

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Menurut Education For All Global Monitoring Report 2012 yang dikeluarkan oleh UNESCO setiap tahunnya (<http://www.unitomo.ac.id/>), pendidikan Indonesia berada di peringkat ke-64 untuk pendidikan di seluruh dunia dari 120 negara. Data Education Development Index (EDI) Indonesia, pada 2011 Indonesia berada di peringkat ke-69 dari 127 negara. Dari data berikut dapat kita lihat bahwa peringkat pendidikan di Indonesia sangatlah mengkhawatirkan.

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam pengembangan suatu Negara. Pendidikan juga merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia dan berpotensi dalam arti yang seluas-luasnya, melalui pendidikan akan terjadi proses pendewasaan diri sehingga di dalam proses pengambilan keputusan terhadap suatu masalah yang dihadapi selalu disertai dengan rasa tanggung jawab yang besar. Untuk merealisasikan kenyataan diperlukan kemampuan tingkat tinggi yaitu berpikir logis, kritis, kreatif dan kemampuan kerjasama secara proaktif. Cara berpikir seperti ini dapat dikembangkan melalui belajar matematika.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin dan mengembangkan daya pikir manusia. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut seseorang untuk dapat menguasai informasi dan pengetahuan. Kemampuan-kemampuan tersebut membutuhkan pemikiran yang kritis,

sistematis, logis, dan kreatif. Menurut Weittgenstein (Hasratuddin, 2015) salah satu program pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sistematis, logis, dan kreatif adalah matematika. Dalam standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah mata pelajaran matematika (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tanggal 13 Mei 2006 tentang standar isi) telah disebutkan bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.

Hal serupa juga dinyatakan oleh Soedjadi (2001:41) bahwa “matematika sebagai salah satu ilmu dasar, baik aspek terapannya maupun aspek penalarannya mempunyai peranan yang sangat penting dalam upaya penguasaan ilmu dan teknologi”. Berdasarkan ungkapan di atas disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu dasar yang sangat penting dikuasai bagi setiap orang yang bisa diterapkan dan berguna dalam kehidupan sehari-hari. Dan bisa dipastikan bahwa matematika ada di hampir setiap kegiatan kita baik disadari ataupun tidak. Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya untuk meningkatkan mutu pendidikan bagi siswa khususnya pada pelajaran matematika.

Mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis maupun bekerjasama sudah lama menjadi fokus dan perhatian pendidik matematika di kelas, karena hal itu berkaitan dengan sifat dan karakteristik keilmuan matematika. Tetapi perhatian upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam matematika jarang dikembangkan. Padahal kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan

memperoleh, mengolah, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Pengembangan kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu tujuan pembelajaran matematika. Pengembangan kemampuan berpikir kreatif sangat penting karena kemampuan ini merupakan salah satu kemampuan yang dikehendaki dalam dunia kerja. Sehingga tidak diragukan lagi bahwa kreativitas menjadi penentu kesuksesan individu dalam menghadapi tantangan hidup yang semakin kompleks.

Ervync (Fardah, 2012:2) menyatakan bahwa kreativitas memainkan peranan penting dalam siklus penuh dalam berpikir matematis. Penemuan terbaru tidak terlepas akan adanya kemampuan berpikir kreatif individu. Kreativitas merupakan suatu perwujudan dari dalam diri individu, suatu karya kreatif sebagai hasil kreativitas seseorang yang menimbulkan kepuasan tersendiri dalam diri pribadi. Menurut Treffinger (Fardah, 2012:2) bahwa berpikir kreatif menekankan pada aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan kerincian (*elaboration*).

Hakekat pendidikan matematika adalah membantu siswa agar berpikir kritis, bernalar efektif, efisien, bersikap ilmiah, disiplin, bertanggung jawab, percaya diri disertai dengan iman dan taqwa. Matematika memiliki struktur keterkaitan yang kuat dan jelas satu sama lain serta pola pikir yang bersifat deduktif dan konsisten. Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang harus dikuasai siswa karena matematika tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Selain itu, menurut Hasratuddin (2015 :36) matematika juga merupakan salah satu ilmu bantu yang sangat penting dan berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam menunjang pembangunan sumber daya manusia serta memuat

sarana berpikir untuk menumbuh kembangkan pola pikir logis, sistematis, objektif, kritis dan rasional serta sangat kompeten membentuk kepribadian seseorang, sehingga perlu dipelajari setiap orang dan dibina sejak dini.

Tujuan pembelajaran matematika menurut NCTM (2000) adalah :

1. Melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan misalnya melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, eksperimen, menunjukkan kesamaan, perbedaaan, konsistensi dan inkonsistensi.
2. Mengembangkan aktifitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinil, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan serta mencoba-coba.
3. Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.
4. Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan antara lain melalui pembicaraan lisan, grafik, diagram, dalam menjelaskan gagasan.

Sedangkan Berdasarkan Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar Tingkat SMP, MTS, DAN SMPLB, mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

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 matematika, menyelesaikan dan menafsirkan solusi yang diperoleh
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berkenaan dengan pentingnya matematika di atas, ternyata Indonesia kurang memiliki prestasi yang bagus dalam bidang matematika dibandingkan dengan negara-negara lainnya. PISA (*Programme for International Student Assessment*) adalah program penilaian tingkat dunia yang diselenggarakan tiga tahunan untuk menguji akademis anak-anak sekolah usia 15 tahun. Berdasarkan hasil PISA tahun 2012 Indonesia berada pada peringkat ke-64 dari 65 negara peserta dengan skor rata-rata 375. PISA dilakukan tidak hanya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan namun untuk mengukur literasi matematika siswa, dimana literasi matematika adalah kemampuan siswa untuk mampu menganalisis, bernalar, dan mengkomunikasikan pengetahuan dan keterampilan matematikanya secara efektif, serta mampu memecahkan dan menginterpretasikan penyelesaian masalah matematika dalam berbagai situasi (OECD, 2012)

Selanjutnya hasil evaluasi TIMMS (*Trends In International Mathematics and Science Study*), dimana TIMMS adalah studi internasional tentang prestasi matematika dan sains, program ini diselenggarakan setiap empat tahun sekali. Tujuan diselenggarakan program ini adalah untuk mengukur prestasi matematika

dan sains siswa kelas VIII, dan hasil itu nantinya dipergunakan untuk evaluasi terhadap system pendidikan di negara masing-masing. Indonesia mulai berprestasi pada tahun 1999 dan hasil yang diperoleh masih tetap berada di posisi bawah. Hasil TIMSS terakhir pada tahun 2011 prestasi Indonesia berada pada peringkat ke-36 dari 40 negara peserta dengan skor yang diperoleh adalah 386 dari skor rata-rata internasional 500 (IEA, 2011)

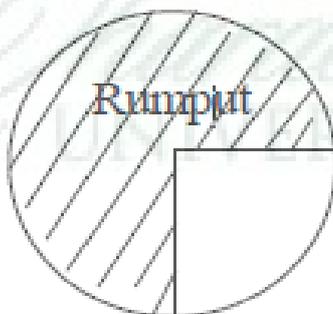
Berdasarkan PISA dan TIMSS yang diikuti berkali-kali, namun kemampuan matematika Indonesia tidak mengalami peningkatan. Peningkatan mutu pendidikan matematika sangat diperlukan, khususnya peningkatan prestasi belajar matematika siswa di sekolah. Dalam serangkaian proses belajar mengajar di sekolah, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang sangat penting, itu berarti berhasil atau tidaknya tujuan pencapaian pengajaran di sekolah tergantung pada situasi kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Permasalahan yang sering muncul dewasa ini adalah ketidakaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar khususnya pelajaran matematika. Siswa sekedar mengikuti pelajaran matematika yang diajarkan guru di dalam kelas, yaitu dengan hanya mendengarkan ceramah dan mengerjakan soal yang diberikan oleh guru tanpa adanya respon, kritik, dan pertanyaan dari siswa kepada guru sebagai umpan balik dalam kegiatan belajar mengajar.

Keinginan dan aktivitas siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar cenderung menurun dan kurang perhatian. Demikian juga dengan guru yang hanya mengejar waktu mengingat harus mengajarkan materi yang cukup banyak tetapi dengan jam pelajaran yang disediakan cukup singkat, tanpa memperdulikan siswanya sudah atau belum memahami materi yang diajarkan. Kondisi seperti ini

membuat siswa kurang tertarik mengikuti pelajaran matematika, padahal beberapa faktor yang mempengaruhi siswa tertarik pada matematika adalah minat, hasrat dan cita-cita siswa itu sendiri. Kemudian disusul faktor-faktor berikutnya adalah faktor guru di dalam mengajar, kelengkapan buku-buku yang dimiliki siswa, kondisi siswa, kondisi kelas, serta dorongan orang tua. Kondisi siswa merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk dapat mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Dalam hal ini kondisi siswa yang dimaksud adalah aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti yang dilaksanakan pada tanggal 20 Oktober 2017 di SMP Swasta Methodist-An Pancur Batu kelas VIII-Goodness menunjukkan bahwa peneliti mengetahui keadaan siswa dan keadaan kelas saat pembelajaran. Salah satu hasil observasi kelas adalah guru masih menggunakan metode pembelajaran yang berbasis *teacher center* yakni ceramah dan siswa hanya mendengarkan, menyelesaikan latihan soal yang diberikan guru, kemudian dibahas dan begitu seterusnya sampai jam pelajaran selesai. Hal ini didukung juga dengan hasil tes diagnostik mereka masih rendah. Pada soal no empat yaitu Pak Budi mempunyai taman yang berbentuk lingkaran dengan jari-jari 7 m. Sebagian dari taman tersebut akan ditanami



rumput. Taman pak Budi tampak seperti gambar berikut:

Hitunglah luas taman pak Budi yang akan ditanami rumput! (*Jawablah lebih dari satu cara yang berbeda untuk mendapatkan jawaban*)

Rata-rata siswa menjawab soal tersebut salah bahkan ada yang tidak menjawab (Perhatikan gambar 1.1). Padahal kategori soal tersebut sangat gampang.

Penyelesaian :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Gambar 1.1 (a) Lembar jawaban siswa yang kosong

Penyelesaian :

$$0 = 360 : 2 = 180$$

$$180 : 2 = 90$$

.....

.....

.....

.....

.....

Gambar 1.1 (b) Lembar jawaban siswa yang salah

Penyelesaian :

$$\text{Jari} \times \text{Lingkaran} = r = 7 \text{ m}$$

$$r = \frac{22}{7}$$

$$\text{luas lingkaran} = r \times r^2 = \frac{22}{7} \times 7 \times 7 = 154.000 \text{ cm}^2$$

.....

.....

.....

.....

.....

Gambar 1.1 (c) Lembar jawaban siswa yang salah

Penyelesaian :

$$r = 7 \text{ cm}$$

$$L = \pi \times r^2 = \frac{22}{7} \times 7 \times 7 = 154.000 \text{ cm}^2$$

Gambar 1.1 (d) Lembar jawaban siswa yang salah

Hanya ada 2 orang dari 34 siswa yang dapat menjawab dengan benar tetapi tidak mengandung indikator kreatifitas berpikir yaitu keluwesan dan keaslian (Perhatikan gambar 1.2).

Penyelesaian :

$$\begin{aligned} L &= \pi r^2 \\ &= \frac{3}{4} \pi r^2 \\ &= \frac{3}{4} \frac{22}{7} 49^2 \\ &= 115,5 \end{aligned}$$

Gambar 1.2 (a) Lembar jawaban siswa yang benar

Penyelesaian :

$$\begin{aligned} &\frac{3}{4} \pi r^2 \\ &\frac{3}{4} \frac{22}{7} 49^2 \\ &\frac{3}{4} 154 = 115,5 \end{aligned}$$

Gambar 1.2 (b) Lembar jawaban siswa yang benar

Jika model pembelajaran konvensional terus diterapkan maka hasil prestasi belajar siswa akan tetap sama yakni rendah, karena pembelajaran konvensional lebih banyak melibatkan guru dalam memahami materi, siswa hanya bertindak pasif, guru menjelaskan materi kemudian member contoh soal dan memberikan soal latihan, sedangkan siswa hanya duduk mendengarkan materi, mencatat, dan mencoba mengerjakan latihan soal yang diberikan guru. Hal ini tentunya akan memberikan hasil yang berbeda jika siswa dibiasakan untuk mengkonstruksi sendiri pemahaman mereka, kemampuan berpikir mereka akan terlatih dan terbiasa serta mampu mengembangkan pengetahuan yang telah mereka miliki. Selain itu, jika siswa dibiasakan mengkonstruksi pemahamannya sendiri kemampuan-kemampuan lain yang dimiliki siswa dalam berpikir akan berkembang, misalnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Kemampuan berpikir kritis dan kreatif matematis merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang penting dan harus dikembangkan. Hassoubah (2004: 13) menyatakan bahwa dengan berpikir kritis dan kreatif dapat mengembangkan diri mereka dalam membuat keputusan, penilaian, serta menyelesaikan berbagai masalah. Selain itu, pada hakikatnya matematika sebagai ilmu yang terstruktur dan sistematis serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa, karena di dalam belajar matematika tidak hanya menghafal rumus namun memahami konsep-konsep yang ada di dalamnya, dan antara konsep satu dengan yang lainnya itu memiliki keterkaitan. Hal ini sejalan dengan kurikulum 2006 yang menyebutkan bahwa pembelajaran matematika diberikan kepada semua siswa untuk membekali mereka agar memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif.

Kurikulum Nasional Indonesia tahun 2013 berdasarkan Permendikbud No 54 tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan, yakni:

1. Domain Sikap yaitu memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social, dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
2. Domain Pengetahuan yaitu memiliki pengetahuan faktual, konseptual, dan procedural dalam ilmu pengetahuan teknologi, seni, dan budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata.
3. Domain Keterampilan yaitu memiliki kemampuan pikir dan tindak yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sesuai dengan yang dipelajari di sekolah atau sumber lain yang sama dengan yang diperoleh dari sekolah.

Standar kompetensi lulusan kurikulum 2013 secara garis besar mengharapkan siswa aktif dalam mencari dan menemukan pemahaman baru, kritis dalam mengkonstruksikan ilmu-ilmu yang telah mereka miliki dengan ilmu baru, kreatif dalam mengembangkan apa yang telah mereka miliki untuk menghasilkan sesuatu yang baru.

Diskusi dan kerjasama adalah salah satu cara yang dapat membuat siswa menjadi aktif. Namun strategi yang paling sering digunakan untuk mengaktifkan siswa adalah melibatkan siswa dalam diskusi seluruh kelas. Tetapi strategi ini tidak terlalu efektif walaupun sudah berusaha dan mendorong siswa untuk berpartisipasi. Kebanyakan siswa terpaksa menjadi penonton sementara arena kelas

dikuasai oleh hanya segelintir orang dan kebanyakan dari siswa belum mempunyai tanggung jawabnya dalam bekerja kelompok.

Diperlukan kecakapan guru dalam pemilihan model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa aktif dalam mengikuti kegiatan belajar sehingga siswa dapat mengkonstruksikan ide-ide mereka dan dapat meningkatkan kreativitas berpikir dan metakognisi mereka. Salah satunya adalah menerapkan pembelajaran kooperatif dalam kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran kooperatif masih jarang digunakan padahal berdasarkan hasil-hasil penelitian yang ditelaah oleh Slavin (Ibrahim dkk, 2000: 16) yang menunjukkan bahwa “teknik-teknik pembelajaran kooperatif lebih unggul dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan pengalaman individual atau kompetitif”. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Jhonson dan Jhonson (Lie, 2004: 15) bahwa “suasana belajar kooperatif menghasilkan prestasi lebih tinggi, hubungan yang lebih positif dari penyesuaian psikologis yang lebih baik daripada suasana belajar yang penuh dengan persaingan dan memisah-misahkan siswa”.

Ada beberapa tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran matematika, salah satunya adalah pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Dalam model kooperatif Jigsaw ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan informasinya kepada kelompok lain.

Menurut Lie (Rusman, 2011) menyatakan bahwa Jigsaw merupakan salah satu tipe atau model kooperatif yang fleksibel. Banyak riset telah dilakukan berkaitan dengan pembelajaran kooperatif dengan dasar Jigsaw. Riset tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa siswa yang terlibat di dalam pembelajaran model kooperatif Jigsaw ini memperoleh prestasi yang lebih baik, mempunyai sikap yang lebih baik dan lebih positif terhadap pembelajaran, di samping saling menghargai perbedaan dan pendapat orang lain.

Peneliti memilih menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dilihat dari kelebihan, yaitu mengajarkan siswa menjadi percaya pada guru dan lebih percaya lagi pada kemampuan sendiri untuk berpikir mencari informasi dari sumber lainnya dan belajar dari siswa lain, mendorong siswa untuk mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan dengan ide temannya, suatu strategiefektif bagi siswa untuk mencapai hasil akademik dan social termasuk meningkatkan prestasi, percaya diri, interpersolan positif satu siswa dengan yang lain, meningkatkan keterampilan manajemen waktu dan sikap positif terhadap sekolah, banyak menyediakan pada siswa untuk membandingkan jawabannya dan menilai ketepatan jawaban itu, suatu strategi yang digunakan secara bersama dengan orang lain seperti pemecahan masalah, mendorong siswa pintar mengidentifikasi jelas-jelas dalam pemahamannya, interaksi yang terjadi selama belajar kelompok membantu memotivasi siswa dan mendorong pemikirannya, dapat memberikan kesempatan pada para siswa belajar keterampilan bertanya dan mengomentari suatu masalah, dapat mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan keterampilan diskusi, memudahkan siswa melakukan interaksi social, menghargai ide orang yang dirasa lebih baik, dan

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Hal tersebut senada dengan Russefendi (1991) yang menyatakan menemukan sesuatu oleh sendiri dapat menumbuhkan rasa percaya terhadap dirinya sendiri, dapat meningkatkan motivasi (termasuk motivasi intrinsik), melakukan pengkajian lanjut, dapat menumbuhkan sikap positif terhadap matematika. Sikap positif tersebut memberi peluang guna meningkatkan prestasi belajar matematika. Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat digunakan pada mata pelajaran matematika antara lain pada pokok bahasan Kubus dan Balok.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan suatu penelitian yang berkaitan dengan model kooperatif tipe Jigsaw, kreativitas berpikir dan metakognisi, yang berjudul **“Analisis Kualitatif Kemampuan Metakognisi dan Kreativitas Berpikir dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan kreativitas matematika masih rendah. Kemampuan berpikir kreatif siswa kurang terlatih, sehingga banyak masalah pembelajaran matematika yang tidak terselesaikan oleh siswa. Demikian juga rendahnya berpikir kreatif matematis siswa mengakibatkan siswa tidak memahami konsep dasar matematika dan kemudian siswa tidak mampu menemukan sendiri konsep belajarnya dan membuat pembelajaran menjadi kurang bermakna.

2. Kemampuan metakognisi siswa yang juga masih rendah
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru.
4. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi untuk memfasilitasi kemampuan metakognisi dan kreativitas matematika para siswa
5. Model pembelajaran konvensional kurang dapat meningkatkan kemampuan metakognisi dan kreativitas matematika siswa
6. Kebiasaan belajar siswa menerima dan menghafal apa yang diberikan guru tanpa motivasi untuk memahami

1.3. Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini lebih terarah dan jelas, maka penulis memberikan suatu batasan tentang masalah yang penulis teliti. Dalam kesempatan ini penulis hanya membahas tentang:

1. Kemampuan metakognisi yang masih kategori rendah
2. Kreativitas berpikir yang masih rendah
3. Model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan metakognisi dan kreativitas berpikir khususnya pada model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat kemampuan metakognisi siswa dengan penerapan model kooperatif tipe Jigsaw?

2. Bagaimana tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw?
3. Kesulitan apa saja yang dialami siswa dalam menyelesaikan tes kemampuan metakognisi?
4. Kesulitan apa saja yang dialami siswa dalam menyelesaikan tes kemampuan berpikir kreatif?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui tingkat kemampuan metakognisi siswa dengan penerapan model kooperatif tipe Jigsaw.
2. Mengetahui tingkat kemampuan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw
3. Menganalisis kualitatif kesulitan proses berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan tes kemampuan berpikir kreatif.
4. Menganalisis kualitatif kesulitan kemampuan metakognisi siswa dalam menyelesaikan tes kemampuan metakognisi.

1.6. Manfaat Penelitian

Dengan berakhirnya penelitian ini nantinya maka diharapkan akan diperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan kemampuan metakognisi dan kreativitas berpikir siswa.
2. Dapat menjelaskan tentang metakognisi dan kreativitas berpikir siswa yang digunakan dalam memecahkan suatu masalah terkait dengan konsep

matematika yang telah dipelajari dan yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

3. Menjadi bahan masukan bagi sekolah dalam memberikan gambaran mengenai kemampuan metakognisi dan kreatifitas berpikir siswa sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan matematika.
4. Sebagai bahan masukan dan perbandingan bagi peneliti lain yang ingin meneliti penelitian sejenis.

1.7. Definisi Operasional

Adapun definisi operasionalnya adalah sebagai berikut:

1. Metakognisi mengacu pada pemahaman seseorang tentang pengetahuannya sehingga pemahaman yang mendalam tentang pengetahuannya akan mencerminkan penggunaannya yang efektif atau uraian yang jelas tentang pengetahuan yang dipermasalahkan.
2. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa ide atau gagasan maupun karya nyata, atau cara penyelesaian soal yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.
3. Kesulitan berbeda dengan kesalahan. Pada kesalahan menekankan pada tinjauan kertas sedangkan kesulitan menekankan pada tinjauan wawancara, dengan penggunaan triangulasi data.
4. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah model pembelajaran kooperatif dengan cara belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan tanggung jawab secara bersama. Model kooperatif

jigsaw ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan informasinya kepada kelompok lain.



THE
Character Building
UNIVERSITY