

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kajian Teori

Kajian teori merupakan deskripsi hubungan antara masalah yang diteliti dengan kerangka teoritik yang dipakai. Kajian teori dalam penelitian dijadikan sebagai bahan rujukan untuk memperkuat teori dan memperoleh informasi yang berkaitan dengan topik pembahasan. Dan untuk menunjang teori dasar penelitian, maka berikut ini akan dipaparkan beberapa pustaka yang memiliki kesamaan dengan obyek penelitian yang akan dilaksanakan. Pustaka tersebut berupa buku dan hasil penelitian, diantaranya sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Cooperative Script*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen-komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model-model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam setiap kegiatan pembelajaran. Model-model dalam pembelajaran biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori sebagai pijakan dalam pengembangannya.

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Pada pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Model pembelajaran *Cooperative Script* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif. Dalam perkembangan pembelajarannya, model pembelajaran *Cooperative Script* telah mengalami banyak adaptasi, sehingga melahirkan beberapa pengertian dan bentuk yang sedikit berbeda antara yang satu dengan yang lainnya, namun pada intinya sama. Pada model 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 yang kurang lengkap. Menurut Armansyah (2014, hlm. 67), “model pembelajaran *Cooperative Script* adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan hubungan sosial antara siswa dengan siswa untuk menyelesaikan tujuan bersama-sama”. Sedangkan menurut Yuniarsih (2015, hlm. 4), “model pembelajaran *Cooperative Script* adalah suatu kesepakatan antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa untuk berkolaborasi memecahkan suatu masalah dalam pembelajaran dengan cara-cara yang kolaboratif seperti halnya menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan sosial siswa”.

Model pembelajaran *Cooperative Script* baik digunakan dalam pembelajaran untuk menumbuhkan ide-ide atau gagasan baru (dalam pemecahan suatu permasalahan), serta mengembangkan jiwa keberanian dalam menyampaikan hal-hal baru yang diyakininya benar. Model pembelajaran ini mengajarkan siswa untuk percaya kepada guru dan lebih percaya lagi pada kemampuan sendiri untuk berpikir, mencari informasi dari sumber lain dan belajar dari siswa lain. Siswa dilatih untuk mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan dengan ide temannya, sehingga dapat membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dan siswa yang kurang pintar dan menerima perbedaan yang ada.

Model pembelajaran *Cooperative Script* merupakan suatu strategi yang efektif bagi siswa untuk mencapai hasil akademik dan sosial termasuk meningkatkan prestasi, percaya diri dan hubungan interpersonal positif antara satu siswa dengan siswa yang lain. Model pembelajaran *Cooperative Script* banyak menyediakan kesempatan kepada siswa untuk membandingkan jawabannya dan menilai ketepatan jawaban, sehingga dapat mendorong siswa yang kurang pintar untuk tetap berbuat (meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa). Model pembelajaran ini memudahkan siswa melakukan interaksi sosial, sehingga mengembangkan keterampilan berdiskusi, dan siswa bisa lebih menghargai orang lain.

b. Manfaat Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Manfaat model pembelajaran *Cooperative Script* adalah untuk memudahkan siswa dalam mengerjakan tugasnya dan membantu siswa mengingat kembali materi yang telah dipelajari serta memberikan siswa membenarkan kesalahpahaman yang dialami siswa, dapat meningkatkan keefektifan pelaksanaan pembelajaran, dapat memperluas cakupan perolehan materi pembelajaran, dapat melatih keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta didik dalam menganalisis, merangkum, dan melalui kegiatan diskusi siswa akan terlatih menggunakan kemampuan berpikir kreatifnya untuk memperoleh pengetahuan melalui pembelajaran yang dirancang pada model pembelajaran *Cooperative Script*.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Cooperative Script*

Langkah-langkah untuk menerapkan model pembelajaran *Cooperative Script* secara umum adalah sebagai berikut:

Menurut Suprijono (Rifa'i; 2009, hlm. 31), bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Cooperative Script* secara umum, yaitu:

- 1) Guru mengelompokkan siswa secara heterogen untuk berpasangan.
- 2) Guru memberikan materi kepada tiap siswa untuk dipelajari dan membuat ringkasan.
- 3) Guru menetapkan siswa yang berperan sebagai pembicara dan siswa yang berperan sebagai pendengar.
- 4) Pembicara menjelaskan ringkasannya dan pendengar menyimak ide-ide pokok yang kurang lengkap.
- 5) Bertukar peran, semula yang sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar atau sebaliknya dan lakukan seperti diatas
- 6) Kesimpulan siswa dengan guru.
- 7) Penutup.

Langkah-langkah untuk menerapkan model pembelajaran *Cooperative Script* menurut Riyanto (2009, hlm. 280), adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membagi siswa untuk berpasangan.
- 2) Guru membagikan wacana/materi tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan.
- 3) Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.
- 4) Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya, sementara pendengar:

- a) Menyimak/mengoreksi/melengkapi 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 berperan sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. Kemudian lakukan seperti kegiatan tersebut kembali.
- 6) Bertukar peran, semula berperan sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. Kemudian lakukan seperti kegiatan tersebut kembali.
- 7) Merumuskan kesimpulan bersama-sama siswa dan guru.
- 8) Penutup.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah untuk menerapkan model pembelajaran *Cooperative Script* yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Guru membagi siswa secara berpasangan dan membagikan materi untuk dibaca dan membuat ringkasan.
2. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.
3. Pembicara membicarakan ringkasannta dan pendengar menyimak, mengkoreksi, dan menunjukan ide-ide pokok yang kurang lengkap,
4. Siswa bertukar peran, yang semula menjadi pembicara ditukar menjadi pendengar, begitupun sebaliknya.
5. Guru membantu siswa menyusun kesimpulan.
6. Penutup.

d. Pelaksanaan model pembelajaran *Cooperative Script*

Langkah-langkah aplikasi dari model pembelajaran *Cooperative Script* adalah sebagai berikut:

1. Guru memulai pelajaran dan menyampaikan topik pembelajaran yang akan dipelajari.
2. Guru menuliskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam materi pembelajaran sesuai Standar Kopetensi (SK) dan Kompetensi Dasar.
3. Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok dengan terlebih dahulu mengenal karakteristik dari masing-masing siswa, agar dalam pembagian kelompok dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa sehingga

mereka bisa saling melengkapi dan membantu satu sama lain. Hal ini juga dapat mengakibatkan interaksi sosial antar siswa menjadi semakin baik, bukan hanya kepada orang itu-itu saja.

4. Masing-masing kelompok mempelajari kegiatan yang berbeda. Setiap kelompok mendiskusikan materi yang mereka dapatkan dan bersama-sama memecahkan materi yang belum mereka pahami. Guru disini bertindak sebagai fasilitator.
5. Setelah siswa tersebut sudah memahami materinya masing-masing, kemudian guru mengelompokkan kembali dengan memasangkan 1 peserta didik dari kelompok yang satu dengan peserta nomor 1 dari kelompok lain jadi mereka akan berpasang- pasangan antara kelompok yang satu dengan kelompok yang lain dibuat menjadi satu kelompok. Kemudian guru membagikan nomor kepada setiap siswa secara acak.
6. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.
7. Seorang siswa bertugas sebagai pembicara, yaitu menyampaikan dan menjelaskan tugas dan hasil tugasnya selengkap mungkin dan seorangnya lagi dari siswa sebagai pendengar yaitu bertugas menyimak/ mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok pembahasan yang kurang lengkap.
8. Bertukar peran, yang semula sebagi pembicara berperan sebagai pendengar dan yang semula sebagai pendengar berperan sebagai pembicara
9. Guru meminta salah satu pasangan untuk mempresentasikan hasil kegiatannya/ diskusinya dengan memanggil dari salah satu nomor siswa secara acak.
10. Diskusi kelas, semua siswa menanggapi hal-hal yang masih kurang jelas dan materi yang belum dimengerti dan guru disini bertindak sebagai penengah untuk menjelaskan hal-hal yang masih salah atau kurang tepat dan belum jelas kepada siswa.
11. Guru memberikan penguatan pada hasil diskusi, yaitu penjelasan kembali materi yang masih dianggap meragukan dan kurang jelas.
12. Untuk lebih memahami materi lebih baik lagi dan mngetahui kemampuan masing-masing siswa dalam memahami materi, guru memberikan latihan soal

untuk dijawab dan didiskusikan oleh masing-masing kelompok yang beranggotakan dua orang tersebut. Masing-masing orang siswa harus bisa mengerjakan soal tersebut bukan hanya salah satu dari anggota kelompoknya saja, anggota yang bisa menjelaskan kepada anggota yang belum paham. Karena guru akan memanggil nomor secara acak, bagi siswa yang disebut nomernya harus mengerjakan soal tersebut dan menerangkannya di depan kelas. Bagi siswa yang tidak bisa menjawab atau jawaban salah, maka akan mendapatkan bintang merah yang artinya kelompok tersebut terancam kekalahan, dan apabila jawaban yang disampaikan benar maka kelompok tersebut akan mendapatkan bintang kuning. Kelompok yang mendapatkan bintang kuning yang paling banyak, maka kelompok tersebut menjadi juara dan mendapat bingkisan (penghargaan kelompok) yang telah disediakan oleh gurunya, dan sebaliknya apabila kelompok tersebut mendapatkan bintang merah terbanyak maka kelompok tersebut kalah dan mendapatkan suatu hukuman. Jawaban yang salah langsung akan dijelaskan oleh guru tersebut. Sesuai dengan pengalaman penulis yang pernah menjadi seorang siswa, pemberian hadiah dan hukuman ini bertujuan untuk memotivasi siswa untuk aktif dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, karena siswa cenderung tertarik pada hal-hal yang sifatnya kompetisi.

13. Guru membimbing peserta didik menyusun kesimpulan dari materi bangun ruang sisi datar yang telah disampaikan dengan menggunakan model *Cooperative Script*.
14. Guru memberikan evaluasi, soal dikerjakan masing-masing oleh siswa dan tidak boleh saling membantu.
15. Guru menutup pembelajaran.

e. Kelebihan dan Kekurangan Model pembelajaran *Cooperative Script*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan model pembelajaran *Cooperative Script* ini. Tidak semua siswa mampu menerapkan model *Cooperative Script*, sehingga banyak tersita waktu untuk menjelaskan mengenai model pembelajaran ini. Beberapa siswa mungkin pada awalnya takut untuk mengeluarkan ide, takut dinilai teman dalam

kelompoknya. Penggunaan model pembelajaran *Cooperative Script* harus sangat rinci melaporkan setiap penampilan siswa dan tiap tugas siswa, dan banyak menghabiskan waktu untuk menghitung hasil prestasi kelompok. Model pembelajaran ini sulit membentuk kelompok yang solid yang dapat bekerja sama dengan baik. Penilaian terhadap murid atau siswapun secara individual menjadi sulit karena tersembunyi di dalam kelompok.

1. Kelebihan Model Pembelajaran *Cooperative Script*

- a) Melatih pendengaran, ketelitian/ kecermatan.
- b) Setiap siswa mendapat peran.
- c) Melatih mengungkapkan kesalahan orang lain dengan lisan.

2. Kekurangan Model Pembelajaran *Cooperative Script*

- a) Hanya digunakan untuk mata pelajaran tertentu.
- b) Hanya dilakukan dua orang (tidak melibatkan seluruh kelas sehingga koreksi hanya sebatas pada dua orang tersebut).

2. Model Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran konvensional merupakan salah satu dari model – model pembelajaran yang dimana cara penyampaiannya melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa. Model pembelajaran 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. Ceramah merupakan suatu cara penyampaian memberikan informasi secara lisan kepada sejumlah pendengar di dalam ruangan di mana pendengar melakukan pencatatan seperlunya (Ruseffendi, 2006, hlm. 286). Pada metode ceramah ini yang banyak berbicara adalah pembicara dan interaksi terjadi antara pembicara dan pendengar.

Model pembelajaran konvensional merupakan model yang digunakan guru dalam pembelajaran sehari-hari dengan menggunakan model yang bersifat umum, model yang bersifat umum yang dimaksud adalah dengan menggunakan model yang biasa dilakukan oleh guru yaitu memberi materi melalui ceramah, latihan soal kemudian pemberian tugas. Pembelajaran konvensional selain hanya berpusat kepada guru juga lebih bersifat deduktif yaitu aturan dan generalisasi biasanya

disajikan pada awal pembelajaran yang selanjutnya diikuti sajian ilustrasi berupa contoh-contoh soal serta soal latihan. Dalam model pembelajaran konvensional, pengajar memegang peran utama dalam menentukan isi dan urutan langkah-langkah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Sementara peserta didik mendengarkan secara teliti serta mencatat pokok-pokok penting yang dikemukakan pengajar sehingga pada pembelajaran ini kegiatan proses belajar mengajar didominasi oleh pengajar, akibatnya peserta didik mulai jenuh, kurang inisiatif, dan bergantung pada pengajar.

Bahan pengajaran konvensional sangat terbatas jumlahnya, karena yang menjadi tulang punggung kegiatan instruksional disini adalah pengajar. Pengajar menyajikan isi pelajaran dengan urutan model, media, dan waktu yang telah ditentukan dalam strategi instruksional. Kegiatan instruksional ini berlangsung dengan menggunakan pengajar sebagai satu-satunya sumber belajar sekaligus bertindak sebagai penyaji isi pelajaran. Pelajaran ini tidak menggunakan bahan ajar yang lengkap, namun berupa garis besar isi dan jadwal yang disampaikan diawali pembelajaran, beberapa transparansi dan formulir isian untuk dipergunakan sebagai latihan selama proses pembelajaran. Peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut dengan cara mendengar ceramah dari pengajar, mencatat, dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh pengajar.

Subiyanto (1988, hlm. 11), menyebutkan pembelajaran konvensional memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Siswa tidak mengetahui tujuan pembelajaran apa yang harus dicapai melalui proses pembelajaran yang dialaminya.
- b. Guru mengajar dengan cara ceramah atau ekspositori dan kadang-kadang menggunakan tanya jawab.
- c. Siswa cenderung mengikuti cara belajar yang dipilih oleh guru.
- d. Siswa bersifat pasif sehingga jarang siswa dapat mengeluarkan pendapatnya.

Dalam perkembangan sejarah model konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan. Sejak dahulu guru dalam usaha menularkan pengetahuannya pada siswa, ialah secara lisan atau ceramah. Menurut Ruseffendi (2006, hlm. 286), ceramah adalah metode mengajar yang pada masa kini dan masa lampau banyak dipergunakan, terutama pada bidang non eksak.

3. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Belajar merupakan suatu bagian dari sisi kehidupan manusia. Proses belajar melibatkan siapa yang diajar dan siapa pengajarnya, sedangkan apa yang kita harapkan dari belajar adalah memperoleh sesuatu yang baru dan menarik. Sesuatu yang baru, orisinal, dan unik dapat merupakan hasil kreativitas. Oleh karena itu dibutuhkan proses pembelajaran yang kreatif perlu didukung oleh hal-hal sebagai berikut:

- a. Ruang untuk menciptakan suatu kreativitas. Pembentukan kreativitas memerlukan faktor pendukung pembelajaran yang secara fisik dan konseptual dapat mengembangkan kreativitas siswa didik. Misalnya dalam bentuk fisik pengadaan komputer, buku-buku yang menarik bagi peserta didik. Sedangkan secara konseptual seperti pengadaan materi pembelajaran yang berorientasi pada seni dan kerajinan. Kreativitas juga dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lain, termasuk matematika.
- b. Pengajaran yang kreatif. Pendidik harus mampu untuk membaca situasi dan memonitor serta mengevaluasi peristiwa-peristiwa serta sanggup mengambil resiko untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran.

Munandar (2009, hlm. 59), kreativitas merupakan suatu konstruk yang multi dimensional, terdiri dari berbagai dimensi, yaitu dimensi kognitif (berpikir kreatif), dimensi afektif (sikap dan kepribadian), dan dimensi psikomotor (keterampilan kreatif). Kategori dimensi kognitif mencakup kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk merinci (elaborasi).

Munandar (2009, hlm. 10), menyatakan bahwa ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif terdiri dari ciri aptitude dan ciri non-aptitude. Ciri-ciri proses berpikir kreatif (aptitude) dapat dilihat dari keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes, keterampilan berpikir orisinal, keterampilan mengelaborasi, dan keterampilan menilai. Berikut penjabaran ciri-ciri keterampilan yang dimaksud:

- a. Ciri-ciri keterampilan lancar antara lain:
 - 1) Mencetuskan banyak gagasan dalam memecahkan masalah,
 - 2) Memberikan banyak jawaban dalam menjawab suatu pertanyaan,

- 3) Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal,
 - 4) Dapat bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada anak-anak lain.
- b. Cara keterampilan berpikir luwes, antara lain:
- 1) Menghasilkan gagasan penyelesaian masalah atau jawaban suatu pertanyaan yang bervariasi,
 - 2) Melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda,
 - 3) Menyajikan suatu konsep dengan cara yang berbeda-beda.
- c. Ciri-ciri keterampilan orisinal, antara lain:
- 1) Memberikan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah atau memberikan jawaban yang lain dari yang sudah biasa dalam menjawab suatu pertanyaan ,
 - 2) Membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
- d. Ciri-ciri keterampilan memperinci (mengelaborasi), antara lain:
- 1) Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain,
 - 2) Menambah atau memperinci suatu gagasan sehingga meningkatkan kualitas gagasan tersebut.
- e. Ciri-ciri keterampilan menilai (mengevaluasi), antara lain:
- 1) Menemukan kebenaran suatu pernyataan atau kebenaran suatu rencana penyelesaian masalah,
 - 2) Mencetuskan gagasan penyelesaian suatu masalah dan dapat melaksanakannya dengan benar,
 - 3) Mempunyai alasan yang dapat dipertanggung jawabkan untuk mencapai suatu keputusan.

Menurut Torrance (Munandar; 2009, hlm. 27), “kreativitas adalah merasakan dan mengganti adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini, menilai dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian menguji dan mengubah lagi, dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya”.

Kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan salah satu tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran matematika di sekolah. Berpikir kreatif adalah suatu proses berpikir yang menghasilkan bermacam-macam kemungkinan ide dan cara secara luas dan beragam. Dalam menyelesaikan suatu persoalan, apabila menerapkan berpikir kreatif, akan menghasilkan banyak ide yang berguna dalam menemukan penyelesaiannya. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk berpikir secara konsisten dan terus-menerus dalam upaya menghasilkan sesuatu yang baru. Berpikir kreatif menggunakan benda-benda atau ide-ide yang sudah ada dan terwujud dalam pikiran kita proses nyata sebenarnya terjadi. Proses ini tidak harus selalu membuat konsep baru, meskipun hasil akhirnya dapat dilihat

sebagai sesuatu hasil baru dari penggabungan dua atau lebih konsep yang sudah ada. Jadi berpikir kreatif tidak selalu menghasilkan sesuatu yang betul-betul baru melainkan bisa menghubungkan hal-hal yang sudah kita ketahui menjadi pengertian yang lebih sempurna. Menurut Azhari (2013, hlm. 5), “kemampuan berpikir kreatif merupakan hal yang dimiliki seseorang sejak ia lahir. Berpikir kreatif ini harus terus dikembangkan dan dilatih”. Guru dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa dalam suasana pembelajaran di kelas. Salah satunya menerapkan pembelajaran yang bisa memberikan siswa kesempatan dalam mengemukakan dan mengembangkan gagasan mereka secara bebas namun tetap dibawah bimbingan guru sebagai fasilitator. Untuk mengetahui tingkat kekreatifan seseorang, perlu adanya penilaian terhadap kemampuan berpikir kreatif pada orang tersebut. Penilai tersebut harus meliputi empat kriteria dari berpikir kreatif, yaitu kelancaran, kelenturan, keaslian, dan keterperincian dalam mengemukakan gagasan.

Guilford (Munandar; 2009, hlm. 64), mengemukakan bahwa untuk menilai kemampuan berpikir kreatif ada 5 komponen kunci, yaitu:

- a. *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- b. *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan mengubah bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan.
- c. *Originality* (Keaslian), yaitu kemampuan untuk mencetus gagasan dengan cara-cara asli dan tidak klise.
- d. *Elaboration* (elaborasi), yaitu kemampuan menyatakan gagasan secara terperinci.
- e. *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kemampuan menangkap dan menghasilkan masalah-masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Kemampuan berpikir kreatif matematis dapat dirumuskan sebagai kemampuan mengungkapkan jawaban dan gagasan beragam yang dianggap paling tepat dan paling baik dalam menyelesaikan suatu masalah dan gagasan tersebut asli atau berasal dari pemikirannya sendiri meskipun merupakan gabungan dari beberapa gagasan yang telah ada sebelumnya. Gie (Sunaryo; 2003, hlm. 45), menyatakan “Berpikir kreatif (*creative thinking*) adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan sesuatu gagasan yang baru”.

4. Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri adalah sikap positif seorang individu yang mampu untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan/situasi yang dihadapinya (Ardiyanti, 2015, hlm. 37). Hal ini bukan berarti bahwa individu tersebut mampu dan kompeten melakukan segala sesuatu seorang diri. Rasa percaya diri yang tinggi sebenarnya hanya merujuk pada adanya beberapa aspek dari kehidupan individu tersebut dimana ia merasa memiliki kompetensi, yakin, mampu dan percaya bahwa dia bisa karena didukung oleh pengalaman, potensi aktual, prestasi serta harapan yang realistis terhadap diri sendiri. Kepercayaan diri adalah sebuah kondisi dimana individu merasa optimis dalam memandang dan menghadapi sesuatu dalam hidupnya.

Menurut Lauster (Jauhari; 2011), aspek-aspek kepercayaan diri adalah sebagai berikut:

- a. Yakin akan kemampuan diri dalam matematis;
- b. Memiliki *internal locus of control* (memandang keberhasilan atau kegagalan tergantung pada usaha sendiri, menunjukkan rasa optimis, bersikap tenang, dan pantang menyerah);
- c. Menunjukkan sikap positif dalam menghadapi masalah;
- d. Pandai bersosialisasi dan menyesuaikan diri dalam berkomunikasi pada berbagai situasi;
- e. Menunjukkan kemandirian dalam mengambil keputusan serta tidak tergantung pada bantuan orang lain;
- f. Bertanggung jawab terhadap segala sesuatu yang telah menjadi konsekuensinya;
- g. Memiliki cara pandang objektif, rasional dan realitas.

B. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

Dalam penelitian ini, penulis mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan yang dijadikan bahan telaah bagi peneliti.

Penelitian mengenai model pembelajaran *Cooperative Script* telah dilakukan oleh Desi Purnama (2016) yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran *Cooperative Script* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP”. Peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Cooperative Script* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan model pembelajaran ekspositori dan juga

siswa bersikap positif terhadap penggunaan model pembelajaran *Cooperative Script* dalam pembelajaran matematika.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Suryani (2012) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Script* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA Taruna Mandiri Pekanbaru”. Peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas SMA Taruna Mandiri Pekanbaru.

Dari kedua penelitian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Cooperative Script* terhadap berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Oleh karena ini pada penelitian ini, peneliti juga menerapkan model pembelajaran *Cooperative Script* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang lebih spesifik lagi, yaitu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP di Kota Bandung.

C. Kerangka Pemikiran

Dalam matematika kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan karena kemampuan berpikir kreatif mampu mendorong seseorang terutama siswa terampil memecahkan masalah matematika dan menemukan alternatif-alternatif pemecahan yang bervariasi. Namun pada kenyataannya kemampuan berpikir kreatif yang merupakan salah satu proses pemikiran tingkat tinggi ini jarang dilatih. Masih banyak ditemukan, dalam sebuah ruang kelas guru menggunakan model pembelajaran konvensional yang dinilai hanya sering membuat siswa terjebak dalam rutinitas pembelajaran. Model pembelajaran konvensional yang saat ini sering digunakan di sekolah, menggunakan urutan kegiatan pembelajaran uraian, contoh dan latihan. Dalam prakteknya, guru lebih banyak mendominasi dalam kegiatan pembelajaran. Akibatnya kemampuan berpikir siswa khususnya dalam kemampuan berpikir kreatif kurang berkembang.

Mengingat begitu pentingnya kreativitas dalam pembelajaran matematika, maka diperlukan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat mengkonstruksi ide-ide yang mereka miliki saat proses pembelajaran berlangsung. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan

berpikir kreatif matematis siswa adalah model pembelajaran *Cooperative Script*. Dalam pembelajaran menggunakan model *Cooperative Script* ini, siswa bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan meringkas bagian-bagian materi yang dipelajari. Dalam model pembelajaran cooperative script kerja kelompok hanya terdiri dari dua orang siswa, antara dua orang tersebut memiliki peran masing-masing yaitu sebagai pembicara dan pendengar, dan saling bertukar peran, jika tugasnya telah selesai.

Aspek kemampuan berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada aspek berpikir kreatif Munandar (2009, hlm. 192) Aspek tersebut terdiri dari empat aspek, yaitu: berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), dan berpikir terperinci (*Elaboration*). Sementara langkah model pembelajaran *Cooperative Script* yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Guru membagi siswa secara berpasangan dan membagikan materi untuk dibaca dan membuat ringkasan.
2. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.
3. Pembicara membicarakan ringkasannya dan pendengar menyimak, mengoreksi, dan menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap,
4. Siswa bertukar peran, yang semula menjadi pembicara ditukar menjadi pendengar, begitupun sebaliknya.
5. Guru membantu siswa menyusun kesimpulan.
6. Penutup.

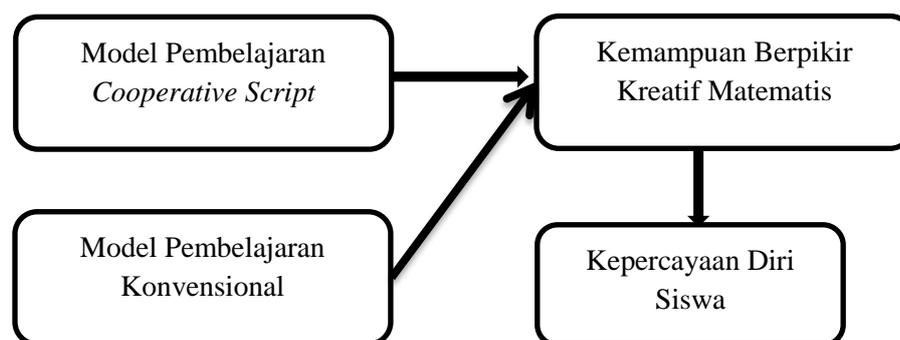
Keterkaitan aspek-aspek kemampuan berpikir kreatif dengan model pembelajaran *Co operative Script* dapat dilihat dari proses pembelajaran sebagai berikut:

Manfaat model pembelajaran *Cooperative Script* adalah untuk memudahkan siswa dalam mengerjakan tugasnya dan membantu siswa mengingat kembali materi yang telah dipelajari serta memberikan siswa membenarkan kesalahpahaman yang dialami siswa, dapat meningkatkan keefektifan pelaksanaan pembelajaran, dapat memperluas cakupan perolehan materi pembelajaran, dapat melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam menganalisis, merangkum, dan melalui kegiatan diskusi siswa akan terlatih menggunakan

kemampuan berpikir kritisnya untuk memperoleh pengetahuan melalui pembelajaran yang dirancang pada model pembelajaran *Cooperative Script*. Siswa dituntut untuk lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), dan berpikir terperinci (*Elaboration*).

Dalam berdiskusi, kemungkinan jawaban itu berimplikasi pada berbagai alternatif jawaban dan argumentasi (berpikir lancar, *fluency*) berdasarkan pengalaman siswa. Akibatnya jawaban diantara siswa ada yang tidak selalu tepat, benar atau bahkan salah karena prakonsepsi yang mendasari pemikiran siswa tidak benar. Namun dari kesalahan tersebut, siswa akan mencari tahu sumber kesalahan mereka (berfikir lancar, *fluency*, dan berpikir luwes, *flexibility*), dengan bertanya, mengapa orang lain memperoleh jawaban yang berbeda dengan jawabannya (berpikir orisinal, *originality*). Dengan demikian, siswa belajar bukan hanya mencari kebenaran atas jawaban permasalahan tersebut, tetapi juga mencari jalan kebenaran menggunakan akal sehat dan aktifitas mental mereka sendiri (berpikir terperinci, *elaboration*). Hal ini akan membuat siswa lebih aktif berpikir dan mencetuskan ide-ide atau gagasan-gagasan positif dalam mencari jalan keluar dari setiap permasalahan.

Dari uraian tersebut, maka kerangka pemikiran pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis

Ruseffendi (2010, hlm. 25), “menegaskan bahwa asumsi atau anggapan dasar adalah peristiwa yang semestinya terjadi dan atau hakekat sesuatu yang

sesuaisehingga hipotesisnya atau apa yang diduga akan terjadi itu, sesuai dengan hipotesis yang dirumuskan”. Sedangkan “hipotesis adalah penjelasan atau jawaban alternatif (sementara) tentang tingkah laku, fenomena (gejala), atau kejadian yang akan terjadi, bisa juga mengenai kejadian yang sedang berjalan” (Ruseffendi, 2010, hlm. 23).

Berdasarkan pada uraian tersebut, hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

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