

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Matematika pada hakekatnya adalah aktifitas kehidupan manusia, matematika adalah berhubungan dengan bagaimana kita hidup, dibentuk oleh lingkungan sosial dan tumbuh dari sebuah peradaban. Matematika adalah bahasa symbol, numerik logis, berdasarkan pada kebenaran deduksi. Kebenaran matematika dibentuk secara eksplisit oleh “*social agreement*”, kaidah-kaidah baru dibentuk dari kaidah-kaidah lama yang sudah disepakati kebenarannya dan diterima oleh masyarakat. Matematika masuk dalam sendi-sendi kehidupan dan aktifitas (Wittgenstein, 1978).

<http://bdksurabaya.kemenag.go.id/file/dokumen/metakognisi1.pdf>.

Menurut UNESCO, pendidikan pada abad ini harus diorientasikan terhadap pencapaian 4 pilar pembelajaran yaitu : (1) Learning to know (belajar untuk tahu), (2) *learning to do* (belajar untuk melakukan), (3) *Lerning to be* (belajar untuk menjadi diri sendiri), (4) *learning to livetogether* (belajar bersama dengan orang lain). Bila seorang guru dapat membekali siswanya dan memberi pondasi agar 4 pilar tadi dapat berdiri kokoh, betapa bahagianya siswa yang mempunyai guru atau pendidik yang berkualitas seperti itu. Untuk mendapatkan hasil dari proses pendidikan yang maksimal tentunya diperlukan pemikiran yang kreatif dan inovatif serta didukung dengan faktor pendanaan yang mencukupi. Inovasi pendidikan tidak hanya pada inovasi sarana dan prasarana pendidikan serta kurikulum saja melainkan juga proses pendidikan itu sendiri.

<http://purwanugroho.wordpress.com/2012/01/13/model-pembelajaran-kooperatif/>

Kreativitas dalam proses pembelajaran sangat diperlukan guna meningkatkan prestasi kearah yang maksimal. Kreativitas ini dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran dan metode pembelajaran. Kewajiban sebagai pendidik atau guru, tidak hanya *transfer of Knowlegde* tapi juga dapat mengubah perilaku, memberikan dorongan yang positif sehingga siswa termotivasi, memberi suasana belajar yang

menyenangkan agar mereka bisa berkembang semaksimal mungkin. Guru tidak hanya mengolah otak siswanya tapi juga mengolah jiwa anak didiknya, sehingga anak didiknya dapat merasakan suasana belajar yang menarik, bila seorang guru hanya mengolah otak tanpa mempedulikan jiwa anak didiknya, alhasil mereka tumbuh menjadi manusia robot yang tidak berhati. Dari inovasi pendidikan tersebut, maka dapat tercipta anak yang penuh kreatif dan inovatif dalam belajar matematika.

Pembelajaran matematika dalam pandangan konstruktivis menurut Hudoco (1998) mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: (a) siswa terlibat aktif dalam belajarnya. Siswa belajar materi matematika secara bermakna dengan bekerja dan berpikir, dan (b) informasi baru harus dikaitkan dengan informasi sebelumnya sehingga menyatu dengan skemata yang dimiliki siswa.

Implikasi ciri-ciri pembelajaran matematika dalam pandangan konstruktivis adalah penyediaan lingkungan belajar yang konstruktif. Lingkungan belajar yang konstruktif menurut Hudojo (1998) adalah:

Lingkungan belajar yang (1) menyediakan pengalaman belajar yang mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa sehingga belajar merupakan proses pembentukan pengetahuan, (2) menyediakan berbagai alternatif pengalaman belajar, (3) mengintegrasikan pembelajaran dengan situasi realistik dan relevan dengan melibatkan pengalaman konkret, (4) mengintegrasikan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi dan kerja sama antara siswa, (5) memanfaatkan berbagai media agar pembelajaran lebih menarik, dan (6) melibatkan siswa secara emosional dan social sehingga matematika lebih menarik dan siswa mau belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas VIII SMPN 1 Percut Sei Tuan: "Siswa kurang mampu bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, siswa kurang tahu makna dan tujuan dari belajar matematika dan hasil belajar matematika siswa pun masih rendah". Kebanyakan siswa mengetahui pembelajaran yang hanya diberikan oleh guru saja, kebanyakan siswa tidak bisa menangkap dan memahami secara jelas dari apa yang diajarkan guru kepada siswa, maka mengakibatkan tidak adanya peningkatan kreatifitas matematis itu sendiri. Kemudian kebanyakan siswa masih bertumpu pada apa yang diajarkan oleh guru tersebut tanpa adanya minat untuk mempelajari kembali

matematika tersebut, sehingga siswa tidak memiliki keterampilan sosial dan kreatifitas berfikir dalam menyelesaikan soal.

Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan itu adalah model pembelajaran kooperatif Jigsaw yang dikembangkan untuk mencapai paling sedikit tiga tujuan penting : prestasi akademis, toleransi dan penerimaan terhadap keanekaragaman, dan pengembangan keterampilan sosial (Arends, 2008 : 5)

Menurut Lie (2006: 68)

Jigsaw dirancang untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan kemampuan kreatifitas matematis siswa pada pokok bahasan Bangun Ruang di kelas VIII SMPN 1 Percut Sei Tuan T.A 2012/2013”**.

1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Siswa cepat bosan dalam belajar matematika.
2. Siswa tidak tahu tujuan dari belajar matematika.
3. Siswa kurang mengerti dan menangkap dari belajar matematika sehingga tidak terciptanya kreativitas matematis dalam belajar matematika diantara siswa.
4. Siswa kurang mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dimanfaatkan/diaplikasikan pada situasi baru/kehidupan sehari-hari.

1.3. Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini lebih terarah, spesifik dan terfokus. Melihat luasnya cakupan masalah, keterbatasan waktu, dana, tenaga, teori serta mengingat pentingnya kemampuan pemecahan masalah dan peningkatan kreativitas matematis siswa dalam pembelajaran matematika maka penulis menyelesaikan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan kemampuan Kreativitas Matematis Siswa Khususnya pada Pokok Bahasan Bangun Ruang di kelas VIII SMPN 1 Percut Sei Tuan T.A 2012/2013”.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yakni “Apakah model Pembelajaran tipe jigsaw dapat meningkatkan kemampuan kreativitas matematis siswa pada pokok bahasan Bangun Ruang di kelas VIII SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan T.A 2012/2013.

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kreativitas matematis siswa pada pokok bahasan Bangun Ruang dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw di kelas VIII SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan di Tembung T.A 2012/2013.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa

Sebagai bahan informasi dan motivasi bagi siswa untuk terus meningkatkan berfikir kreatif mereka dalam menyelesaikan permasalahan khususnya matematika.

2. Bagi Praktisi Pendidikan (Guru)

Diharapkan dapat memacu para praktisi pendidikan untuk terus meningkatkan kemampuan dalam menciptakan desain inovatif dan kreatif guna memperbaiki, menyempurnakan dan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam pelajaran matematika

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan dan kajian mengenai kendala yang dialami siswa selama proses kegiatan pembelajaran disekolah sehingga dapat mengembangkan inovasi dan kreatifitas pembelajaran sebagai alternative solusi guna mengatasi berbagai permasalahan yang terjadi di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Sebagai sarana pembelajaran mengenai perkembangan ilmu matematika khususnya dalam bidang pendidikan sarana pembelajaran, pengembangan wawasan dan pengaktualisasian dari ilmu yang dipelajari dalam bidang pendidikan matematika.

5. Bagi peneliti Lain

Sebagai bahan masukanawal bagi peneliti lain dalam melakukan kajian penelitian yang lebih mendalam lagi mengenai pembelajaran matematika.

1.7. Definisi Operational

Untuk menghindari berbagai penafsiran terhadap definisi yang digunakan maka diberikan penjelasan beberapa istilah. Sesuai dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II Untuk Meningkatkan kemampuan kreatifitas matematis siswa pada pokok bahasan Bangun Ruang di kelas VIII SMPN 1 Percut Sei Tuan T.A 2012/2013”. Maka pengertian yang tersirat dalam rumusan judul tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif adalah model yang dapat digambarkan sebagai alat untuk menyediakan kesempatan bagi siswa untuk bekerja sama sebagai satu tim dalam menyelesaikan satu set tujuan yang diberikan.
2. Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan model pembelajaran dimana siswa digolongkan dalam dua kelompok asal dan kelompok pakar.

3. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau menemukan sesuatu yang baru menerapkannya dalam pemecahan masalah. Yang dimaksud dengan menemukan sesuatu yang baru adalah dapat menyelesaikan soal-soal yang diberikan dengan beberapa cara atau menemukan cara baru untuk menyelesaikannya.
4. Model pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang didominasi oleh guru, dimana siswa hanya menerima pengetahuan dari guru.
5. Pretest adalah tes yang diberikan oleh peneliti sebelum perlakuan dilaksanakan yang dikembangkan melalui materi prasyarat terkait materi kubus dan balok. Kegunaan pretest adalah untuk mengetahui kemampuan awal yang telah dimiliki peserta didik mengenai materi prasyarat terkait kubus dan balok. Tujuan dari pretest yaitu untuk mengetahui indikator mana yang belum dan sudah dikuasai oleh peserta didik, sehingga peneliti tahu pada indikator mana yang perlu mendapat penekanan dan perhatian khusus.