

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Masalah

Permasalahan yang ada dalam dunia pendidikan formal bertambah dari tahun ke tahun. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan formal pada setiap jenjang pendidikan. Usaha telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, antara lain melalui berbagai pelatihan dan peningkatan kompetensi guru, pengadaan buku dan alat pelajaran, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan dan peningkatan mutu manajemen sekolah. Namun demikian berbagai indikator mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang berarti.

Sebagai negara yang berkembang, Indonesia sangat membutuhkan tenaga-tenaga kreatif yang mampu memberi sumbangan bermakna kepada ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian serta kesejahteraan bangsa pada umumnya. Munandar (2009:31) menyatakan :

“Hidup dalam suatu masa dimana ilmu pengetahuan berkembang dengan pesatnya untuk digunakan secara konstruktif maupun destruktif, suatu adaptasi kreatif merupakan satu-satunya kemungkinan bagi suatu bangsa yang sedang berkembang untuk dapat mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi, untuk menghadapi problema-problema yang semakin kompleks”.

Melalui pernyataan diatas disimpulkan bahwa kreativitas atau kemampuan berpikir kreatif telah menjadi faktor penentu kemajuan suatu negara, karena dengan manusia yang kreatif diharapkan mampu mengantisipasi dan merespon secara efektif ketidakmampuan perubahan di dunia saat ini.

Kreativitas tidak lahir dengan sendirinya, tetapi dapat dilahirkan melalui proses pendidikan. Proses pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar di kelas. Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, dilaksanakanlah rencana yang telah disusun dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan untuk membelajarkan siswanya dan mengarahkan interaksi siswa dengan sumber

belajar lainnya. Tujuan pembelajaran merupakan sesuatu yang ingin dicapai setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dari waktu ke waktu tujuan pembelajaran perlu disempurnakan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman dan siswa. Oleh karena itu, guru sebagai pengelola pembelajaran diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas.

Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang melibatkan seluruh komponen utama proses belajar mengajar, yaitu guru, siswa dan interaksi antara keduanya, serta ditunjang oleh berbagai unsur-unsur pembelajaran, meliputi tujuan pembelajaran, pemilihan materi pelajaran, sarana prasarana yang menunjang, situasi atau kondisi belajar yang kondusif, lingkungan belajar yang mendukung kegiatan belajar mengajar (KBM), serta evaluasi yang sesuai dengan kurikulum. Prestasi belajar dapat dioptimalkan melalui peningkatan kualitas pembelajaran.

Pembelajaran matematika pada dasarnya bertujuan untuk membantu melatih pola pikir siswa agar dapat memecahkan masalah dengan kritis, logis, cermat dan tepat. Disamping itu agar siswa terbentuk kepribadiannya serta terampil menggunakan matematika dalam kehidupan sehari - hari. Namun banyak siswa yang menganggap bahwa matematika itu pelajaran yang menakutkan sehingga siswa tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran secara optimal bahkan cenderung pasif. Menurut Abdurrahman (2003:252) : “ Dari berbagai bidang study yang diajarkan di sekolah, matematika merupakan bidang study yang dianggap paling sulit oleh para siswa, baik yang tidak berkesulitan belajar dan lebih-lebih bagi yang berkesulitan belajar. Menyadari hal tersebut perlu dilakukan suatu upaya untuk meningkatkan kreativitas matematika”. Oleh karena itu dalam pembelajaran matematika membutuhkan metode yang tepat. Kesalahan menggunakan metode dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran matematika yang diinginkan. Dampak yang lain adalah terganggunya kestabilan psikologi peserta didik. Sehingga diperlukan pemilihan suatu strategi yang dapat melibatkan atau mengaktifkan siswa dalam belajar.

Namun kenyataan menunjukkan bahwa sampai saat ini masih banyak guru yang menggunakan pendekatan tradisional dalam pembelajaran matematika

sehingga siswa belum terarahkan untuk memahami sendiri konsep-konsep matematika yang sedang dipelajari. Pendekatan tradisional tersebut belum mampu mengembangkan kemampuan kognitif (penalaran), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Dengan demikian siswa hanya cenderung menghafalkan konsep-konsep matematika yang dipelajarinya tanpa memahami dengan benar. Akibatnya penguasaan terhadap konsep-konsep matematika siswa menjadi sangat kurang. Selain itu guru sebagai pemberi informasi cenderung mendominasi kegiatan pembelajaran di kelas sehingga tidak terjadi hubungan timbal balik antar guru dan siswa yang berimplikasi terhadap kualitas pembelajaran dalam proses belajar mengajar matematika.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru matematika kelas VIII SMP St.Yoseph Medan, kreativitas belajar siswa masih kurang dalam pembelajaran, karena masih terdapat beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa belum berani mengkomunikasikan apa yang ada dipikiran mereka.
2. Ketika guru mengajukan pertanyaan, siswa kurang tanggap terhadap pertanyaan guru.

Siswa tampak diam dan tidak bersemangat untuk menjawab pertanyaan. Hanya nampak beberapa siswa yang antusias menjawab pertanyaan. Saat guru memberi kesempatan bertanya, jarang sekali ada siswa yang mengajukan pertanyaan.

3. Sebagian besar siswa mengalami kendala pada pelajaran Matematika karena rendahnya kreativitas. Rendahnya kreativitas belajar ini disebabkan karena kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan dan munculnya gejala verbalisme, seperti kesulitan menghafal rumus.

Para siswa diberikan tes diagnostik yang berkaitan dengan berpikir kreatif pada pokok bahasan teorema pythagoras sebanyak dua soal. Hasil tes dari 38 siswa terdapat 3 orang atau 7,89% siswa yang mampu berpikir kreatif. Untuk mengantisipasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan maka perlu dicarikan metode pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Para guru terus berusaha menyusun dan

menerapkan berbagai model dan variasi agar siswa tertarik dan bersemangat dalam belajar matematika.

Pemberian masalah terbuka atau open-ended problem dalam pendekatan open-ended diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Problem yang diformulasikan memiliki multijawaban yang benar disebut problem tak lengkap atau disebut open-ended problem atau masalah terbuka. Siswa yang dihadapkan pada problem open-ended, tujuan utamanya bukan untuk mendapatkan jawaban tetapi lebih menekankan pada cara bagaimana sampai pada suatu jawaban.

Pembelajaran dengan pendekatan open-ended diawali dengan memberikan masalah terbuka kepada siswa. Kegiatan pembelajaran harus mengarah dan membawa siswa dalam menjawab masalah dengan banyak cara sehingga merangsang kemampuan intelektual dan pengalaman siswa dalam menemukan sesuatu yang baru. Pada dasarnya pendekatan open-ended bertujuan untuk mengangkat kegiatan kreatif siswa dan berpikir matematika secara simultan. Terdapat keragaman dalam penyelesaian ataupun metode penyelesaian dalam pendekatan open-ended yang memberikan keluasaan siswa untuk mengemukakan jawaban secara aktif dan kreatif. Pembelajaran dengan pendekatan open-ended sebaiknya disusun dalam dua tahap, yaitu :

**Tahap pertama :**

Bekerja individual menyelesaikan masalah yang diberikan guru diawal pembelajaran untuk seluruh siswa di kelas. Setiap siswa diberikan kertas kosong sebagai tempat menuliskan ide-ide mereka masing-masing. Kertas tersebut dikumpulkan yang berguna untuk guru mempersiapkan kesimpulan dari respon individu. Kemudian dalam kelompok yang terdiri dari empat orang siswa, mereka mendiskusikan hasil pekerjaan individunya dan perwakilan kelompok menuliskan hasil diskusi kelompoknya.

**Tahap kedua :**

Hasil dari masing-masing kelompok dipresentasikan dan didiskusikan kemudian pembelajaran disimpulkan.

Penerapan pembelajaran kooperatif Team Assisted Individualization (TAI) adalah alternatif yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar yang

mencakup kedua tahap dalam pendekatan open-ended. Pembelajaran kooperatif Team Assisted Individualization (TAI) diharapkan akan mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang membentuk kelompok kecil yang heterogen dengan latar belakang cara berfikir yang berbeda untuk saling membantu terhadap siswa lain yang membutuhkan bantuan. Dalam model ini, diterapkan bimbingan antar teman yaitu siswa yang pandai bertanggung jawab terhadap siswa yang lemah. Disamping itu dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kelompok kecil. Siswa yang pandai dapat mengembangkan kemampuan dan ketrampilannya, sedangkan siswa yang lemah dapat terbantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul:

**"PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI KELAS VIII SMP ST.YOSEPH MEDAN".**

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang tersebut di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kecenderungan guru menggunakan pembelajaran konvensional
2. Kurang aktifnya siswa dalam proses belajar mengajar
3. Tingkat kreativitas siswa dalam menjawab soal masih kurang

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada pokok bahasan Pythagoras di kelas VIII SMP St. Yoseph Medan tahun ajaran 2012/2013 dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TAI untuk meningkatkan kreativitas siswa.

#### **1.4.Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Apakah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TAI di kelas VIII SMP St.Yoseph Medan dapat meningkatkan kreativitas matematika siswa?

#### **1.5.Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas Matematika siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TAI di kelas VIII SMP St.Yoseph Medan.

#### **1.6.Manfaat Penelitian**

Setelah dilakukan penelitian diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang berarti bagi :

##### **1. Peneliti**

Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang pembelajaran kooperatif sebagai wahana untuk mengembangkan dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan. Dapat memberikan pengalaman yang berharga dan motivasi bagi peneliti untuk memilih strategi pembelajaran yang kelak diterapkan di sekolah.

##### **2. Guru**

Sebagai bahan pemilihan dan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu penelitian ini merupakan salah satu masukan pengalaman bagi guru untuk menerapkan strategi pembelajaran kooperatif.

##### **3. Siswa**

Sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa serta melatih siswa untuk saling bekerja sama dengan siswa lain.

##### **4. Sekolah**

Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pengajaran matematika di sekolah.