

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Trianto (2009:16) belajar diartikan, “Sebagai perubahan pada individu-individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir”. Senada dengan Gintings (2012) salah satu definisi modern tentang belajar menyatakan bahwa belajar adalah “Pengalaman terencana yang membawa perubahan tingkah laku”.

Pelaksanaan pembelajaran termasuk didalamnya adalah pelajaran matematika. Permendiknas No.22 Tahun 2006 menyatakan bahwa “Pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik dimulai dari sekolah dasar”. Dengan tujuan siswa dapat memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan kemampuan bekerja sama secara efektif. Adapun tujuan mata pelajaran matematika untuk semua jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah agar siswa mampu: (1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah, (2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan

memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; dan (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah (Depdiknas, 2006).

Menurut Ruseffendi (2006:70) “Matematika adalah ilmu atau pengetahuan yang termasuk ke dalam atau mungkin yang paling padat dan tidak mendua arti”. Matematika pula dapat diartikan sebagai salah satu ilmu yang sering sekali diperbincangkan hal layak umum, karena matematika berperan dalam pelengkap ilmu lainnya. Darsono (2014) menyatakan “Belajar matematika bertujuan untuk penataan nalar atau kemampuan berpikir logis serta sikap positif”.

Ruseffendi (2006:234) mendefinisikan, “Sikap positif seorang siswa adalah dapat mengikuti pelajaran dengan bersungguh-sungguh, dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik, tuntas dan tepat waktu, berpartisipasi aktif dalam diskusi dan dapat merespon dengan baik tantangan yang diberikan”. Oleh karena itu sikap siswa tersebut penting dalam penguasaan siswa terhadap mata pelajaran matematika.

Berdasarkan penelitian Lambertus (2010) menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengemukakan ide penyelesaian soal atau menggunakan model informal untuk menemukan jawaban yang formal, dan membuat ide penyelesaian soal yang berkaitan dengan materi, serta mengambil kesimpulan untuk menentukan jawaban akhir soal. Sementara hasil penelitian

Risnanosanti (2010) yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih kurang dalam menyelesaikan soal-soal kebaruan karena tidak terbiasa menyelesaikan permasalahan dengan cara sendiri.

Hal ini menunjukkan bahwa berpikir tingkat tinggi matematis siswa seperti berpikir kreatif masih kurang. Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu dirancang sedemikian rupa sehingga menjadi sarana yang tepat dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Semiawan (dalam Sumarmo, 2014:201) mengemukakan kreativitas adalah kemampuan menyusun ide baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah, dan kemampuan mengidentifikasi asosiasi antara dua ide yang kurang jelas. Menurut Ahmad yang dilansir dari Sindonews.com mengungkapkan bahwa “Lemahnya penguatan matematika pelajar Indonesia, menurutnya disebabkan sejumlah faktor”. Salah satunya karena pengaturan kelas yang monoton dimana murid hanya menghadap ke papan tulis.

Sebab itu pembelajaran dapat dibantu dengan pemilihan model atau pendekatan pembelajaran yang tepat dalam mengajarkan matematika. Peran aktif dari siswa sangat penting dalam rangka pembentukan generasi yang kreatif, yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Kenyataan yang terjadi saat ini adalah baik guru maupun siswa sulit untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam mata pelajaran matematika. Menurut Yuliana (2015:165), “Guru pada umumnya tidak menyajikan latihan kepada siswa untuk berpikir kreatif karena setiap latihan yang diberikan hanya berorientasi pada hasil tanpa melihat bagaimana proses yang dijalankan oleh siswa”.

Pembelajaran di sekolah diusahakan untuk menerapkan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya, pada saat siswa diminta untuk menyelesaikan soal tentang bangun datar dalam kehidupan sehari-hari, siswa melibatkan kreativitas yang dia punya, yaitu siswa dapat mengungkapkan soal tersebut dalam model matematika. Pengembangan berpikir kreatif merupakan salah satu fokus utama dalam dunia pendidikan matematika modern.

Di sekolah perlu disusun suatu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat siswa sehingga kreativitas bisa muncul. Slavin (dalam Shoimin, 2014:44) mengatakan, “Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat siswa adalah pembelajaran dengan model *cooperative script*”. Dengan meningkatkan daya ingat siswa pada materi yang telah di peroleh sebelumnya, dapat pula mempermudah mempengaruhi kreativitas siswa, karena kreativitas siswa merupakan kemampuan membuat kombinasi baru berdasarkan data dan informasi yang sudah ada.

Secara umum langkah-langkah *Cooperative Script* menurut Slavin (dalam Shoimin, 2014:50) sebagai berikut:

1. Guru membagi siswa untuk berpasangan;
2. Guru membagikan wacana/materi tiap peserta didik untuk dibaca dan membuat ringkasan;
3. Guru dan peserta didik menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar;
4. Sesuai kesepakatan, siswa yang menjadi pembicara membacakan ringkasan atau prosedur pemecahan masalah selengkap mungkin, dengan memasukan ide-ide pokok dalam ringkasan dan pemecahan masalahnya. Sementara pendengar : (a) Menyimak /mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap; (b) Membantu mengingat/menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya;
5. Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya serta lakukan seperti di atas.

6. Guru bersama siswa membuat kesimpulan.

Atas dasar uraian yang telah dikemukakan di atas, maka model pembelajaran kooperatif tipe *Cooperative Script* dapat dicoba sebagai salah satu model pembelajaran matematika di sekolah.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang difokuskan kepada guru, dan pada umumnya guru tidak menyajikan latihan kepada siswa untuk berpikir kreatif karena setiap latihan yang diberikan hanya berorientasi pada hasil tanpa melihat bagaimana proses yang dijalankan oleh siswa, hal itulah yang menyebabkan siswa kurang berpikir kreatif.
2. Prestasi pada mata pelajaran matematika secara internasional yang dilakukan oleh lembaga seperti *Programme for International Student Assessment (PISA)* menyimpulkan bahwa Indonesia berada pada peringkat bawah. (Litbang Kemendikbud, 2011). Siswa Indonesia hanya mampu memecahkan masalah sederhana, dan tidak bisa memecahkan masalah-masalah yang tidak rutin. Hal ini menunjukkan bahwa berpikir tingkat tinggi matematis siswa seperti berpikir kreatif masih kurang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mendapat model pembelajaran *Cooperative Script* lebih baik dari pada siswa yang mendapat pembelajaran ekspositori?
2. Apakah sikap siswa positif terhadap pembelajaran matematika dengan penggunaan model pembelajaran *Cooperative Script*?
3. Apakah terdapat korelasi antara kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan sikap siswa?

D. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan kepada masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Materi yang menjadi pokok bahasan dalam pembelajaran selama penelitian berlangsung adalah segitiga
2. Penelitian ini dilakukan pada siswa SMP kelas VII tahun ajaran 2015/2016 di SMP Pasundan 4 Bandung
3. Kemampuan matematika yang diukur adalah kemampuan berpikir kreatif matematis
4. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Cooperative Script*

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui apakah kemampuan berpikir kreatif siswa SMP yang mendapat pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *Cooperative Script* lebih baik dari pada siswa yang mendapat pembelajaran ekspositori.

2. Mengetahui apakah sikap siswa terhadap pembelajaran matematika dengan penggunaan model pembelajaran *Cooperative Script*.
3. Mengetahui apakah terdapat korelasi antara kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan sikap siswa.

F. Manfaat penelitian

Apabila berdasarkan penelitian yang dilakukan ini ternyata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, maka lebih baik model pembelajaran *Cooperative script* ataupun model pembelajaran ekspositori dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran matematika.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang terdapat pada perumusan masalah. Penjelasan operasional tentang istilah-istilah yang digunakan adalah:

1. Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Model Pembelajaran *Cooperative Script* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *Cooperative Script* adalah metode belajar dimana siswa bekerja berpasangan dan secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajarinya dalam ruangan kelas.

2. Metode ekspositori

Metode ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai pelajaran secara optimal. Kegiatan metode ekspositori berpusat kepada guru. Sebagai pemberi informasi (Bahan pelajaran).

3. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan kemampuan berpikir matematis yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, membangkitkan ide-ide yang tak terduga, membuka wawasan dan mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan secara terperinci.

4. Sikap Peserta Didik terhadap Pembelajaran yang dilakukan

Dalam hal ini adalah sikap peserta didik terhadap model pembelajaran *Cooperative Script*.

H. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam skripsi ini adalah sebagai berikut,

BAB I PENDAHULUAN yang berisi:

- A. Latar Belakang
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Batasan Masalah
- E. Tujuan Penelitian
- F. Manfaat Penelitian
- G. Definisi Operasional
- H. Struktur Organisasi Operasional

BAB II KAJIAN TEORETIS yang berisi:

- A. Model Pembelajaran *Cooperative Script*, Pembelajaran Ekspositori, Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis, dan Sikap siswa

- B. Kaitan antara Model Pembelajaran *Cooperative Script*, Kemampuan Berpikir Kreatif, dan Materi Segitiga
- C. Kerangka Pemikiran, Asumsi, dan Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN yang berisi:

- A. Metode Penelitian
- B. Desain Penelitian
- C. Populasi dan Sampel
- D. Instrumen Penelitian
- E. Rancangan Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN yang berisi:

- A. Hasil Penelitian

(Mendeskripsikan hasil dan temuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah)

- B. Pembahasan penelitian

(Membahas tentang hasil dan temuan penelitian yang hasilnya sudah disajikan bagian A sesuai dengan teori yang sudah dikemukakan di BAB II.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN yang berisi:

- A. Simpulan
- B. Saran