

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatakan bahwa 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”. Pendidikan merupakan hal penting bagi suatu bangsa, tanpa adanya pendidikan, negara akan jauh tertinggal dari negara yang lainnya, pendidikan suatu negara dapat diukur dari sistem dan kualitas pendidikan. Pendidikan merupakan pilar utama untuk membentuk manusia sutuhnya. Menurut Ki Hajar Dewantara, manusia utuh dapat terbentuk melalui pendidikan dan upaya pemeliharaan manusia, guna mengembangkan keturunan dari suatu bangsa serta dapat berkembang dengan sehat lahir batin juga melalui dunia pendidikan. Dengan demikian manusia harus dikembangkan jiwa raganya dengan menggunakan wahana pendidikan.

Di Indonesia setiap jenjang pendidikan memiliki pedoman untuk di patuhi dan dilaksanakan yang dikenal dengan sebutan kurikulum. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisten Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 19 menjelaskan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pada Peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan (Permendikbud) Nomor 67 Tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum sekolah dasar/madarasah ibtdaiyah menjelaskan bahwa dalam kurikulum 2013 ini pola pembelajaran yang diterapkan adalah *Student Center*

Learning yaitu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dimana peserta didiklah yang lebih aktif dalam mencari informasi baru.

Proses pembelajaran kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik dengan mempertimbangkan kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan, didalam pembelajaran saintifik meliputi 5 pengalaman yang dilakukan, yaitu (1) mengamati, (2) menanya, (3) mengumpulkan informasi, (4) mengasosiasi, (5) mengomunikasikan. Kurikulum 2013 menekankan pada pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Ardianti, 2018). Menurut Majid (2013: 80) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menekankan pada peran serta siswa dan keterlibatannya dalam proses pembelajaran sehingga siswa dituntut untuk lebih berpikir kreatif, aktif dalam mencari tahu informasi sampai pada membuat kesimpulan. Kurikulum 2013 ini didalamnya menggunakan tema-tema yang mengaitkan materi dengan mata pelajaran yang terkait. Seperti pada kelas IV tema 7 Indahnya Keragaman Negeriku yang terdapat beberapa subtema dan beberapa pembelajaran salah satunya adalah muatan Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan muatan pelajaran yang integratif atau saling menyatu sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Menurut Atmazaki (2013), muatan Bahasa Indonesia merupakan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan, menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan Bahasa negara, memahami Bahasa

Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Biasanya pembelajaran bahasa Indonesia pada tingkat Sekolah Dasar mengarah pada komunikasi efektif dan efisien baik secara lisan maupun tulisan. Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2006 mengatakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang membahas tentang seperangkat peristiwa, konsep, fakta dan generalisasi yang berkaitan dengan ekonomi, sosiologi, geografi dan sejarah.

Semua guru menginginkan materi yang diajarkannya dipahami oleh peserta didik, sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Namun untuk mencapai tujuan bukanlah hal yang mudah, banyak kendala atau permasalahan yang dihadapi, baik dari segi cara mengajar guru dan perilaku siswa dalam proses pembelajaran. Hal itu dapat dilihat berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru di SDN 03 Kayen pada tanggal 10 Oktober 2018, memperoleh sebuah permasalahan pada proses pembelajarannya. Guru dalam melakukan pembelajaran materi IPS dan Bahasa Indonesia sering menggunakan metode ceramah, sehingga mengakibatkan anak merasa bosan karena terlalu mendengarkan tanpa ada aktivitas yang lainnya, proses pembelajaran terlihat monoton sehingga membuat proses pembelajaran terlihat monoton, ketika diberikan pertanyaan siswa hanya menjawab berdasarkan apa yang ada di buku, sehingga untuk berpikir kreatif siswa kurang. Serta kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal itu mengakibatkan hasil belajar siswa tidak maksimal. Karena itu untuk mendukung ketidaktidaksaksimalnya hasil belajar siswa dibutuhkan sebuah model untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN 03 Kayen pada hari Kamis tanggal 10 Oktober 2018 mendapatkan hasil bahwa dalam proses pembelajaran siswa belum menunjukkan sikap berpikir kreatif, masalah ini ditandai dengan guru yang mengatakan bahwa hanya sebagian siswa

saja yang bisa berpikir kreatif dan itu hanya anak-anak yang pintar saja, untuk indikator berpikir kreatif seperti mencari bermacam-macam cara yang berbeda terdapat masalah, siswa belum dapat memikirkan jawaban-jawaban dari pertanyaan yang disampaikan oleh guru dengan variatif sehingga guru kurang meningkatkan berpikir kreatif siswa. Hal ini dikarenakan karakteristik siswa di kelas IV yang berbeda-beda ada yang pendiam ada yang kritis dan ada yang nakal, sehingga pada proses pembelajaran tidak berjalan secara maksimal, untuk media dan model yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran juga masih tergolong sederhana memungkinkan terjadinya ketidak seimbangan pada proses pembelajaran alhasil siswa ada yang mendengarkan dan ada yang asik bermain sendiri sehingga tidak fokus dengan materi apa yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas IV SDN 03 Kayen pada hari kamis tanggal 10 Oktober 2018 menyatakan bahwa siswa sulit mengungkapkan pendapat saat guru memberikan pertanyaan, siswa juga mengaku bahwa dalam proses pembelajaran mereka merasakan bosan hal ini mungkin terjadi karena dalam pengajaran guru hanya menggunakan model dan media yang sederhana. Siswa juga mengaku merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran yang di sampaikan oleh guru. Siswa juga mengatakan bahwa pembelajaran muatan Bahasa Indonesia merupakan muatan yang susah dan siswa kurang memahami materi yang terdapat pada muatan Bahasa Indonesia. Untuk muatan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagian siswa beranggapan susah dan ada sebagian siswa yang beranggapan bahwa muatan Ilmu Pengetahuan Sosial itu mudah.

Berdasarkan hasil ulangan tengah semester nilai tertinggi pelajaran Bahasa Indonesia adalah 79 nilai tersebut sudah diatas KKM, untuk muatan Bahasa Indonesia dari 18 siswa hanya 2 anak yang mendapatkan nilai diatas KKM dengan ketuntasan 11%, 16 anak memperoleh nilai di bawah KKM dengan 88% belum tuntas, sedangkan muatan IPS nilai tertinggi yaitu 86 nilai tersebut sudah diatas KKM, dari 18 anak hanya 3 anak yang memperoleh nilai diatas KKM dengan ketuntasan 16%, 15 anak lainnya memperoleh nilai di bawah KKM dengan 83% belum tuntas. KKM yang di gunakan oleh SD 03 Kayen pada kelas IV yaitu 70.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IV SDN 03 Kayen mendapatkan hasil bahwa ketidakseimbangan dalam proses pembelajaran juga dapat dipengaruhi oleh faktor penataan ruang kelas dan bangku siswa yang tidak tertata sesuai kelompok-kelompok yang telah ditentukan. Dalam proses pembelajaran terlihat siswa tidak memperhatikan guru ketika mengajar, banyak siswa yang asik sendiri bermain dengan teman sebangkunya dan ada yang berjalan kemari ke bangku temannya.

Model pembelajaran adalah sarana penting untuk berinteraksi dengan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pemilihan model pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan tujuan materi yang diajarkan. Pemahaman dan penguasaan metode tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil yang dicapai, kesalahan menggunakan suatu model dapat menimbulkan kebosanan, kurang dipahami sehingga mengakibatkan sikap acuh terhadap pelajaran. Dari permasalahan yang timbul, peneliti memberikan solusi dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* dengan berbantuan media Baltesil, diharapkan dengan model ini pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik siswa agar tidak bosan dan siswa lebih tertarik dengan proses pembelajaran.

Model *Creative Problem Solving* dapat dikatakan sebagai model CPS. Menurut (Shoimin, 2014: 55) Model pembelajaran CPS adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada keterampilan dan pengajaran pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berpikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir.

Dengan demikian, siswa dapat mengungkapkan kesulitan-kesulitan yang dialaminya dalam memahami materi pelajaran. Manfaat lain yang dapat diperoleh dengan menerapkan metode. Model pembelajaran umumnya mempunyai kelebihan yang diunggulkan dalam sebuah model, model *Creative Problem Solving* menurut

(Soimin, 2014: 57) mengatakan bahwa kelebihan dari model *Creative Problem Solving* yaitu: (1) melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan (2) berpikir dan bertindak kreatif (3) memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis (4) mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan (5) menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan (5) merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat. (6) dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja.

Model *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan siswa dapat memberikan banyak cara atau saran dalam menyelesaikan masalah, dapat memikirkan lebih dari satu jawaban dan dapat melahirkan gagasan baru dan unik. Hal itu dapat dibuktikan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh syari Ahmad Syamsu, dkk (2016) yang berjudul “Penerapan Model *Creative Problem Solving (CPS)* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas XI MIA 1 SMA Negeri 1 Bulukumba (Studi pada Materi Pokok Laju Reaksi)”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa CPS dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada siklus I yaitu 56,67% pada kategori tinggi dan 43,33% pada kategori sedang, pada siklus II meningkat menjadi 6,67% pada kategori sangat tinggi, 80,00% pada kategori tinggi dan 13,33% pada kategori sedang serta paling sedikit 70,00% mencapai kategori tinggi dan sangat tinggi.

Selain menggunakan model pembelajaran untuk meningkatkan berpikir kreatif, pengaruh media pembelajaran juga dapat menambah peningkatan dalam berpikir kreatif siswa. Sudjana dan Rivai (2017) mengemukakan bahwa manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain sehingga kemampuan berfikir siswa akan lebih meningkat. Baltasil merupakan media inovatif yang dikembangkan oleh penulis untuk digunakan dalam penelitian ini. Pemilihan media Baltasil ini digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa karena media ini merupakan sebuah permainan

yang diharapkan untuk merangsang anak untuk berfikir kreatif, Baltesil ini adalah sebuah perpaduan antara permainan balon dan permainan teka teki silang.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu membuktikan bahwa media teka teki silang ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Penelitian itu dilakukan oleh Ermaita, dkk (2016) yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa”. *Crossword Puzzle* merupakan diambil dari Bahasa Inggris yang artinya Teka Teki Silang. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ermita, dkk (2016) menunjukkan hasil bahwa penggunaan media *Crossword Puzzle* pada siklus I belum berhasil untuk meningkatkan berpikir kreatif dengan hasil 60,71%, pada siklus II menunjukkan keberhasilan dengan hasil penelitian keterampilan berpikir kreatif siswa memperoleh hasil 82,14% atau naik 21,43% dari siklus I. pada siklus III telah menunjukkan keberhasilan dengan memperoleh hasil 88,4% atau naik dari siklus II. Dengan demikian penelitian dengan penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* atau Teka Teki Silang dinyatakan berhasil dan dapat meningkatkan berpikir kreatif.

Baltesil atau Balon Teka Teki Silang yang dikaitkan dengan materi Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial pada tema 7 “Indahnya keberagaman Negeriku”. Pada muatan Bahasa Indonesia siswa dapat menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri. Dan pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial siswa dapat menyebutkan keberagaman yang ada di daerah setempat. Penggunaan model *Creative Problem Solving* ini diharapkan agar siswa menjadi lebih kreatif dalam memecahkan masalah, seperti riset dokumen, pengamatan terhadap lingkungan sekitar, kegiatan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan penulisan yang kreatif. Sedangkan penggunaan media Baltesil diharapkan mampu mendukung tercapainya pembelajaran yang menarik, aktif dan mampu membuat siswa kreatif.

Berdasarkan beberapa uraian diatas maka peneliti melakukan penelitian tentang “Penerapan *Model Creative Problem Solving* Berbantuan Baltesil untuk

Meningkatkan kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV di SD 03 Kayen pada tema 7 Indahnya Keragaman Negeriku.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah yang diteliti oleh peneliti yaitu:

1. Bagaimana peningkatan keterampilan guru dalam mengajar di kelas IV SDN 03 Kayen dengan penerapan model *Creative Problem Solving* berbantuan Baltesil dalam muatan Bahasa Indonesia dan IPS?
2. Bagaimana peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model *Creative Problem Solving* berbantuan Baltesil dan muatan Bahasa Indonesia dan IPS?
3. Bagaimana peningkatan penerapan model *Creative Problem Solving* berbantuan media Baltesil untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN 03 Kayen pada tema 7 indahya keragaman negeriku?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui peningkatan keterampilan guru dalam mengajar di kelas IV SDN 03 Kayen dengan penerapan model *Creative Problem Solving* berbantuan Baltesil dalam muatan Bahasa Indonesia dan IPS.
2. Mengetahui peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model *Creative Problem Solving* berbantuan Baltesil dan muatan Bahasa Indonesia dan IPS?
3. Mengetahui peningkatan penerapan model *Creative Problem Solving* berbantuan media Baltesil untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN 03 Kayen pada tema 7 Indahnya Keragaman Negeriku.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti, yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para guru untuk menambah inovasi dan kreativitas dalam mengajar sehingga dapat menunjang proses pembelajaran yang menyenangkan. Diharapkan juga hasil penelitian ini dapat bermanfaat didalan dunia pendidikan yang ada di Indonesia. Adanya peneraparan model *Creative Problem Solving* ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, siswa, sekolah dan bagi peneliti sendiri.

1.4.2.1 Manfaat bagi guru

1. Menambah keterampilan guru dalam mengolah pembelajaran yang tepat.
2. Meningkatkan profesionalitas guru.
3. Memberikan informasi tentang model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

1.4.2.2 Manfaat bagi Siswa

1. Siswa lebih terinovasi dalam belajar.
2. Siswa lebih aktif dalam belajar, dapat menghargai siswa yang lain dalam mengemukakan pendapatnya, mengembangkan sikap kerja sama yang baik agar terlaksananya tujuan belajar.

1.4.2.1 Manfaat bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak sekolah untuk menjadi penelitian ini sebagai referensi ketika dalam proses pembelajaran di sekolah penggunaan model pembelajaran.

1.4.2.2 Manfaat bagi Peneliti

Untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan bagi peneliti sehingga peneliti dapat lebih baik lagi ketika melakukan kegiatan belajar dan mengajar berikutnya.

1.5 Ruang Lingkup

Penelitian ini berpusat pada pembahasan untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa dan pembahasan penerapan model *Creative Problem Solving* pada kelas IV SDN 03 Kayen. Dengan rincian sebagai berikut:

1. Lokasi penelitian ini di laksanakan di SDN 03 desa Kayen kecamatan Kayen kabupaten Pati.
2. Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN 03 Kayen dengan jumlah siswa yang terdiri dari 18 siswa dengan 3 siswa perempuan dan 15 siswa laki laki.
3. Objek dari penelitian ini yaitu tema 7 Indahnya Keragaman Negeriku dengan muatan Bahasa Indonesia dan ilmu pengetahuan sosial.
4. Pada penelitian ini berfokus dalam penerapan model *Creative Problem Solving* dan meningkatkan berpikir kreatif siswa.

Pada penelitian ini mengambil kelas IV dengan Kompetensi Inti: 1) Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. 2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya. 3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain. 4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Pada penelitian ini mengambil muatan Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial pada subtema 1 dan subtema 2 dengan kompetensi dasar sebagai berikut:

Bahasa Indonesia

3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.

4.2 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan Bahasa sendiri.

Ilmu Pengetahuan Sosial

3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas Bahasa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.

1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari ketidakpahaman dalam membaca makna dan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu adanya penjelasan makna dari definisi operasional, sebagai berikut.

1.6.1 Model Creative Problem Solving (CPS)

Model *Creative Problem Solving* merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Model CPS adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika

dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafalkan tanpa berpikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir.

Creative Problem Solving, siswa dapat memilih dan mengembangkan ide dan pemikirannya. Sasaran CPS sebagai berikut. 1) Siswa akan mampu menyatakan urutan langkah-langkah pemecahan masalah dalam CPS. 2) Siswa mampu menemukan kemungkinan-kemungkinan strategi pemecahan masalah. 3) Siswa mampu mengevaluasi dan menyeleksi kemungkinan-kemungkinan tersebut kaitannya dengan kriteria-kriteria yang ada. 4) Siswa mampu memilih suatu pilihan solusi yang optimal. 5) Siswa mampu mengembangkan suatu rencana dalam mengimplementasikan strategi pemecahan masalah. 6) Siswa mampu mengartikulasikan bagaimana CPS dapat digunakan dalam berbagai bidang/situasi.

1.6.2 Media Baltasil

Media Baltasil ini merupakan akronim dari Balon Teka Teki Silang. Baltasil merupakan media yang mengkolaborasikan antara permainan balon dan permainan teka teki silang. Dimana siswa akan diarahkan oleh guru untuk mencari balon balon yang telah di pasang oleh guru di beberapa tempat di sekeliling sekolah, siswa di harapkan untuk mencari balon tersebut dan memecahkannya kemudian nanti di dalam balon tersebut terdapat sola teka teki silang yang harus di kerjakan secara kelompok. Kemudian di dalam permainan tersebut di berikan waktu dalam mencari balon dan mengerjakan teka teki silang tersebut, kelompok siapa yang terlebih dahulu selesai dan kemudian masuk ke kelas kelompok tersebutlah yang menjadi pemenangnya.

1.6.3 Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan suatu kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-

kemungkinan baru, membuat sudut pandang yang menakjubkan dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga.

Indikator-indikator dari berpikir kreatif adalah sebagai berikut:

a. *Fluency* (keterampilan berpikir lancar)

Yaitu keterampilan berpikir lancar memiliki ciri-ciri yaitu mencetuskan banyak pendapat, jawaban, memberi banyak cara dalam melakukan berbagai hal, penyelesaian masalah dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

b. *Flexibility* (keterampilan berpikir luwes)

Yaitu keterampilan menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, mencari banyak alternatif pemecahan dan dapat mengubah cara pendekatan.

c. *Originality* (keterampilan berpikir orisinal)

Yaitu kemampuan melahirkan gagasan baru dan unik, mampu membuat kombinasi yang tidak lazim dan memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri.

d. *Elaboration* (keterampilan memperinci)

Yaitu memperinci secara detail dari suatu situasi sehingga lebih menarik, kemampuan memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan produk.