BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu kesadaran manusia untuk memperoleh pengetahuan. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, pendidikan senantiasa berkenaan dengan manusia, dalam pengertian sebagai upaya sadar untuk membina dan mengembangkan kemampuan dasar manusia seoptimal mungkin sesuai dengan kapasitasnya.

Pendidikan terbagi menjadi tiga jalur, yaitu pendidikan formal, pendidikan non formal, dan pendidikan informal. Pendidikan formal adalah pendidikan terstruktur dan berjenjang, pendidikan dasar, menengah dan tinggi (TK,SD,SMP,SMA,Perguruan tinggi). Pendidikan non formal adalah pendidikan diluar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang (kursus, pendidikan kepemudaan, dan lain-lain). Pendidikan informal adalah pendidikan keluarga dan lingkungan.

Dalam pendidikan formal kegiatan pendidikan dilaksanakan dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa. Oleh karena itu ada beberapa komponen yang dapat menentukan kualitas dari kegiatan pembelajaran tersebut, diantaranya kurikulum, kualitas guru, metode mengajar, sarana dan prasarana di sekolah.

Kurikulum, sarana dan prasarana sekolah akan mendukung guru dalam melaksanakan metode pembelajaran yang sesuai untuk diberikan kepada siswa. Namun kemampuan guru untuk memilih model pembelajaran yang tepat masih diperlukan penelitian.

Matematika adalah ilmu yang dipelajari di sekolah dari tingkat dasar, menengah dan atas. Kartiningsih (2014:1) tujuan dari pendidikan matematika diantaranya adalah melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran rasa ingin tahu, dugaan, serta mencoba-coba. Oleh karena itu kemampuan berpikir kreatif perlu dikembangkan demi tercapainya tujuan dari pendidikan matematika.

Menurut Siswono (Kartiningsih, 2014:3) menyatakan bahwa "selama ini kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan kerjasama telah menjadi fokus dan perhatian pendidik matematika, namun fokus dan perhatian dalam upaya meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dalam matematika jarang atau tidak pernah dikembangkan".

Pentingnya berpikir kreatif dalam matematika diungkapkan oleh Bishop (Pehkonen, 1997:63) yang menyatakan bahwa "didalam matematika seseorang membutuhkan keterampilan matematika yang berbeda, yakni keterampilan berfikir kreatif yang diidentikan dengan

intuisi dan keterampilan berpikir analitis yang di identikan dengan berpikir logis".

Dalam rangka usaha meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis maka harus dipilih model pembelajaran yang dapat mendukung agar kemampuan berpikir kreatif siswa dapat meningkat. Ada beberapa model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif.

Menurut Slavin (Priansa, 2014:242) "pembelajaran kooperatif merupakan suatu model atau acuan pembelajaran dimana dalam proses pembelajaran yang berlangsung, peserta didik mampu belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang" Banyak tipe dari model pembelajaran kooperatif, untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Product*.

Huda (2011) model pembelajaran *Team Product* adalah model pembelajaran yang menggunakan cara belajar berkelompok, dalam satu kelompok yang terdiri dari beberapa siswa, diminta untuk berkreasi atau menciptakan sesuatu yang dapat mendukungnya dalam menyelesaikan masalah matematika. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Product* ini melatih siswa untuk berpikir kreatif, karena siswa dituntut untuk membuat suatu produk bersama kelompoknya untuk menyelesaikan

masalah metematika. Sehingga dengan model pembelajaran *Team Product* ini diharapkan kemampuan berpikir kreatif matematis dari peserta didik dapat meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah adalah

1. Matematika adalah ilmu yang dipelajari dari tingkat dasar, menengah dan atas.
2. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan yang dibutuhkan dalam matematika

C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Apakah kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Product* lebih baik daripada yang menggunakan model pembelajaran konvensional ?
2. Bagaimana sikap siswa terhadap pembelajaran *Team Product* ?

D. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitan ini adalah:

1. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas X SMK Pasundan 1 Kota Bandung
2. Materi pembelajaran matematika yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi kelas X semester 2 dengan pokok bahasan statistika

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMK yang pembelajarannya menggunakan model *Team Product* dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional
2. Untuk mengetahui sikap siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Team Product*.

F. Manfaat Penelitian

Setelah melihat tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat bagi siswa

   Melalui pembelajaran matematika model *Team Product*, diharapkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa menjadi lebih baik dan berkembang.
2. Manfaat bagi guru

   Melalui penelitian ini memberikan informasi mengenai model pembelajaran *Team Product* dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, yang diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam proses pembelajaran di kelas

3. Manfaat bagi sekolah

   Melalui penelitian ini menjadi suatu sumbangan dalam peningkatan kualitas pembelajaran matematika.

4. Manfaat bagi peneliti

   Mandapatkan fakta bahwa dengan menerapkan model *Team Product* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dan keterampilan berdiskusi.

G. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi perbedaan pemahaman tentang istilah-istilah yang digunakan dan juga untuk memepermudah peneliti agar bekerja secara terarah maka beberapa istilah-istilah perlu didefinisikan secara operasional:

1. Kemampuan berpikir kreatif matematis

   Kemampuan berpikir kreatif adalah suatu aktivitas mental untuk membuat hubungan-hubungan yang terus menerus sehingga ditemukan kombinasi yang benar. Berpikir kreatif dapat juga dipandang sebagai suatu proses yang digunakan ketika seseorang individu mendatangkan atau memunculkan suatu ide baru. Kemampuan berpikir kreatif dapat diukur dengan 4 indikator. Indikator nya adalah kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi.

2. Model pembelajaran *Team Product*

Suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat dalam pembuatan suatu produk atau kreasi secara berkelompok. Dengan kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang yang terlebih dahulu diberikan penjelasan mengenai materi kemudian di berikan masalah lalu berdasarkan masalah tersebut dibuatlah produk nya yang dapat dimanfaatkan oleh kelompok tersebut untuk menjelaskan kepada kelompok lain saat persentasi dihadapan kelompok lain.

3. Model Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran konvensional yang dimaksud peneliti adalah model pemebelajaran yang biasa digunakan sehari-hari oleh guru mata pelajaran matematika di sekolah tersebut. Pembelajaran yang biasa digunakan dalam pembelajaran sehari-hari adalah dengan metode ceramah, dimana guru menjelaskan kemudian siswa mendengarkan, mencatat, dan menanya.

H. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi berisi rincian mengenai urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dala skripsi, mulai dari bab I hingga bab V.

Bab I berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan bagian awal dari skripsi yang terdiri dari :

1. Latar Belakang Masalah
2. Identifikasi
3. Rumusan Masalah

4. Batasan Masalah
5. Tujuan Penelitian
6. Manfaat Penelitian
7. Kerangka Pemikiran
8. Definisi Operasional
9. Struktur Organisasi Skripsi

Bab II berisi uraian tentang kajian pusataka dan hipotesis penelitian. Kajian pustaka mempunyai peran yang sangat penting, kajian pustaka berfungsi sebagai landasan teoritik dalam menyusun pertanyaan penelitian, tujuan, serta hipotesis. Bab II terdiri dari :

1. Kajian teori
2. Analisis dan pengembangan materi yang di teliti
3. Penelitian tedahulu yang relevan
4. Asumsi dan hipotesis

Bab III berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian yang terdiri dari:

1. Waktu, tempat penelitan, populasi dan sampel
2. Desain, metode dan rancangan penelitian
3. Instrumen penelitian
4. Pengembangan Instrumen antara lain : pengujian validitas, reliabilitas, indeks kesukaran, daya pembeda dan hasilnya (menggunakan *Micrososft Excel*)
5. Teknik pengumpulan data

6. Teknik analisis data adalah rincian tahap-tahap analisis data, teknik yang dipakai dalam analisis data.

Bab IV berisi tentang hasil penelitian yang terdiri dari :

1. Pengolahan atau analisis data
2. Pemaparan data kuantitatif (pretes, postes, dan angket)
3. Pembahasan penelitian

Bab V menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Bab V terdiri dari :

1. Kesimpulan
2. Saran