

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah merupakan sebuah lembaga tempat anak didik memperoleh Pendidikan dan pengetahuan yang diberikan oleh guru. Sekolah mempersiapkan anak didik memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan budi pekerti, meningkatkan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa agar selanjutnya dapat menjalankan ke arah Pendidikan yang lebih tinggi sebagai bekal hidup di masyarakat (Wahidin, 2017). Setiap manusia membutuhkan pendidikan, dimana dan kapan pun ia berada. Pendidikan sangat penting karena tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang, maka dari itu Pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan memiliki budi pekerti serta moral yang baik (Kadir, 2015). Pendidikan juga suatu upaya untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) baik fisik, mental, maupun spiritual. Salah satu hal yang berperan penting bagi keberhasilan dalam Pendidikan adalah proses pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang baik sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang baik juga. Pada prinsipnya pembelajaran merupakan adanya suatu interaksi antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar. Kegiatan mengajar yang dilakukan oleh seorang guru sangat mempengaruhi kegiatan belajar siswa.

Tujuan pembelajaran akan tercaai bila guru memilih satu atau beberapa metode pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang ditentukan. Metode memiliki peran yang sangat strategis dalam mengajar, metode berperan sebagai rambu-rambu atau bagaimana memproses pembelajaran sehingga dapat berjalan dengan baik dan sistematis bahkan dapat dikatakan proses pembelajaran tidak dapat berlangsung tanpa suatu metode (Mukrimaa, 2014:45). Pemilihan metode pembelajaran merupakan strategi awal untuk mengidentifikasi dan merancang proses pembelajaran yang akan dilakukan. Dengan demikian, pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Setiap guru dituntut menguasai berbagai metode dalam rangka memproses pembelajaran efektif, efisien, menyenangkan dan tercapai tujuan pembelajaran yang di targetkan.

Berdasarkan hasil pra-observasi dan wawancara dengan guru kelas IV diketahui bahwa masalah yang terjadi di kelas IV SDN 20 Mambok Sintang pada kemampuan berpikir kreatif para siswa masih rendah, rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa disebabkan oleh guru kelas IV masih memiliki kelemahan dalam menentukan metode terbaik untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi bercerita. Guru masih menggunakan cara membaca bersama dan menuliskan cerita tersebut di buku sehingga tidak ada variasi dalam pembelajaran sehingga ketika guru memberi pertanyaan kepada siswa, siswa menjawab pertanyaan masih bergantung kepada teks buku belum dapat menguraikan dengan kalimat sendiri.

Untuk mengatasi rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa, peneliti mencoba menentukan dan memilih metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran siswa secara aktif dan kreatif dengan menerapkan metode *Role Playing* berbasis Boneka Tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan boneka tangan sebagai media nya pada materi bercerita. *Role Playing* merupakan suatu aktivitas pembelajaran sederhana yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran (Pangesthi, Nugrahani, & Giyatno, 2022). *Role Playing* adalah cabang dari metode simulasi, di mana ia meminta siapa pun yang terlibat dalam strategi untuk melihat diri mereka sebagai orang lain, dengan tujuan mempelajari bagaimana orang lain bertindak dan merasakan. *Role Playing* sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dengan kata lain metode pembelajaran *Role Playing* adalah suatu metode pembelajaran dengan melakukan permainan peran yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar (Munir, 2017).

Peneliti mencoba menerapkan metode *Role Playing* berbasis Boneka Tangan bertujuan untuk melihat apakah metode ini dapat melihat dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Metode *Role Playing* berbasis Boneka Tangan melibatkan siswa dalam peran aktif dalam sebuah situasi yang dihadapi dalam cerita. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi bercerita, siswa akan diberi peran sebagai karakter dalam cerita dan menggunakan boneka tangan sebagai representasi visual. Mereka akan berinteraksi dan berkomunikasi dalam peran tersebut, menggambarkan situasi dalam cerita, dan

membuat keputusan yang kreatif. Melalui metode ini, siswa dapat melibatkan imajinasi, berpikir kritis, berkolaborasi, dan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif mereka.

Pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* juga dapat dipahami sebagai permainan peran dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dimulai dari isu-isu terkait dengan tujuan untuk menciptakan kembali peristiwa sejarah, tindakan yang siswa alami atau mereka saksikan secara langsung. Tujuan yang diharapkan dari penggunaan model *role-playing* adalah; (1) Agar siswa mampu menghayati dan menghargai perasaan orang lain; (2) Dapat belajar berbagi tanggung jawab; (3) Dapat belajar mengambil keputusan secara spontan dalam situasi kelompok; (4) Merangsang seluruh kelas untuk berpikir kreatif dan memecahkan kelas.

Melalui peran yang mereka ambil, siswa dapat menggunakan imajinasi mereka untuk menggambarkan situasi dalam cerita secara lebih nyata dan menyeluruh. Mereka harus berpikir tentang bagaimana karakter yang mereka perankan akan berinteraksi, berkomunikasi, dan membuat keputusan yang kreatif dalam konteks cerita tersebut. Proses ini akan mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, karena mereka harus mempertimbangkan berbagai faktor dan konsekuensi dari setiap tindakan yang mereka ambil dalam peran tersebut.

Peneliti menerapkan Metode *Role Playing* Berbasis Boneka Tangan agar kegiatan belajar mengajar tidak hanya dengan menjelaskan materi saja. Agar siswa tidak merasa bosan, seorang guru harus menguasai model pembelajaran

inovatif dan kreatif. Salah satunya dengan menerapkan metode *Role Playing* berbasis Boneka Tangan. Metode *Role Playing* menghadirkan peran-peran dalam materi agar siswa dapat memberikan pendapat, dan siswa diberikan kesempatan mengekspresikan suatu tokoh, dan siswa lainnya di tugaskan untuk mengamati jalan cerita.

Metode *Role Playing* berbasis Boneka Tangan dengan menggunakan boneka tangan sebagai media pembelajaran dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa (Chrisyarani, 2018). Boneka tangan dipilih sebagai media pembelajaran yang menarik karena merupakan mainan yang umum digunakan oleh anak-anak, baik perempuan maupun laki-laki. Melalui penggunaan boneka tangan, siswa akan terstimulasi untuk melatih dan mengembangkan kemampuan otak mereka secara kreatif serta meningkatkan daya imajinasi (Deiniatur, 2017).

Kemampuan berpikir kreatif sangat penting bagi siswa SD, karena akan membantu mengasah kecerdasan otak mereka. Semakin kreatif siswa, semakin cerdas pula mereka (Olivia, 2013). Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif akan mampu menghadapi dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, berpikir kreatif juga akan mendorong siswa untuk mencoba hal-hal baru dan mengalami berbagai pengalaman baru dalam proses pembelajaran.

Penggunaan metode *Role Playing* berbasis Boneka Tangan dengan media boneka tangan juga akan membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial mereka. Siswa akan berinteraksi dengan teman sekelasnya dalam situasi

peran yang dihadapi dalam cerita. Mereka akan belajar untuk bekerja sama, berbagi ide, dan mencari solusi bersama. Hal ini tidak hanya akan mengembangkan keterampilan sosial siswa, tetapi juga memperluas perspektif mereka dan menghasilkan pembelajaran yang lebih kaya dan mendalam.

Dengan menerapkan metode ini, diharapkan siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi bercerita. Mereka akan mengasah imajinasi, berpikir kritis, berkolaborasi, dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka secara menyenangkan dan menarik. Pembelajaran akan menjadi lebih interaktif, inspiratif, dan memberikan pengalaman belajar yang berharga bagi siswa.

Dengan demikian, metode *Role Playing* berbasis Boneka Tangan dengan menggunakan boneka tangan sebagai media pembelajaran merupakan pendekatan yang menjanjikan untuk melihat dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Melalui penggunaan metode ini, siswa dapat mengembangkan potensi kreativitas dan mengasah kemampuan berpikir mereka, yang akan bermanfaat dalam kehidupan mereka di masa depan.

Dengan diterapkannya metode *Role Playing* berbasis Boneka Tangan menggunakan boneka tangan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dikarenakan metode *Role Playing* merupakan suatu kegiatan pembelajaran dimana anak memerankan tokoh-tokoh cerita tertentu dengan menggunakan daya khayal serta kemampuan kreatif mereka seolah-olah mereka menjadi orang yang diperankannya di dalam cerita,

Metode pembelajaran *Role Playing* yang pernah dilakukan oleh (Pangesthi, Nugrahani, & Giyatno, 2022) menunjukkan bahwa hasil peningkatan kreativitas perolehan ketuntasan skor dari siklus I sebesar 49% dan meningkat pada siklus II sebesar 67%. Selain itu, metode pembelajaran *Role Playing* yang pernah dilakukan oleh (Permatasari, 2020) menunjukkan bahwa: Hasil hipotesis dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil anova dua jalur nilai diperoleh $F_{hitung} = 9,523 \geq F_{tabel} = 2,4056$ dan nilai p (Sig) sebesar $0,003 \leq 0,05$, H_a yang berarti ada perbedaan hasil belajar IPS siswa yang di ajar dengan model pembelajaran *Role Playing* dengan model konvensional. Berdasarkan hasil anova dua jalur nilai diperoleh $F_{hitung} = 15,209 \geq F_{tabel} = 2,4056$ dan nilai p (Sig) sebesar $0,000 \leq 0,05$, H_a diterima yang berarti ada pengaruh terhadap perbedaan hasil belajar IPS pada siswa berdasarkan tingkat kreativitas. Berdasarkan hasil anova dua jalur nilai diperoleh $F_{hitung} = 0,680 \leq F_{tabel} = 2,4056$ dan nilai p (Sig) sebesar $0,511 \leq 0,05$, H_0 diterima berarti tidak ada pengaruh terhadap interaksi model pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar. Secara keseluruhan, penelitian-penelitian ini memberikan dukungan yang kuat terhadap penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan kreativitas siswa dan hasil belajar mereka. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif secara aktif.

B. Rumusan Masalah

1. Rumusan Masalah Umum

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka dapat dinyatakan rumusan masalah umum yaitu “Apakah penerapan metode *Role Playing* berbasis Boneka Tangan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN 20 Mambok Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024?”.

Dari rumusan masalah umum ditemukan menjadi masalah-masalah khusus.

2. Pertanyaan Masalah Khusus

- a. Bagaimana perbedaan pre-test Kemampuan Berpikir Kreatif dikelompokkan eksperimen dan kelompok kontrol pada Siswa Kelas IV SDN 20 Mambok Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024?
- b. Bagaimana perbedaan post-test Kemampuan Berpikir Kreatif dikelompokkan eksperimen dan kelompok kontrol pada Siswa Kelas IV SDN 20 Mambok Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024?
- c. Bagaimana perbedaan pre-test dan post-test dikelompokkan eksperimen pada penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SDN 20 Mambok Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024?
- d. Bagaimana perbedaan pre-test dan post-test Kemampuan Berpikir Kreatif dikelompokkan kontrol pada siswa Kelas IV SDN 20 Mambok Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024?

- e. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SDN 20 Mambok Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Penelitian Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dengan jelas “Penerapan metode *Role Playing* berbasis Boneka Tangan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN 20 Mambok Sintang Tahun Pelajaran 2022/2023”.

2. Tujuan Penelitian Khusus

Tujuan khusus yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui perbedaan pre-test dikelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SDN 20 Mambok Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024.
- b. Mengetahui perbedaan post-test dikelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Berpikir

Kreatif Siswa Kelas IV SDN 20 Mambok Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024.

- c. Mengetahui perbedaan pre-test dan post-test dikelompokkan eksperimen pada penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SDN 20 Mambok Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024.
- d. Mengetahui perbedaan pre-test dan post-test dikelompokkan kontrol pada penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SDN 20 Mambok Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024.
- e. Mengetahui perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SDN 20 Mambok Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan kecerdasan anak agar kreatif dan memperkuat teori

dalam mengembangkan kecerdasannya melalui Metode *Role Playing* Berbasis Boneka Tangan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

Bagi Siswa, yaitu dapat meningkatkan cara berpikir kreatif siswa dengan menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Boneka Tangan. Siswa juga akan mendapatkan pengalaman pribadi, dimana siswa dapat meningkatkan kemampuan mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain, siswa dapat aktif dalam kelas dan memahami mata pelajaran dengan baik.

b. Bagi Pendidik (Guru)

Bagi guru, yaitu dapat meningkatkan pembelajaran yang mereka kelola dan mendorong guru untuk tumbuh secara profesional. Diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran siswa khususnya guru mata pelajaran di instansi terkait.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, yaitu dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi upaya peningkatan kualitas penggunaan metode pembelajaran disekolah yang bersangkutan.

d. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangan referensi bacaan bagi rekan-rekan mahasiswa, khususnya pada jurusan Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

e. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, yaitu penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperluas pengetahuan terkait masalah pengajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* berbasis Boneka Tangan untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir kreatif siswa.

E. Variabel Penelitian

Variable merupakan suatu atribut atau ciri-ciri mengenai sesuatu yang di amati dalam penelitian.

1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dikenal dengan istilah intervensi atau perlakuan (Sunanto, 2006;12). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode Pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dirasa dapat meningkatkan cara berpikir kreatif pada siswa. Metode *Role Playing* ini merupakan Sebagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa-peristiwa

actual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Metode *Role Playing* ini dapat merangsang siswa dalam hal berpikir kreatif, dikarenakan siswa akan melakukan sebuah peran dalam cerita yang akan dimainkan nantinya.

2. Variabel Terikat

Variable terikat merupakan variable yang di ukur sebagai akibat adanya manipulasi pada variable bebas. Pada penelitian ini variable terikatnya adalah Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif.

Berpikir Kreatif adalah kemampuan menganalisis sesuatu berdasarkan data atau informasi untuk menghasilkan ide-ide baru dalam memahami sesuatu (Harriman, 2017;120). Untuk meningkatkan cara berpikir kreatif pada siswa dirasa dapat diterapkan menggunakan Metode *Role Playing*. Sani (2014) mengemukakan “Berpikir Kreatif merupakan kemampuan mengembangkan ide-ide yang tidak biasa dan menghasilkan pemikiran yang baru yang memiliki ruang lingkup yang luas”. Dengan begitu menerapkan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) adalah salah satu cara yang dapat meningkatkan Kemampuan berpikir kreatif siswa, karena dengan Metode *Role Playing* siswa dapat mengekspresikan diri dengan bebas misalnya pada saat memainkan sebuah peran dalam cerita.

F. Definisi Operasional

1. Metode Pembelajaran *Role Playing*

Variable Bebas dalam penelitian ini adalah Metode *Role Playing*. Menurut Afaf Wafiqoh Nusaibah, dkk (2021;113) mengemukakan bahwa “Metode *Role playing* (Bermain Peran) mempunyai tujuan yaitu memberikan keterampilan berbentuk permainan dalam pembelajaran untuk memberikan pemahaman kepada siswa terkait proses interaksi sosial yang terjadi di lingkungan siswa, memberikan pengalaman eksplorasi melalui scenario drama yang dikemas secara sederhana dalam pembelajaran dan menciptakan suatu situasi kondisi tertentu sebagai perwujudan analogi dengan kehidupan nyata melalui reka kejadian ulang”. Sebagai contoh penerapan *Role Palying* berbasis Boneka Tangan yang ingin peneliti terapkan yaitu boneka tangan, karena siswa di Sekolah Dasar sangat senang bermain, bergerak, melihat, dan mempraktekan secara langsung. Media Boneka Tangan dengan menggunakan cerita sangat efektif dalam pembelajaran karena dapat mengembangkan daya imajinasi, melatih kepercayaan diri, menumbuhkan daya kreatif, melatih lisan dan ekspresi. Pelaksanaan Metode *Role Playing* dirasa dapat Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif siswa. Dalam pelaksanaannya, Metode *Role Playing* memiliki Langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut (Somantri, 2010;70) :

1. Tahap Persiapan, dengan Langkah kegiatan: a) Guru menentukan permainan peran yang akan dilaksanakan, guru menata lingkungan kelas yang mendukung untuk kegiatan bermain peran. b) Guru menyiapkan bahan dan media yang diperlukan serta skenario cerita yang harus diperankan oleh siswa.
2. Tahap awal, dengan langkah kegiatan: a) Para siswa diperintahkan untuk masuk kelas dan duduk dibangku masing-masing. b) Guru membimbing siswa untuk berdoa. c) Guru memberikan informasi kepada siswa tentang kegiatan yang akan dilakukan. d) Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk mengikuti kegiatan.
3. Tahap inti, dengan langkah kegiatan: a) Guru memperkenalkan barang-barang yang akan digunakan untuk bermain peran. b) Guru menceritakan Skenario bermain peran melalui cerita. c) Guru menunjuk anak langsung atau mempersilahkan kepada siswa untuk memilih peran. d) Siswa melakukan permainan sesuai dengan peran yang sudah ditetapkan dan guru membimbing siswa dalam melaksanakan permainan. e) Guru memberikan gambaran terhadap nilai dalam cerita.
4. Tahap Penutup, dengan Langkah kegiatan: a) Guru mempersilahkan para siswa untuk duduk dengan rapi untuk memberikan kesimpulan setelah kegiatan Bermain Peran

selesai. b) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan atau memberikan pendapat tentang kegiatan serta pengalaman siswa setelah kegiatan Bermain Peran. c) Guru menekankan Kembali nilai-nilai didalam cerita yang mereka peran kan. d) Guru membimbing para siswa berdoa untuk mengakhiri pelajaran.

2. Kemampuan Berpikir Kreatif

Variable terikat dalam penelitian ini adalah Meningkatkan Cara Berpikir Kreatif. Berpikir Kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan atau melakukan sesuatu yang baru dengan versinya sendiri, baik berupa gagasan maupun karya nyata. Anwar (2012), mengatakan bahwa berpikir kreatif adalah cara baru dalam melihat dan mengerjakan sesuatu yang memuat 4 indikator, antara lain:

1. *Fluency* (Kelancaran)

Kelancaran diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan banyak ide. Ini merupakan salah satu indikator yang paling kuat dari berpikir kreatif, karena semakin banyak ide, maka semakin besar kemungkinan yang ada untuk memperoleh sebuah ide yang signifikan, mampu membuat beberapa jawaban yang benar, dan pemikirannya lancar.

2. *Elaboration* (Keterincian)

Elaboration atau Keterincian adalah kemampuan mengembangkan ide sehingga dihasilkan ide secara rinci. Siswa mampu mengembangkan, menguraikan suatu ide yang nantinya akan terlihat menarik.

3. *Flexybility* (Keluwesan)

Keluwesan adalah kemampuan menghasilkan ide-ide yang bervariasi, mampu membuat jawaban serta menyampaikan ide yang berbeda dari sudut pandang yang berbeda.

4. *Originality* (Keaslian)

Originality atau Keaslian yaitu kemampuan menghasilkan ide baru. Siswa dapat mengutarakan ide yang tidak dipikirkan oleh teman yang lainnya, serta dapat menjelaskan dengan cara yang berbeda.