

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 Definisi Berpikir Kreatif

Berpikir adalah aktivitas menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu, menimbang-nimbang dalam ingatan. Berpikir mempunyai peranan penting dalam hal memecahkan berbagai permasalahan. Terdapat beberapa definisi berpikir menurut para ahli :

- a. Berpikir kreatif terkait dengan proses menemukan sesuatu, mengenai menciptakan hal baru dengan memanfaatkan elemen yang sudah ada, sebagaimana disampaikan oleh Harriman (2017).
- b. Kreativitas seseorang dalam menciptakan ide atau konsep baru dan mendorong mereka untuk berpikir secara kreatif dan menciptakan sesuatu yang inovatif melalui kemampuan berpikir kreatif yang dimilikinya (Miselina. R, 2020).
- c. Berpikir kreatif adalah suatu proses pemikiran yang menghasilkan beragam kemungkinan jawaban. (Arda, 2020).
- d. Berpikir kreatif dengan sederhana adalah mencerminkan keterampilan, kemampuan, atau kompetensi individu dalam menciptakan, memanipulasi, serta membedakan suatu hal dengan tujuan memberikan manfaat dalam kehidupan. (Nurjanah, 2021).
- e. Berpikir kreatif adalah suatu cara membangun ide yang dapat diterapkan dalam kehidupan. (Hasibuan, 2020).

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah kreativitas seseorang dalam menciptakan ide atau konsep baru secara sederhana yang dapat diterapkan dalam kehidupan. Lebih lanjut, Menurut Sternberg (2003), berpikir kreatif melibatkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru yang orisinal dan bermakna. Ini termasuk kemampuan untuk mengenali hubungan yang tidak biasa antara ide-ide, mengintegrasikan konsep-konsep yang tidak biasa, dan berpikir di luar batas-batas konvensional.

Selanjutnya, Torrance Paul E & Torrance Pansy (1973) mendefinisikan berpikir kreatif sebagai proses alami manusia ketika seseorang menghadapi tantangan, kesulitan, atau ketidakpastian informasi. Dalam situasi ini, individu mencari berbagai kemungkinan solusi dengan merujuk pada pengalaman pribadi dan orang lain, merumuskan hipotesis tentang potensi solusi, mengevaluasi dan menguji solusi, melakukan perubahan, dan mencoba kembali,

serta berbagi hasilnya dengan orang lain. Torrance (1963) menulis aspek-aspek atau dimensi berpikir kreatif yaitu :

- a. Fleksibilitas
- b. Keaslian
- c. Kelancaran
- d. Elaborasi

Beberapa aspek atau dimensi ini akan dijelaskan satu per satu menurut Torrance (1963)

**Fleksibilitas**, kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide dengan menggunakan berbagai pendekatan. Guilford (1950) mengasumsikan bahwa kreativitas mengharuskan pikiran yang di luar batas konvensional, yang sering disebut sebagai "*out of the box*" atau di luar konteks. Untuk berpikir di luar konteks, seseorang perlu mempertimbangkan dengan fleksibel, menghasilkan beragam jenis ide daripada membatasi diri pada satu jenis. Kemampuan berpikir secara fleksibel membuat lebih mungkin untuk membawa perspektif baru ke dalam suatu situasi. Tingkat fleksibilitas dinilai melalui seberapa sering seseorang mengubah kategori item tes, sambil tetap menghasilkan respons yang dapat diterima.

**Keaslian**, kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide pada area terpencil sekalipun. Guilford (1950) menyatakan bahwa menghasilkan ide orisinal, didefinisikan sebagai gagasan yang tidak dihasilkan oleh orang lain.

**Kelancaran**, kemampuan untuk menghasilkan ide dalam jumlah yang besar. Guilford (1950) mengatakan jelas bahwa orang yang menghasilkan banyak ide yang dimana merupakan pemikir fasih, akan memiliki peluang lebih besar untuk menghasilkan ide kreatif. Dalam kelancaran atau kefasihan berpikir menjadi kemudahan untuk seseorang memikirkan ide hal tersebut berkontribusi pada pemikiran kreatif.

**Elaborasi**, kemampuan untuk memasukkan informasi rincian. (Guilford, 1950), menyatakan bahwa ketika seseorang mengambil jawaban sederhana dan mengembangkannya. Di dalam menguraikan jawaban, seseorang memanfaatkan informasi yang mungkin tidak langsung terkait dengan jawabannya daripada menghasilkan respons sederhana, satu cerita.

Adapun tes khusus berpikir kreatif untuk menilai suatu kreativitas yang dikemukakan oleh Torrance yang disebut dengan Torrance Test of Creative Thinking (TTCT). Torrance Tests of Creative Thinking adalah tes yang paling banyak digunakan karena tes tersebut hanya meminta peserta tes untuk merenungkan pengalaman hidup mereka. Tes ini mengajak peserta untuk menggambar dan menamai gambarnya (gambar) atau menuliskan berbagai pertanyaan, sebab, akibat dan kegunaan benda (kata-kata).

*Torrance Tests of Creative Thinking* memiliki dua tipe tes yaitu *Torrance Tests of Creative Thinking-Verbal* (TTCT-V) dan *Torrance Tests of Creative Thinking-Figural* (TTCT-F). Kedua tipe tersebut akan dijelaskan lebih lanjut.

#### **a. Torrance Tests of Creative Thinking-Verbal (TTCT-V)**

Bentuk Verbal dari TTCT terdiri dari enam jenis kegiatan yang berbeda, diantaranya: (a) Bertanya , (b) Menebak Penyebab , (c) Menebak Konsekuensi , (d) Peningkatan Produk , (e) Penggunaan Tidak Biasa , dan (f) Anggap saja . Aktivitas ini biasa disebut dengan *Unusual Question*. Dalam TTCT Bentuk Verbal, peserta ujian diberikan gambaran (stimulus) dalam setiap kegiatan dengan tugas-tugas verbal, yang merekaanggapi dan berikan jawaban secara tertulis. TTCT Verbal menilai kefasihan, fleksibilitas, dan kemampuan orisinalitas siswa. Siswa tes memiliki waktu 45 menit untuk menyelesaikan keenam aktivitas verbal.

Tiga kegiatan pertama: Bertanya, Menebak Penyebab, dan Menebak Konsekuensi atau (*Ask-and-Guess*), didasarkan pada penelitian yang mengaitkan rasa ingin tahu dengan kreativitas. Aktivitas selanjutnya yang ke 4, Peningkatan Produk, dikaitkan dengan jenis produktivitas kreatif yang disebut “perbaiki produk yang sudah ada”, yang berbeda dengan jenis produktivitas kreatif di mana individu harus menciptakan sesuatu yang tidak ada. Aktivitas ini biasa disebut dengan *Unusual Uses*, yang mendorong peserta untuk memikirkan penggunaan alternatif untuk objek umum seperti contohnya kegunaan roda. Kegiatan terakhir, Anggap saja, adalah hipotesis tentang situasi yang tidak mungkin, yang menilai toleransi individu dan kesenangan dengan situasi yang tidak biasa.

#### **b. Torrance Tests of Creative Thinking-Figural (TTCT-F)**

Bentuk Figural dari TTCT membutuhkan tanggapan yang digambarkan atau bersifat bergambar ( Torrance, 1972a ). Dengan jumlah tulisan yang sangat sedikit (yaitu, untuk judul), tugas figural cocok dan sesuai untuk digunakan dalam budaya dan tingkat sosial ekonomi yang

berbeda. Dalam hal ini, siswa tes tidak dapat menulis untuk alasan apapun, dan penguji dapat membantu mereka ( [Torrance, 1972a](#) ).

Dalam Bentuk Figural dari TTCT, peserta ujian menghadapi tiga tugas figural: (a) Konstruksi Gambar, (b) Penyelesaian Gambar, dan (c) Garis/Lingkaran. Setiap kegiatan diikuti dengan instruksi atau perintah yang jelas. Bentuk Figural menilai kefasihan siswa, orisinalitas, keabstrakan judul, elaborasi, intensitas terhadap kemampuan penutupan prematur, dan Daftar Kekuatan Kreativitas. Fleksibilitas dihilangkan dari tes Figural karena berkorelasi sangat tinggi dengan kelancaran ( Hébert et al., 2002 ).

Dari beberapa definisi yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah suatu proses yang melibatkan penciptaan ide-ide baru, kemampuan melihat masalah dari perspektif yang berbeda, dan kecakapan dalam mencari alternatif solusi untuk berbagai masalah.

## **2.2 Faktor-faktor Berpikir Kreatif**

Guilford (1970) mengungkapkan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan berpikir kreatif diantaranya: intelegensi, pengetahuan, pola pikir, kepribadian, motivasi, serta lingkungan.

Beberapa faktor tersebut akan dibahas satu per satu lebih lanjut.

**Intelegensi**, Solso, sebagaimana dikutip oleh Rahmawati (2013), menjelaskan bahwa Inteligensi didefinisikan sebagai kapasitas untuk memperoleh pengetahuan dan menggunakan pengetahuan tersebut untuk memahami konsep-konsep yang bersifat konkret dan abstrak, serta mengaitkan berbagai objek dan ide untuk meningkatkan efektivitas dan kegunaannya. **Pengetahuan**, adalah kemampuan individu untuk mengingat kembali (recall) atau mengenali kembali nama, kata, inspirasi, rumus, dan sebagainya (Widyawati, 2020).

**Pola pikir**, merupakan metode untuk mengevaluasi dan menyimpulkan sesuatu berdasarkan perspektif khusus. Perbedaan dalam pola pikir seseorang terjadi karena variasi jumlah sudut pandang yang digunakan sebagai dasar, fondasi, atau alasan (Septirahma P.A, 2021).

**Kepribadian**, menurut Larsen & Buss (2002) mendefinisikan kepribadian sebagai gabungan trait psikologis dan mekanisme dalam diri seseorang yang terorganisir, cenderung relatif stabil, dan memengaruhi interaksi serta adaptasi individu dalam berbagai lingkungan, termasuk lingkungan intrafisik, fisik, dan sosial.

**Motivasi**, menurut Mc Donald, yang dikutip oleh Febnasari dkk. (2019), motivasi adalah transformasi energi dalam diri seseorang yang mendorong tindakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

**Lingkungan**, diartikan sebagai semua objek, situasi, kondisi, dan pengaruh yang ada di lingkungan tempat tinggal kita memengaruhi keberadaan yang hidup, termasuk kehidupan manusia (Effendi R, 2018).

### 2.3 *Role Playing* (Bermain Peran)

Model peran berperan adalah metode untuk menguasai materi pelajaran dengan memanfaatkan perkembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Kegiatan ini biasanya melibatkan lebih dari satu orang, tergantung pada peran yang diambil. (Hamdani, 2011). Permainan peran adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mendorong keterlibatan langsung siswa dalam proses belajar. Penguasaan materi pelajaran terjadi melalui ekspresi kreatif dan imajinatif siswa, yang dapat melibatkan ungkapan ide terkait dengan materi pelajaran tanpa batasan kata dan gerak, tetapi tetap sesuai dengan konten pembelajaran yang disajikan. (Nurhasanah,2016).

Model pembelajaran ini termasuk kategori model situasional yang sering diterapkan dalam konteks pendidikan sosial dan hubungan interpersonal. Dalam kerangka ini, siswa dapat berperan sebagai pemain dengan peran khusus atau bertindak sebagai pengamat, tergantung pada tujuan penerapan model tersebut. Joyce et al. (2015) menyatakan bahwa menggali nilai-nilai dan peran dalam interaksi sosial membantu siswa untuk memahami dan merenungkan nilai-nilai sosial yang mereka anut. Menurut Djamarah (2010) model *role playing* (bermain peran) dapat dikatakan sama dengan sosiodrama, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.

Joyce et al (2015) menunjukkan pengaplikasian model bermain peran bersifat serbaguna dan dapat digunakan untuk mencapai beberapa tujuan pendidikan yang penting. Dengan bantuan permainan peran, Siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk mengenali emosi mereka sendiri dan emosi orang lain, mengadopsi pola perilaku baru untuk mengatasi situasi sulit sebelumnya, dan meningkatkan keterampilan pemecahan masalah mereka. Selain banyak kegunaannya, model pembelajaran *role playing* juga memiliki serangkaian aktivitas yang menarik. Karena siswa bisa menikmati baik aksi maupun akting, mudah untuk melupakan bahwa *role play* itu sendiri merupakan sarana untuk mengembangkan isi pelajaran. Langkah-langkah model *role playing* tidak berakhir dengan sendirinya, tetapi mereka membantu mengungkapkan

siswa nilai, perasaan, sikap, dan solusi untuk masalah, yang kemudian dapat dieksplorasi nantinya.

Adapun beberapa prinsip sebagai guru dalam mengamati dan memberikan reaksi pada siswa yang ditulis dalam teori Joyce B et al, (2015) yaitu :

- a. Menerima semua tanggapan siswa dengan cara yang tidak menghakimi.
- b. Membantu siswa mengeksplorasi berbagai aspek situasi masalah dan bandingkan pandangan- pandangan alternatif.
- c. Tingkatkan kesadaran siswa akan pendapat dan perasaan mereka sendiri dengan merefleksikan, merumuskan kembali dan meringkas jawaban mereka.
- d. Gunakan konsep peran dan tekankan bahwa peran dapat dimainkan dengan berbagai cara.
- e. Tekankan bahwa ada cara alternatif untuk memecahkan masalah

Selanjutnya, Helen (1955) mengutarakan tentang nilai lain dari bermain peran adalah memungkinkan banyak sikap dan perasaan yang secara fundamental mempengaruhi proses kelompok, tetapi biasanya tidak terekspresikan dan subyektif, dibawa ke depan kelompok untuk ditinjau. Dengan demikian bermain peran dapat berfungsi sebagai model untuk mengilustrasikan dan mengobjektifikasi banyak faktor kausal dan dinamis dalam proses kelompok dan hubungan manusia yang sering diabaikan.

Berdasarkan uraian di atas, maka *role playing* Model pembelajaran ini mengajarkan siswa untuk memerankan suatu peran tertentu, sehingga mereka dapat dengan langsung memahami dan memahami esensi dari drama tersebut. Selain itu, siswa dilatih untuk menjadi lebih peka terhadap penghayatan drama yang dipentaskan, mengidentifikasi unsur-unsur cerita di dalamnya, dan mengembangkan kemampuan memecahkan permasalahan sederhana jika ada konflik dalam cerita tersebut.

#### **2.4 Langkah-langkah Role Playing**

Joyce et al. (2015) dalam buku "*Models of Teaching*" menjelaskan langkah-langkah model *role playing*:

1. Fase pertama : Pemanasan kelompok  
Mengidentifikasi atau memperkenalkan masalah, membuat masalah eksplisit, menafsirkan masalah, mengeksplorasi masalah dan menjelaskan bermain peran.
2. Fase kedua : Memilih peserta  
Menganalisis setiap peran yang akan dimainkan dan memilih pemain peran
3. Fase ketiga : Mengatur set panggung

Menentukan prosedur bermain. Mengulang peran yang akan dimainkan, lalu masuk ke dalam situasi masalah

4. Fase keempat : Mempersiapkan pengamat

Memutuskan apa yang harus diamati dan dicari lalu memberikan tugas mengobservasi

5. Fase kelima : Memerankan

Memulai bermain peran, setelah selesai istirahat sejenak.

6. Fase keenam : Berdiskusi dan mengevaluasi

Mendiskusikan gambaran umum dari permainan peran. Mendiskusikan fokus permainan peran, lalu mengembangkan peraturan berikutnya.

7. Fase ketujuh : Menghidupkan kembali

Memainkan peran yang direvisi/diperbaiki dan menyarankan untuk langkah selanjutnya atau tindakan alternatif.

8. Fase kedelapan : Berdiskusi dan mengevaluasi Mengulangi fase keenam

9. Fase kesembilan: Berbagi pengalaman dan menyamaratakan

Mengatur situasi masalah dalam kaitannya dengan pengalaman nyata dan masalah saat ini. Lalu mengeksplorasi prinsip-prinsip umum perilaku.

## **2.5 Hubungan *Role Playing* dengan Berpikir Kreatif**

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dicapai melalui penerapan model *role playing* dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa model pembelajaran *role playing* dirancang khusus untuk memajukan kemampuan berpikir kreatif siswa, yang tercermin dalam pengaruh lingkungan belajar. Lingkungan pembelajaran siswa secara rutin menghadirkan tantangan pemecahan masalah, sehingga siswa terlatih menghadapi situasi tersebut dan memperluas kemampuan berpikir mereka melalui pengalaman bermakna. Seperti yang diungkap oleh Tyler (1986) dalam Susilo, H (2016) bahwa pengalaman atau pembelajaran yang memberikan peluang kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan dalam menyelesaikan masalah akan menciptakan kemampuan berpikir. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Nickerson, et al. (1985) yaitu kemampuan berpikir selalu berkembang dan dapat dipelajari.

## **2.6 Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan penelitian berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantu Media *Multiply Cards* terhadap Hasil Belajar Siswa” yang diteliti oleh Kasanah, A, S, et al. tahun 2019 dengan model penelitian kuantitatif membuktikan adanya efek yang signifikan

dalam kelas ketika memakai model pembelajaran *role playing*. Siswa jadi lebih aktif dan semangat karena diselingi dengan permainan, dan hasil yang didapat pun lebih tinggi dibandingkan dengan pada saat memakai model pembelajaran konvensional.

Penelitian kedua berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Jeddih 4” oleh Desi Rosita pada tahun 2021 dengan model penelitian kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* berdampak positif pada kemampuan membaca dengan mengalami peningkatan. Data dari observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan antusias selama pembelajaran dengan penerapan model ini. Oleh karena itu, model pembelajaran *role playing* dapat efektif digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan partisipasi guru dan siswa, serta mencapai peningkatan hasil belajar siswa dalam berbagai aspek, termasuk verbal, intelektual, kognitif, sikap, dan khususnya dalam keterampilan, seperti yang terlihat dalam penelitian ini.

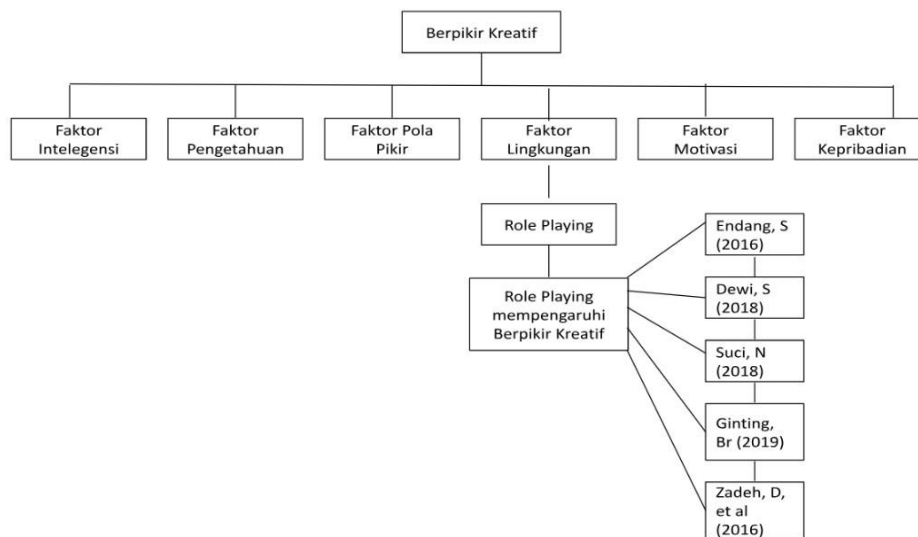
Penelitian ketiga berjudul “*Nurturing Group Creativity in Mathematical Modeling through Role Playing*” oleh Hye-Yun, J dan Hwa-Kyeong, L pada tahun 2023 menggunakan model penelitian kualitatif dengan melakukan observasi, sampel pekerjaan siswa dan wawancara siswa. Sehingga berdasarkan penelitian yang dilakukan, bermain peran memberikan kontribusi untuk memelihara kreativitas kelompok dengan menginduksi interaksi dan meningkatkan sinergi kreatif. Pemahaman siswa tentang bermain peran pun lebih baik.

## **2.7 Kerangka Berpikir**

Kemampuan berpikir kreatif memiliki beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang bisa berpikir kreatif. Faktor-faktor tersebut yakni faktor intelegensi, pengetahuan, pola pikir, kepribadian, serta lingkungan. Salah satu faktor yang berkaitan dan berhubungan langsung dengan *role playing* terdapat pada faktor lingkungan. Penelitian ini diberi batasan tertentu yaitu dimana faktor lingkungan dibatasi dengan menggunakan model bermain peran yang di *setting* dalam konteks kelas. Keterkaitan ini terkait dengan penerapan model pembelajaran *role playing*, yang memiliki tujuan khusus dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kemungkinan terjadinya peningkatan ini tercermin dalam literatur sebelumnya yang telah menyelidiki variabel serupa, dan studi-studi tersebut menganjurkan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi dampak model pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan

kemampuan berpikir kreatif.. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir**

## 2.8 Pengajuan Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini dimuat dalam pernyataan “terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap berpikir kreatif siswa sekolah dasar”. Hipotesis ini juga disebut hipotesis tindakan ( $H_a$ ).