

BAB II

KAJIAN TEORETIS

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

1. Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Penggunaan pembelajaran kooperatif yang berkembang saat ini sangat bervariasi tergantung pada subjek yang dihadapi, salah satu variasi pembelajaran kooperatif yang berkembang yaitu model pembelajaran *cooperative script*. “*Cooperative Script* merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat siswa” (Slavin dalam Shoimin, 2014:49). Hal tersebut sangat membantu siswa dalam mengembangkan serta mengaitkan fakta-fakta dan konsep-konsep yang pernah didapatkan dalam pemecahan masalah.

Pengertian model pembelajaran *Cooperative Script* adalah skenario pembelajaran kooperatif. Artinya setiap siswa mempunyai peran dalam saat diskusi berlangsung. Pembelajaran *Cooperative Script* menurut Lambiotte (dalam Huda, 2013:213) menyatakan, “Salah satu strategi pembelajaran dimana siswa bekerja secara berpasangan dan bergantian secara lisan dalam mengikhtisarkan bagian-bagian materi yang dipelajari”.

Hal tersebut sesuai dengan Mustajab (2013:37) bahwa pembelajaran *Cooperative Script* merupakan metode pembelajaran yang mengembangkan upaya kerjasama dalam mencapai tujuan bersama. Pada metode pembelajaran *Cooperative Script* siswa akan dipasangkan dengan temannya dan akan berperan

sebagai pembicara dan pendengar. Pembicara membuat kesimpulan dari materi yang akan disampaikan kepada pendengar dan pendengar akan menyimak, mengoreksi, menunjukkan ide-ide pokok.

Dalam aktivitas siswa selama pembelajaran *cooperative script* benar-benar memberdayakan potensi siswa untuk mengaktualisasikan pengetahuan dan keterampilannya. Menurut Lambiotte (dalam Huda, 2013:213) mengemukakan langkah-langkah dalam pembelajaran *Cooperative Script* sebagai berikut:

- a. Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok berpasangan;
- b. Guru membagikan wacana/materi untuk dibaca dan dibuat ringkasannya;
- c. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar;
- d. Pembicara memabacakan ringkasannya selengkap mungkin dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya. Selama proses pembacaan, siswa-siswi lain harus menyimak /menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dan membantu mengingat dan menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkannya materi sebelumnya atau dengan materi lainnya;
- e. Siswa bertukar peran, yang semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya;
- f. Guru dan siswa melakukan kembali kegiatan seperti di atas;
- g. Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan materi pelajaran;
- h. Penutup.

Adapun Pembelajaran *cooperative script* menurut Huda (2013:214) memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Diantaranya adalah:

- a. Dapat menumbuhkan ide-ide atau gagasan baru, daya berpikir kritis, serta mengembangkan jiwa keberanian dalam menyampaikan hal-hal baru yang diyakini benar;
- b. Mengajarkan siswa untuk percaya kepada guru dan lebih percaya lagi pada kemampuan diri sendiri untuk berpikir, mencari informasi dari sumber lain, dan belajar dari siswa lain;

- c. Mendorong siswa untuk berlatih memecahkan masalah dengan mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan ide siswa dengan ide temanya;
- d. Membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dan siswa yang kurang pintar serta menerima perbedaan yang ada;
- e. Memotivasi siswa yang kurang pandai agar mampu mengungkapkan pemikirannya;
- f. Memudahkan siswa berdiskusi dan melakukan interaksi sosial;
- g. Meningkatkan berpikir kreatif.

Selain itu menurut (Huda, 2014:215) model pembelajaran *cooperative script*

memiliki kekurangan, antara lain :

- a. Ketakutan beberapa siswa untuk mengeluarkan ide karena akan dinilai oleh teman dalam kelompoknya;
- b. Ketidakmampuan semua siswa untuk menerapkan strategi ini, sehingga banyak waktu yang akan tersita untuk menjelaskan mengenai model pembelajaran ini;
- c. Keharusan guru untuk melaporkan setiap penampilan siswa dan tiap tugas siswa untuk menghitung hasil prestasi kelompok, dan ini bukan tugas yang sebentar;
- d. Kesulitan membentuk kelompok yang solid dan dapat bekerja sama dengan baik;
- e. Kesulitan menilai siswa sebagai individu karena mereka berada dalam kelompok.

Berdasarkan langkah-langkah yang telah disampaikan di atas model pembelajaran *cooperative script* dapat dicoba sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Pembelajaran 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 materi pelajaran secara optimal.

Killen (dalam Riyadi, 2012) menamakan metode ekspositori dengan istilah strategi pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Karena dalam hal ini siswa tidak dituntut untuk menemukan materi itu. Materi pelajaran seakan-akan sudah jadi. Oleh karena itu metode ekspositori lebih menekankan kepada proses bertutur, maka sering juga dinamakan istilah metode *chalk and talk*.

Metode ekspositori merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada guru (*teacher centered approach*) Sanjaya (dalam Riyadi, 2012:179). Dikatakan demikian, sebab guru memegang peran yang sangat dominan. Melalui metode ini guru menyampaikan materi pembelajaran secara terstruktur dengan harapan materi pelajaran yang disampaikan itu dapat dikuasai siswa dengan baik. Fokus utama metode ini adalah kemampuan akademik siswa (*academic achievement student*).

Menurut Sanjaya (dalam Riyadi, 2012:181) mengatakan bahwa “Prinsip-prinsip pembelajaran dengan metode ekspositori yang harus diperhatikan oleh setiap guru antara lain: (1) berorientasi pada tujuan, (2) prinsip komunikasi, (3) prinsip kesiapan, dan (4) prinsip berkelanjutan”.

3. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Kreativitas perlu dipupuk pada diri siswa terutama pada penyelesaian masalah karena kreativitas dapat melatih anak berpikir luwes (*flexibility*), lancar (*fluency*), asli (*originality*), menguraikan (*elaboration*) dan dirumuskan kembali (*redefinition*), hal tersebut sesuai dengan ciri berpikir kreatif yang dikemukakan oleh Guilford (dalam Muniroh, 2010:23) menyatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dibedakan sebagai berikut :

Ciri kemampuan berpikir kreatif ada lima, yaitu:

- 1). Keterampilan berpikir lancar (*fluency*), yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah dan pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal serta selalu memikirkan lebih dari satu jawaban;
- 2). Keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), yaitu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran;
- 3). Keterampilan berpikir orisinal (*originality*), yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri serta mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur;
- 4). Keterampilan merinci atau penguraian (*elaboration*), yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan menambahkan atau merinci secara detail dari suatu obyek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik;
- 5). Keterampilan perumusan kembali (*redefinition*), yaitu menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, serta tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi juga melakukan.

Ciri-ciri proses berpikir kreatif menurut Guilford, Munandar (dalam Sumarmo, 2014:480) menyatakan bahwa:

Ciri-ciri *Fluency* meliputi:

- 1) Mencetuskan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah, banyak pertanyaan dengan lancar;
- 2) Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal;
- 3) Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

Ciri-ciri *flexibility* di antaranya adalah:

- 1) Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi,
- 2) Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda;
- 3) Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

Ciri-ciri *originality* di antaranya adalah:

- 1) Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik;
- 2) Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri;
- 3) Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

Ciri-ciri *elaboration* di antaranya adalah:

- 1) Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk;
- 2) Menambah atau memperinci detil-detil dari suatu obyek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Mengingat pentingnya kreativitas siswa tersebut, maka di sekolah perlu diterapkan penyelesaian masalah yang sesuai dengan indikator-indikator kreativitas yang telah dikemukakan di atas. Adapun indikator-indikator berpikir kreatif yang digunakan untuk penelitian ini yaitu:

1. Berpikir Lancar (*fluency*) : Siswa selalu memikirkan lebih dari satu jawaban
2. Keaslian (*originality*): Siswa dapat menggunakan kata-kata atau istilah yang tak biasanya.
3. Keluwesan (*flexibility*) : Siswa dapat mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda
4. Elaborasi (*elaboration*): Siswa dapat menumbuhkan atau merinci suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik

Berdasarkan uraian di atas diharapkan siswa mampu memecahkan masalah-masalah yang tidak rutin, terutama berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kreatif.

4. Sikap Siswa

Faktor lain yang mempengaruhi belajar siswa adalah sikap. Angriani (2012:26) menyatakan “sikap merupakan suatu yang dipelajari, dan menentukan bagaimana individu bereaksi terhadap situasi serta menentukan apa yang dicari individu kehidupan”. Selain itu sikap merupakan pandangan yang disertai kecenderungan untuk bertindak sesuai dengan yang objek tadi.

Selanjutnya Krek, Crutfield dan Ballachey (dalam Angriani, 2012:27) menyatakan ada beberapa hal mengenai sikap, yaitu:

- a. Sikap seseorang siswa dibentuk oleh informasi yang diperoleh atau hadapi;

- b. Ketertarikan seseorang pada kelompoknya banyak menentukan posisi sikapnya;
- c. Perubahan sikap terjadi melalui penyajian informasi tambahan, perubahan ketertarikan kelompok, pengetahuan dan prosedur perubahan kepribadian;
- d. Tingkat perubahan sikap disebabkan oleh informasi tambahan merupakan fungsi dari faktor-faktor lingkungan, sumber, media, bentuk dan isi informasi.

Siswa yang bersikap positif akan berusaha menyelesaikan masalah atau soal-soal matematika yang ada secara maksimal walaupun soal-soal tersebut tergolong sangat sulit dan siswa yang bersikap positif terhadap pembelajaran matematika akan berusaha menerapkan pengetahuannya dalam memecahkan masalah pada kehidupan sehari-hari atau dapat berpikir kreatif dalam menghadapi segala hal.

Berkaitan dengan hal tersebut, Russefendi (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”.

Jadi walaupun sikap didefinisikan oleh banyak perbedaan, namun ada kesamaan maksud dari pengertian di atas yaitu bahwa sikap seseorang terhadap suatu hal mewakili sikap seseorang tersebut. Dengan kreativitas dan sikap siswa aktif siswa dalam belajar, akan meningkatkan keberhasilan prestasi belajar matematika.

B. Kaitan Antara Model Pembelajaran *Cooperative Script*, Berpikir Kreatif Matematis, dan Materi Segitiga

Proses belajar dan pembelajaran menyangkut berbagai faktor baik yang berasal dari guru, berasal dari diri siswa, serta yang berasal dari luar. Kegiatan

belajar dan pembelajaran berhasil mengantarkan siswa mencapai tujuan pembelajaran apabila salah satu faktor yang harus dipahami oleh guru adalah prinsip belajar. Gintings (2012:5) menyatakan bahwa “Tanpa memahami prinsip belajar, guru akan sulit untuk menyusun strategi pembelajaran, metode pembelajaran dan teknik evaluasi yang sesuai dengan karakteristik kelas dan materi yang disajikan” .

Gintings (2012:152) mengemukakan bahwa “Salah satu tugas yang harus dilakukan oleh guru ketika memperoleh tugas mengajar adalah menyipakan bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran adalah rangkuman materi yang diajarkan kepada siswa dalam bentuk bahan tercetak atau dalam bentuk lain yang tersimpan dalam file elektronik baik verbal maupun tertulis. Upaya yang dilakukan guru untuk melihat kemampuan berpikir kreatif awal siswa tentang materi yang akan dibahas, sebaiknya bahan pembelajaran diberikan kepada siswa sebelum kegiatan belajar dan pembelajaran berlangsung.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil materi segitiga. Materi segitiga merupakan salah satu mata pelajaran matematika yang disajikan di SMP/MTs kelas VII dan mempunyai keterkaitan dengan konsep matematika lainnya. Sehingga penulis memilih konsep segitiga karena memerlukan pemahaman lebih sebelum melanjutkan ke konsep selanjutnya, dan digunakan dalam penelitian ini.

Penjabaran materi tentunya merupakan perluasan dari Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang sudah ditetapkan, berikut adalah Standar Kompetensi

yang telah ditetapkan oleh Permendiknas nomor 22 tahun 2006 untuk SMP Kelas

VII:

- a. Memahami sifat-sifat operasi hitung bilangan dan penggunaannya dalam pemecahan masalah;
- b. Memahami bentuk aljabar, persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel;
- c. Menggunakan bentuk aljabar, persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel, dan perbandingan dalam pemecahan masalah;
- d. Menggunakan konsep himpunan dan diagram Venn dalam pemecahan masalah;
- e. Memahami hubungan garis dengan garis, garis dengan sudut, sudut dengan sudut, serta menentukan ukurannya;
- f. Memahami konsep segi empat dan segitiga serta menentukan ukurannya.

Berikut adalah Kompetensi Dasar pada materi Segitiga yang telah ditetapkan oleh Permendiknas nomor 22 tahun 2006 untuk SMP Kelas VII:

- 6.1 Mengidentifikasi sifat-sifat segitiga berdasarkan sisi dan sudutnya
- 6.2 Mengidentifikasi sifat-sifat persegi panjang, persegi, trapesium, jajargenjang, belah ketupat dan layang-layang
- 6.3 Menghitung keliling dan luas bangun segitiga dan segi empat serta menggunakannya dalam pemecahan masalah
- 6.4 Melukis segitiga, garis tinggi, garis bagi, garis berat dan garis sumbu

Terkait dengan penelitian ini, peneliti menggunakan KD Nomor 6.1, 6.3 dan 6.4 sebagai bahan pembelajaran. Pada KD 6.1 materi segitiga dihubungkan dengan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis yaitu Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk. Sedangkan pada KD 6.3 materi segitiga dikaitkan dengan indikator berpikir kreatif matematis yaitu mencetuskan banyak ide, banyak jawaban, menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang

tidak lazim untuk mengungkapkan diri, mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak biasa dari bagian-bagian atau unsur-unsur dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

Untuk KD yang terakhir yaitu KD 6.4 materi segitiga dikaitkan dengan indikator berpikir kreatif matematis antara lain mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambah atau memperinci detail-detail dari suatu obyek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian dilakukan oleh Selvi (2012), meneliti tentang pengaruh penerapan metode *cooperative script* terhadap pemahaman konsep matematis siswa (studi pada siswa kelas VIII semester genap SMP Negeri 3 Metro tahun pelajaran 2012/2013), mempunyai hasil penelitian sebagai berikut:

1. Pencapaian indikator pemahaman konsep matematis siswa kelas yang mengikuti model pembelajaran kooperatif dengan metode *cooperative script* lebih tinggi dari-pada rata-rata pencapaian indikator pemahaman konsep matematis siswa kelas yang mengikuti pembelajaran konvensional.
2. Pencapaian ka-rakter dan keterampilan sosial terdiri dari 4 bagian yaitu belum tampak, mulai tampak, sudah tampak, dan karakter (membudaya). Pada kelas eksperimen, pencapaian perilaku berkarakter tertinggi pada indikator karakter (membudaya). Sedangkan pada kelas kontrol, pencapaian perilaku berkarakter tertinggi pada indikator mulai tampak.

Selain itu penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Yulawati (2012), meneliti tentang peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa SMP

Kelas VII melalui penerapan model *Snowball Throwing*, mempunyai hasil penelitian antara lain:

1. Siswa yang memperoleh pembelajaran *Snowball Throwing* mencapai ketuntasan,
2. Kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kemampuan berpikir kreatif siswa kelas kontrol.

Persamaan dari kedua penelitian terdahulu di atas adalah meneliti tentang kemampuannya yaitu kemampuan berpikir kreatif. Sedangkan perbedaannya adalah dari model pembelajaran yang digunakan, yaitu model pembelajaran *Cooperative Script*.

Persamaan penelitian terdahulu oleh Selvi (2012) dengan peneliti adalah dari model pembelajaran dan kemampuannya yaitu model pembelajaran *cooperative script* dan kemampuan berpikir kreatif. Sedangkan perbedaannya adalah sampel penelitiannya. Penelitian terdahulu Selvi (2012) mengambil sampel kelas VIII sedangkan yang akan diteliti mengambil sampel di kelas VII.

Persamaan penelitian terdahulu oleh Yulawarti (2012) dengan penelitian adalah dari kemampuannya yaitu kemampuan berpikir kreatif. Sedangkan perbedaannya adalah menggunakan model pembelajaran yang berbeda. Penelitian terdahulu oleh Yulawarti (2012) menggunakan model *Snowball Throwing* dan yang akan diteliti menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script*.

Terkait dengan penelitian ini, peneliti menggunakan model *Cooperative Script* yaitu model kecil yang terdiri dari 2 orang setiap kelompoknya. Dengan model ini memungkinkan para siswa untuk selalu memikirkan lebih dari satu

jawaban, dapat menggunakan kata-kata atau istilah yang tak biasanya, siswa dapat mencari banyak alternatif, dan merinci suatu gagasan sehingga menjadi lebih menarik. Model ini lebih efisien digunakan untuk pembelajaran karena siswa dapat memikirkan ide-ide atau gagasan melalui merangkum dan berdialog dengan teman sekelompoknya, dimana yang satu menjadi pendengar dan yang satu menjadi pembicara.

Adapun bahan dan media menggunakan bahan pembelajaran berupa Lembar Kegiatan Siswa (LKS) secara individu. Selanjutnya pembelajaran berlangsung secara berkelompok dengan mengikuti-mengikuti langkah-langkah pada model pembelajaran *Cooperative Script*, dalam setiap langkah-langkah guru membimbing siswa. Selama mengisi LKS setiap siswa membuat rangkuman.

Model pembelajaran *Cooperative Script* dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif untuk siswa lebih berpikir kreatif matematis. Sesuai dengan langkah-langkah *Cooperative Script*, dimana siswa merangkum (menumbuhkan ide-ide atau gagasan) dan berdialog dengan teman kelompoknya dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan apa yang telah dipikirkan. Hal tersebut sesuai dengan indikator-indikator kemampuan berpikir kreatif, sehingga siswa dapat memahami materi dengan berpikir tingkat tinggi seperti kreatif.

Materi segitiga merupakan salah satu materi yang disajikan di SMP/MTs, yang dibahas di semester 2 kelas VII. Materi segitiga ini sebelumnya telah dibahas pada tingkat SD. Sehingga pembelajaran materi segitiga ini menggunakan model *Cooperative Script*. Karena menurut Slavin (dalam Shoimin, 2014:44) , “Salah

satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat siswa adalah pembelajaran dengan model *cooperative script*".

Selain itu karakteristik materi segitiga berkaitan dengan model *cooperative script* yaitu, materi menjelaskan jenis-jenis segitiga berdasarkan sisi-sisinya dan menjelaskan jenis-jenis segitiga berdasarkan besar sudutnya dikaitkan dengan merangkum materi yang telah disediakan terlebih dahulu lalu siswa berdialog dengan teman kelompoknya, guru menentukan siapa yang akan menjadi pendengar terlebih dahulu atau menjadi pembicara terlebih dahulu. Siswa yang menjadi pendengar, ia mendengarkan jenis-jenis segitiga berdasarkan sisi dan besar sudutnya ada apa saja dan mengoreksi jika pembicara ada yang kesalahan, sedangkan pembicara membacakan jenis-jenis segitiga berdasarkan sisi dan besar sudutnya dengan selengkapnyanya dan memasukan ide-ide pokok dalam ringkasannya. Selanjutnya siswa bertukar peran dan melakukan kembali hal yang diatas. Guru bersama siswa bersama-sama membuat kesimpulan materi pelajaran.

Sedangkan materi menurunkan rumus keliling dan luas segitiga, guru membagikan LKS untuk dikerjakan. Sama dengan langkah-langkah di atas, pendengar mendengarkan rumus keliling dan luas yang telah didapatkan dari mengisi LKS dan mengoreksi jika pembicara ada kesalahan. Sedangkan pembicara membacakan rumus keliling dan luas yang didapatkan dari menurunkan rumus keliling dan luas segitiga pada LKS.

Untuk materi melukis segitiga guru membagikan LKS yang berisi langkah-langkah melukis segitiga dan memerintahkan kepada siswa untuk melukis segitiga tersebut, sehingga siswa dapat mengetahui apa yang dimaksud dengan garis

tinggi, garis bagi, garis berat, dan garis sumbu. Kemudian siswa melakukan langkah-langkah yang sama. Pendengar mendengarkan rangkuman LKS yang dibacakan pembicara dan mengoreksi jika pembicara ada yang salah, dan pembicara membacakan apa yang dimaksud dengan garis tinggi, garis bagi, garis berat, dan garis sumbu. Selanjutnya pembelajaran berlangsung secara berkelompok dengan mengikuti tahap-tahap pada model pembelajaran *Cooperative Script*, setiap tahapnya guru membimbing siswa. Selama mengisi LKS yang diberikan, tiap siswa membuat rangkuman materi.

Sistem evaluasi pada penelitian ini menggunakan teknik tes dan non tes. Tes ini digunakan untuk memperoleh data mengenai kemampuan berpikir kreatif matematik. Instrumen berupa tes uraian yaitu *pretest dan posttes*. Selain itu juga menggunakan LKS (Lembar Kegiatan Siswa) untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif matematik siswa terhadap materi segitiga berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif matematik yang telah ditentukan. Sedangkan nontes digunakan untuk memperoleh data mengenai skala sikap. Instrumen nontes berupa angket.

C. Kerangka Pemikiran, Asumsi dan Hipotesis Penelitian

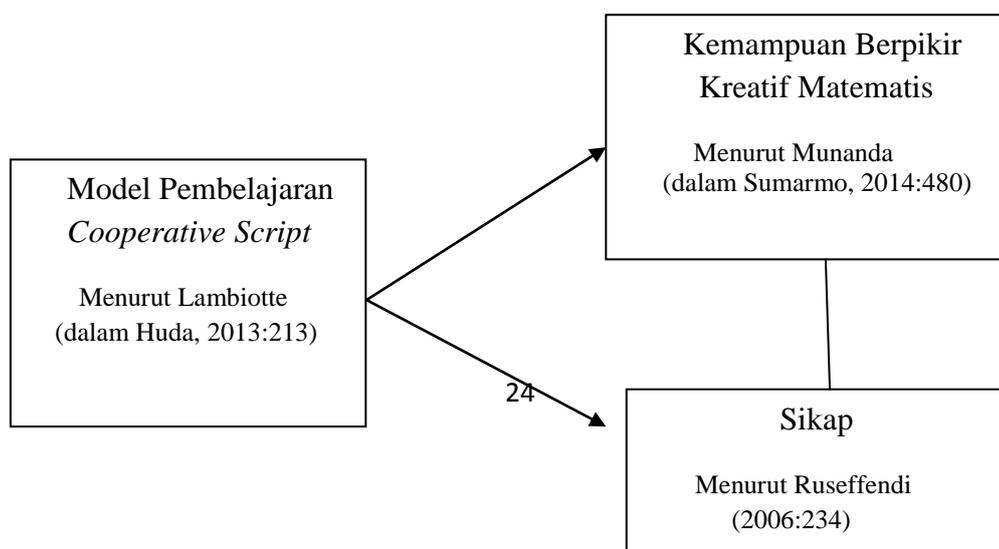
1. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan kerangka logis yang mendudukan masalah penelitian di dalam kerangka teoretis yang relevan, juga ditunjang oleh penelitian terdahulu.

Pembelajaran yang berpusat pada guru biasa diindikasikan sebagai salah satu penyebab kurang berpikir kreatif matematis siswa. Model yang dapat menumbukan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan pembelajaran

yang bermakna. Salah satunya yaitu model pembelajaran *Cooperative Script*. Menurut Lambiotte (dalam Huda, 2013:213) menyatakan, “Salah satu strategi pembelajaran dimana siswa bekerja secara berpasangan dan bergantian secara lisan dalam mengikhtisarkan bagian-bagian materi yang dipelajari”.

Terkait dengan kemampuan berpikir kreatif matematis menurut Guilford, Munandar (dalam Sumarmo, 2014:480) menyatakan bahwa kreativitas dapat melatih anak berpikir luwes (*flexibility*), lancar (*fluency*), asli (*originality*), menguraikan (*elaboration*). Sesuai dengan pengertian kreativitas menurut Munandar, oleh karena itu setiap anak dapat memiliki sikap yang berbeda dengan biasanya. Berkaitan dengan hal tersebut, Russefendi (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”. Dalam hal ini model pembelajaran *cooperative script*, kemampuan berpikir kreatif matematis dan sikap saling terkait satu sama lain sesuai dengan kerangka pemikiran penelitian yang dituangkan dalam bentuk bagan pada Gambar 2.1 di bawah ini:



Gambar 2.1

2. Asumsi

Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Asumsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Model pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.
- b. Pembelajaran matematika dengan model *cooperative script* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

3. Hipotesis

- a. Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mendapat model pembelajaran *Cooperative Script* lebih baik daripada siswa yang menggunakan pembelajaran ekspositori.
- b. Siswa bersikap positif terhadap penggunaan model pembelajaran *Cooperative Script*.
- c. Terdapat korelasi antara kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan sikap siswa.