berpikir divergen dan pemetaan pikiran dapat menjadi taktik yang efisien sebagai peningkatan kemampuan berpikir kreatif.

Pentingnya metode pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru adalah untuk menjadikan proses pembelajaran yang interaktif. Saat dilakukan pengamatan pada kegiatan pembelajaran di SMK Negeri 4 Jakarta, kegiatan pembelajaran yang telah diimplementasikan memiliki kualitas yang memuaskan namun, keterbatasan interaksi yang timbul akibat metode yang digunakan menunjukkan lingkungan pembelajaran yang pasif dan semangat belajar yang berkurang.

Pemberian pada metode pembelajaran yang bervariasi dilakukan untuk mengatasi adanya permasalahan pada kemampuan berpikir kreatif. Penggunaan metode pembelajaran yang cukup relevan adalah melalui metode kompetisi dengan berbasis gamifikasi. Gamifikasi adalah suatu proses dalam pendekatan pembelajaran yang melibatkan penggunaan unsur-unsur yang ditemukan dalam permainan untuk memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Sukmawati et al., 2021). Metode pembelajarannya memberikan himbauan kepada peserta didik untuk berkontribusi pada proses belajar mengajar seperti dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan interaktif dan dapat menciptakan semangat belajar sehingga hasil belajar akan lebih baik (Astika et al., 2023).

Salah satu indikator dalam pembelajaran berbasis gamifikasi adalah kompetisi. Kompetisi menarik peserta didik untuk ikut andil dalam pembelajaran serta mengembangkan kemampuan yang dimiliki. Metode kompetisi juga menciptakan suasana kompetitif pada proses belajar mengajar yang bisa memberi motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Kusiah, 2020). Dengan begitu, metode pembelajaran ini dapat memudahkan kegiatan pembelajaran dengan mengukur kemampuan peserta didik dalam mewujudkan tujuannya (Yusuf, 2020).

Penelitian ini harus dikaji lebih dalam sebab memiliki tujuan untuk mengeksplorasi kesempatan sebagai peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian sebelumnya telah menyarankan bahwa menggunakan strategi gamifikasi memungkinkan peserta didik untuk menampilkan

kemampuan berpikir kreatif mereka. Maka, penelitian ini melihat dampak dari pendekatan berbasis kompetisi yang menggunakan gamifikasi pada kemampuan berpikir kreatif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMK Negeri 4 pada kelas XI.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dengan merinci konteks permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, bisa dijelaskan permasalahan penelitian yaitu:

1. Apa yang menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik?
2. Apa yang dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif peserta didik?
3. Bagaimana cara melakukan peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik?
4. Apakah metode kompetisi tersebut mempengaruhi pada kemampuan berpikir kreatif?

## **C. Pembatasan Masalah**

Sesuai pada uraian di atas, peneliti bisa memuat beberapa pembatasan. Salah satu pembatasan penelitian ini terletak pada penggunaan metode kompetisi berbasis gamifikasi, di mana fokus penelitian akan difokuskan pada pengaruh metode tersebut pada kemampuan berpikir kreatif. Penelitian ini menggunakan mata pembelajaran temuan ini dilakukan pembatasan pada mata Pelajaran. Temuan ini dijalankan di kelas XI SMK Negeri 4 Jakarta.

#### **D. Perumusan Masalah**

Dengan merujuk pada permasalahan di atas, maka rumusan masalah akan diberikan oleh peneliti yakni “Apakah ada pengaruh dari metode kompetisi berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berpikir kreatif?”

#### **E. Manfaat penelitian**

Manfaat yang bisa ada pada temuan ini diantaranya:

##### **1. Manfaat teoretik**

Diharapkan penelitian ini bisa menambah peran dalam ranah teoretik terkait pengaruh metode kompetisi berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berpikir kreatif.

##### **2. Manfaat praktis**

###### **a. Siswa**

Diharapkan bahwa temuan ini bisa meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui pelaksanaan pembelajaran, maka peserta didik dapat menjadi lebih aktif dan bisa mengatasi permasalahan secara lancar.

###### **b. Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan pembelajaran dengan variasi pendekatan pembelajaran sehingga peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya.

###### **c. Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung sekolah dalam mengadopsi metode pengajaran yang akan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik serta peningkatan standar pendidikan secara keseluruhan di lingkungan sekolah.

