

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran dalam dunia pembelajaran yang bergulir dari masa kemasa memperkaya khazanah pembelajaran itu sendiri. Sebagai dunia yang dinamis dan terus berubah, pembelajaran semakin menyempurnakan diri sesuai dengan kondisi dan situasi yang ada saat ini. Pembelajaran semakin mengarah pada era kemandirian belajar, didukung dengan sarana telekomunikasi yang semakin baik akan lebih mendekatkan ruang, menghemat waktu, proses pembelajaran akan semakin fleksibel bagi semua orang.

Belajar adalah suatu proses yang menyebabkan terjadinya suatu pembaharuan dalam tingkah laku, berhasil atau tidaknya belajar itu tergantung kepada beberapa faktor yang dibedakan menjadi dua faktor. Faktor tersebut antara lain, faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi intelegensi, motivasi, kebiasaan, kecemasan, minat, dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, keadaan sekolah, keadaan ekonomi, dan sebagainya Ahmad (Nurhadijah; 2004, hlm.138).

Memenuhi tuntutan perkembangan zaman yang semakin maju, aspek pendidikan diharuskan membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk menjadi lebih aktif dan kreatif. Keaktifan siswa hendaklah melibatkan siswa itu sendiri agar secara langsung belajar dan menemukan sebuah jawaban. Seringnya rasa malu siswa yang muncul untuk berkomunikasi membuat kondisi kelas tidak aktif. Hal seperti ini menyebabkan rendahnya kreatifitas siswa. Guru hendaknya memancing keaktifan siswa melalui model-model pembelajaran yang sesuai.

Pendidikan merupakan bagian penting dalam proses pembangunan suatu bangsa. Pendidikan menjadi penting karena salah satunya mampu menyediakan sumber daya manusia yang dapat bersaing secara nasional dan internasional. Usaha-usaha terhadap peningkatan kualitas pendidikan tampaknya masih memerlukan perhatian dari semua pihak. Masih kurangnya kemampuan

matematika siswa SMP ditunjukkan dengan menurunnya hasil rata-rata ujian nasional tingkat SMP tahun 2016 menjadi 58,57 dari 62,18 ditahun sebelumnya.

Matematika adalah ratunya ilmu (*Mathematics is the Queen of the Sciences*), maksudnya antara lain ialah bahwa matematika tidak bergantung kepada bidang studi lain; bahasa, dan agar dapat difahami orang dengan tepat kita harus menggunakan simbol dan istilah yang cermat yang disepakati secara umum (Ruseffendi, 2006, hlm. 260-261). Matematika merupakan kunci utama dari pengetahuan-pengetahuan lain yang dipelajari disekolah. Menurut Ruseffendi (2006, hlm. 260), matematika timbul karena fikiran-fikiran manusia, yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran. Siswa mempelajari matematika hendaknya mampu mengaitkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan pengetahuan yang sedang siswa pelajari.

Undang-undang sistem pendidikan No 20 tahun 2003, pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermatrabat dalam rangka mencerdaskan bangsa. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dalam pendidikan nasional yang menjadi bagian penting bagi kehidupan manusia. Tujuan dari pendidikan matematika pada jenjang pendidikan sekolah dasar dan menengah adalah menekankan pada penataan nalar dan pembentukan kepribadian (sikap) siswa agar dapat menerapkan atau menggunakan matematika dalam kehidupan Soedjadi (Nurhadijah; 2003, hlm. 42).

Salah satu visi pembelajaran matematika, tujuan pendidikan nasional, dan tujuan pembelajaran matematika sekolah di antaranya adalah kemampuan berpikir kreatif. Visi yang dimaksud diantaranya adalah mengembangkan kemampuan matematik: penguasaan konsep matematika dan penerapannya, serta memberi peluang berkembangnya kemampuan menalar yang logis, sistematis, kritis dan cermat, serta kreatif yang sangat diperlukan dalam menghadapi masa depan yang selalu berubah (Rohaeti & Budiyanto, 2014, hlm. 166).

Perubahan paradigma dalam pembelajaran matematika telah membawa banyak perubahan dalam kemampuan seorang siswa dalam bermatematika. Selain perubahan paradigma pembelajaran matematika, kemajuan SDM pun menuntut yang handal dalam bidangnya, yang tidak sekedar pandai namun juga kreatif

(Kurniasi, 2012, hlm. 62). Menurut Purnomowati (Kurniasi; 2012, hlm. 62), “salah satu indikator peningkatan kualitas sumber daya manusia adalah terbentuknya manusia-manusia kreatif”. Dalam matematika kemampuan berpikir kreatif sangatlah diperlukan karena kemampuan kreatif mendorong seseorang terampil memecahkan masalah dalam matematika dan menemukan alternatif-alternatif pemecahan yang bervariasi. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan menganalisis sesuatu berdasarkan data atau informasi yang tersedia dan menemukan alternatif-alternatif jawaban terhadap suatu masalah yang penekanannya pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban (Budiarto, F & Eliyarti, W, 2013, hlm. 298).

Namun kenyataannya kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah dalam pembelajaran matematika. Menurut hasil penelitian Hans Jellendari dan Klaus Urban (Kurniasi dalam Mina, 2012, hlm. 62) dari Universitas Utah Amerika Serikat dan Universitas Hanover mengungkapkan bahwa kreatifitas anak-anak Indonesia dibandingkan dengan negara-negara lain berada diperingkat rendah. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil sampel 50 anak berusia 10 tahun di Jakarta. Selain ini menurut hasil study yang dilakukan TIMSS, ketika memberikan contoh soal kemampuan berpikir kreatif matematis hanya 25,2% saja siswa di Indonesia yang bisa menjawab dengan benar, sisanya menjawab salah Edistira (Kurniasi, 2012, hlm. 62).

Hasil penelitian tadi salah satunya bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah. Demikian juga dengan pengamatan langsung dikelas menunjukkan hasil-hasil ujian matematika baik Ujian Tengah Semester maupun Ujian Akhir Semester yang belum memuaskan, sikap dan keterampilan berpikir kreatif siswa masih rendah dalam pembelajaran matematika. Di kelas ditemui bahwa siswa masih terbiasa mengerjakan soal yang telah dicontohkan oleh guru. Diduga salah satu penyebabnya adalah karena pembelajaran matematika masih menganut jenis pembelajaran Tradisional (Turmudi, 2010). Oleh karena itu perlu adanya upaya untuk memperbaiki pembelajaran matematika dikelas.

Keberhasilan siswa dalam pembelajaran tergantung bagaimana cara siswa mengatasi kesulitan yang ada. Untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif matematis, yaitu memunculkan gagasan atau ide matematis yang baru dibutuhkan

sikap yang tidak mudah menyerah dalam menghadapi tantangan. Sehingga dalam kemampuan berpikir kreatif matematis juga dibutuhkan kemampuan kepercayaan diri.

Rendahnya hasil belajar siswa dalam bidang matematika, salah satunya disebabkan oleh masih rendahnya pemahaman konsep-konsep matematika dan kreatifitas siswa dalam menyelesaikan soal-soal. Untuk membangun pemahaman konsep siswa maka perlu memerlukan sebuah model pembelajaran dimana siswa bisa mencapai hasil akademik dan sosial termasuk bisa meningkatkan prestasi, percaya diri, dan hubungan interpersonal positif antara siswa satu dengan siswa lainnya.

Slavina (1994, hlm. 175) mengatakan bahwa salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat siswa adalah model pembelajaran *Coopetaive Script*. Dengan meningkatkan daya ingat siswa pada materi yang telah diperoleh sebelumnya, dapat pula mempermudah meningkatkan kreatifitas siwa karena kreatifitas siswa merupakan kemampuan membuat kombinasi baru berdasarkan data dan informasi yang sudah ada. *Cooperative Script* adalah model pembelajaran dimana siswa bekerja berpasangan dan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari.

Dari uraian di atas, maka penulis mencoba untuk mengadakan penelitian yang dirumuskan kedalam judul “**Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Script* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir kreatif matematis dan Kepercayaan Diri Siswa SMP di Kota Bandung**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Siswa masih menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang tidak menyenangkan dan sukar, sehingga siswa tidak tertarik untuk belajar matematika.
2. Masih rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, sehingga perlu dicari solusi untuk memecahkan masalah ini.
3. Kepercayaan diri siswa terhadap pembelajaran matematika masi rendah atau kurang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Cooperative Script* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan model pembelajaran konvensional?
2. Apakah kepercayaan diri siswa terhadap pembelajaran matematika yang mendapatkan model pembelajaran *Cooperative Script* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan model pembelajaran konvensional?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Cooperative Script* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan model pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui apakah kepercayaan diri siswa terhadap pembelajaran matematika yang mendapatkan model pembelajaran *Cooperative Script* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan model pembelajaran konvensional

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan dan terjawabnya rumusan masalah secara akurat. Manfaat penelitian harus dapat dibedakan antara manfaat teoritis dan manfaat praktisnya. Manfaat teoritis baik bagi penulis maupun pembaca karya ilmiah tersebut. Sedangkan manfaat praktisnya tergantung pada bentuk penelitian yang dilakukan, terutama untuk penelitian evaluasi dan eksperimen. Selain menjawab permasalahan penelitian yang akan dikaji, penelitian ini juga akan memberikan banyak manfaat diantaranya:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu bagi orang banyak, khususnya dalam bidang pendidikan mengenai kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dan penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* dalam pembelajaran matematika siswa SMP di Kota Bandung.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi dan minat dalam diri siswa terhadap pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya, terlebih untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

- b. Bagi Guru

Menambah wawasan pengetahuan tentang model pembelajaran *Cooperative Script* menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

- c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian yang didapatkan diharapkan memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah sebagai bahan kajian bersama agar dapat meningkatkan kualitas sekolah.

- d. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman karena menggunakan langsung sebuah model pembelajaran khususnya model *Cooperative Script*.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari munculnya perbedaan pendapat mengenai hal-hal yang dimaksudkan dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Model pembelajaran *Cooperative Script* disebut juga skrip kooperatif adalah model belajar di mana siswa bekerja berpasangan dan secara lisan mengikhtisarkan kembali bagian-bagian dari materi yang dipelajarinya dalam ruangan kelas.

2. Pembelajaran Konvensional

Model konvensional merupakan salah satu dari model – model pembelajaran yang dimana cara penyampaiannya melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa. Model konvensional dapat diartikan sebagai metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

3. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Kemampuan berpikir kreatif matematis adalah aktivitas mental yang terkait dengan kepekaan terhadap masalah, mempertimbangkan informasi baru dan ide-ide yang tidak biasanya dengan suatu pikiran terbuka, serta dapat membuat hubungan-hubungan dalam menyelesaikan masalah tersebut.

4. Kepercayaan diri

Kepercayaan diri adalah sikap positif seseorang individu yang memampukan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif terhadap diri sendiri dan terhadap lingkungan atau situasi yang dihadapinya. Kepercayaan diri adalah sebuah kondisi dimana individu merasa optimis dalam memandang dalam dan menghadapi sesuatu dalam hidupnya.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan
 - a. Latar Belakang Masalah
 - b. Identifikasi Masalah
 - c. Rumusan Masalah
 - d. Tujuan Penelitian
 - e. Manfaat Penelitian
 - f. Definisi Operasional
 - g. Sistematika Skripsi
2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran
 - a. Kajian Teori
 - b. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

- c. Kerangka Pemikiran
- d. Asumsi dan Hipotesis
- 3. Bab III Metode Penelitian
 - a. Metode Penelitian
 - b. Desain Penelitian
 - c. Populasi dan Sampel
 - d. Instrumen Penelitian
 - e. Prosedur Penelitian
 - f. Rancangan Analisis Data
- 4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
 - a. Deskripsi Hasil dan Temuan Penelitian
 - b. Pembahasan Penelitian
- 5. Bab V Simpulan dan Saran
 - a. Simpulan
 - b. Saran