BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Menciptakan lulusan yang dapat mengaplikasikan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah didapat selama studi sebagai salah satu pilihan untuk berprofesi adalah salah satu visi dan misi penting dalam lembaga pendidikan. Untuk mencapai tujuan tersebut maka lembaga pendidikan sudah semestinya mulai berbenah diri sejak dini guna mengantisipasi perubahan-perubahan dan perkembangan zaman yang terjadi (Susanto,2015:30).

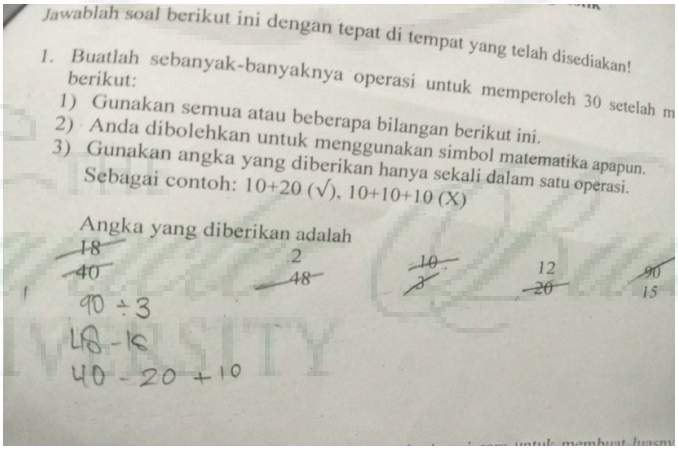
Adanya pelaksanaan Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) di tahun 2015 merupakan salah satu perkembangan zaman yang dirasakan saat ini dimana persaingan mencari kerja semakin kompetitif sementara lapangan pekerjaan yang ditawarkan juga terbatas,menuntut peserta didik dan para pendidik yaitu harus lebih berpikir kreatif dan inovatif (Susanto,2015:30).

Agar siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif, seseorang siswa harus belajar memandang suatu masalah dari berbagai sudut pandang sehingga dapat menemukan berbagai kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Namun dalam kenyataanya guru lebih menekankan kecerdasan dari pada kemampuan berpikir kreatif, padahal apabila kemampuan berpikir kreatif dikembangkan maka hasil belajar siswa akan meningkat (Ibrahim, 2016:40). Sistem pendidikan saat ini lebih menekankan pengembangan kecerdasan dalam arti yang sangat sempit dan kurang memberi perhatian kepada pengembangan bakat kreativitas peserta didik (Munandar, 2012:27). Fakta menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak Indonesia dibandingkan negara lain masih rendah. Penelitian penjajakan

menggunakan TCT-DP (Test for Creative Thinking-Drawing Production) dengan sampel anak dari delapan negara, termasuk anak Indonesia mencapai skor kreativitas paling rendah dibandingkan dengan negara-negara lain, diantaranya Filipina, India, dan Afrika Selatan (Munandar,2012:66).

Rendahnya tingkat kreativitas siswa menunjukkan bahwa guru-guru di sekolah kurang memperhatikan kemampuan berpikir kreatif siswa (Ibrahim,2016). Dalam kesempatan ini peneliti melakukan wawancara yang dilakukan pada tanggal 20 September 2016 yakni mewawancarai seorang guru matematika menyatakan, "Siswa hanya mampu mengerjakan soal matematika jika soal tersebut mirip dengan contoh soal yang baru di berikan, jika soal tersebut bervariasi atau berbeda dari contoh soal yang di berikan oleh guru maka siswa akan sulit untuk mengerjakan soal tersebut". Sejalan dengan itu Ansari (2009:3) menyatakan, "Jika siswa diberi soal yang beda dengan soal latihan, mereka kebingungan karena tidak tahu harus mulai dari mana".

Pentingnya kemampuan ini belum sesuai dengan fakta yang ditemukan di lapangan.Dalam tes awal peneliti memberikan 3 soal kepada 32 siswa


Jawablah soal berikut ini dengan tepat di tempat yang telah disediakan!

1. Buatlah sebanyak-banyaknya operasi untuk memperoleh 30 setelah m berikut:
   1) Gunakan semua atau beberapa bilangan berikut ini.
   2) Anda dibolehkan untuk menggunakan simbol matematika apapun.
   3) Gunakan angka yang diberikan hanya sekali dalam satu operasi.
   Sebagai contoh: 10+20 (√), 10+10+10 (X)

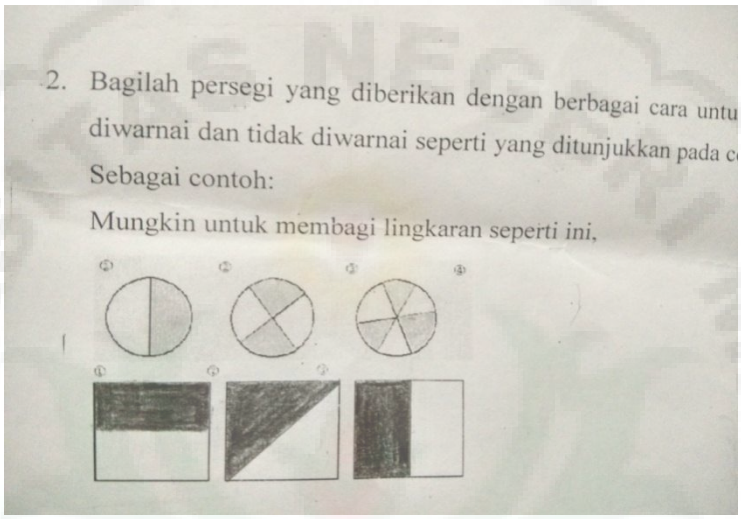
Angka yang diberikan adalah

18 2 10 12 90
40 48 3 20 15

90 ÷ 3
40 - 20 + 10

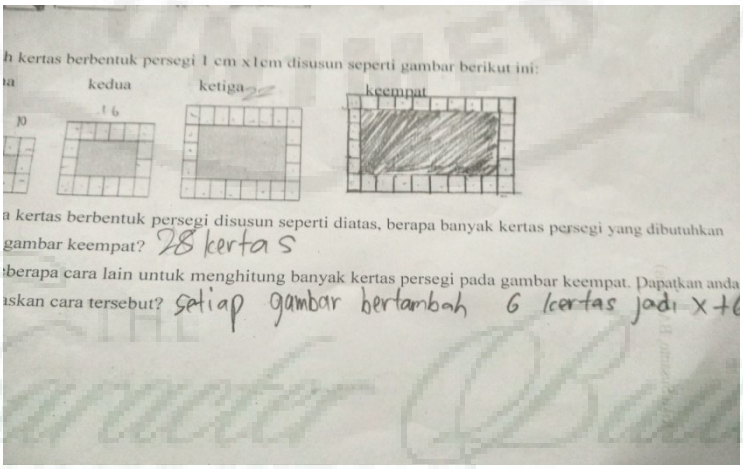
Gambar 1.1 Analisis Kesalahan Siswa pada soal no 1

Siswa dapat menyelesaikan soal no 1 dengan berbagai cara namun siswa tidak dapat mengembangkan suatu gagasan secara terperinci.



Gambar 1.2 Analisis Kesalahan Siswa pada soal no 2

Siswa dapat menyelesaikan soal no 2 dengan berbagai cara namun siswa tidak mampu mengembangkan gagasan yang unik terhadap permasalahan yang diberikan.



Gambar 1.3 Analisis Kesalahan Siswa pada soal no 3

Siswa dapat menyelesaikan soal no 3 namun belum mampu memberikan jawaban dengan bermacam-macam cara yang berbeda.

Dari hasil tes awal yang telah dilakukan kepada 32 siswa diperoleh bahwa rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif adalah 48. Berdasarkan tabel skor kemampuan berpikir kreatif dari Mahmudi (2010) SKBK<55 maka siswa berada dalam kategori rendah.

Hal ini mengharuskan kita sebagai tenaga pendidik berupaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi guna mengurangi kesalahan tersebut. Maka dengan disahkannya kurikulum 2013, diperoleh model pembelajaran yang dapat menunjang tercapainya visi kurikulum 2013. (Purnama, 2014:9)

Senada dengan hal di atas, pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 karena di dalam pembelajaran matematika perlu adanya suatu pendekatan pembelajaran yang dapat mengintegrasikan ide-ide matematika ke dalam kehidupan nyata dengan harapan siswa dapat memahami apa yang dipelajari. (Handayan,2014:47)

Kemampuan berpikir kreatif dengan penerapan model pembelajaran berbasis masalah dan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* akan berpengaruh terhadap kemampuan kreatif siswa yang selama ini masih rendah. Pada model pembelajaran berbasis masalah siswa diorientasikan pada masalah kehidupan sehari-hari dan diikuti dengan diskusi kelompok sehingga pembelajaran berbasis masalah lebih memungkinkan siswa untuk berpikir kreatif. sedangkan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* lebih menekankan pada interaksi siswa. Dengan adanya interaksi, hal ini sangat memungkinkan siswa untuk

mampu membangun banyak cara sehingga indikator berpikir kreatif dapat dibangun. (Utomo, 2014:4)

Pembelajaran berbasis masalah mengandung kriteria yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa karena selain menyajikan kepada siswa masalah yang autentik, bermakna, memberikan kemudahan untuk melakukan penyelidikan, belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, juga dapat menggunakan masalah tersebut ke dalam bentuk pengganti dari suatu situasi masalah (model matematika) yang digunakan untuk menemukan solusi. Masalah kontekstual yang diberikan bertujuan untuk memotivasi siswa, membangkitkan gairah belajar siswa. (Mardhiyana, 2018:683)

Proses pembelajaran akan berlangsung efektif jika siswa terlibat secara aktif dalam tugas-tugas yang bermakna dan berinteraksi dengan materi pelajaran secara intensif (Pribadi, 2011: 16). Keterlibatan siswa dalam pembelajaran akan memperbesar kemungkinan terjadinya proses belajar dalam dirinya sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa. Saido,dkk (2015) dalam penelitiannya menemukan bahwa kurangnya keragaman strategi mengajar guru seperti fokus pada mengarahkan siswa untuk menghafal konsep dasar yang umumnya terjadi pada siswa kelas VII. Masalah yang berkaitan dengan dunia luas dan masalah *open-ended* sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa (Krajcik dan Mamlok Naaman, 2006).

Guru matematika harus mengajarkan siswanya tidak hanya menyelesaikan masalah tetapi juga belajar matematika melalui pemecahan masalah. Dimana banyak siswa mungkin mengembangkan prosedur kelancaran, atau membuat hubungan antara ide-ide matematika (Ontario Ministry of Education,2006:6). Hal

ini menjadi tantangan bagi guru-guru dimana Model Pembelajaran Berbasis Masalah memberikan keuntungan untuk guru dalam menyelesaikan tantangan tersebut. Nasir, dkk (2008:12) dalam penelitian menemukan bahwa guru mungkin memiliki kesulitan dengan tidak mengarahkan siswa, menentukan perkembangan siswa dan mengoreksi kesalahan siswa.

Model Kooperatif tipe *Jigsaw* cocok diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa karena dalam tipe *Jigsaw*, siswa dikondisikan untuk belajar bersama dalam tim ahli untuk memecahkan masalah, kemudian masing-masing siswa dituntut untuk mampu mengkomunikasikan pemahamannya untuk mengajari temannya yang lain dalam kelompoknya. Penelitian dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* telah diteliti oleh Isman, dkk (2014:8) yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Penelitian yang lain juga dilakukan oleh Sulistiawati dan Sriyanti (2014:7) yang menunjukkan bahwa implementasi model kooperatif tipe *Jigsaw* dengan penugasan *Mind Map* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Dunphy (2012:10) yang menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* memberikan dampak yang baik pada pembelajaran matematika anak-anak.

Dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengerahkan segala

kemampuannya. Dengan demikian, bisa dikatakan siswa yang berprestasi rendah belum tentu disebabkan kemampuannya yang rendah pula, tetapi mungkin disebabkan oleh tidak adanya dorongan atau motivasi.

Keberhasilan kegiatan belajar sangat ditentukan oleh interaksi antara siswa dan guru. Dimyati (2006) mengatakan ada 3 kondisi belajar yang dapat dijumpai pada kelompok siswa yaitu: Kondisi pertama, siswa malas belajar karena tidak mengetahui kegunaan mata pelajaran di sekolah. Siswa bermotivasi rendah, karena kurang memperoleh informasi. Kondisi kedua, motivasi belajar siswa menurun karena gangguan eksternal belajar. Pada kedua kondisi tersebut, motivasi belajar siswa menjadi lebih baik, setelah guru mengubah kondisi eksternal belajar siswa. Kondisi ketiga: siswa memiliki motivasi belajar tinggi. Siswa yang demikian ini umumnya mampu mengatasi gangguan dan hambatan belajarnya.

Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh sebab itu guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa. Ketepatan pemilihan model pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika dan motivasi belajar siswa sangat perlu diperhatikan agar tujuan pendidikan dapat tercapai.

Berdasarkan penjelasan di atas dirasakan perlu untuk mengungkapkan apakah model pembelajaran berbasis masalah dan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* memiliki perbedaan konstribusi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini mendorong dilakukan penelitian yang memfokuskan diri pada Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Model

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa SMPN 2 Percut Sei Tuan.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, sebagai berikut:

1. Guru SMPN 2 Percut Sei Tuan tidak menggunakan pendekatan yang menarik. Guru tersebut hanya menuliskan rumus dari setiap kaidah pencacahan dan menyelesaikan soal untuk menjelaskan kepada siswa bagaimana menggunakan rumus tersebut. Ada kemungkinan, rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berkembang. Berdasarkan hal tersebut, dapat diteliti apakah jika guru menggunakan model pembelajaran yang berbeda (Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Kooperatif tipe *Jigsaw*) dari yang biasa digunakan, maka kemampuan berpikir kreatif siswa akan menjadi lebih baik.
2. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru SMPN2 Percut Sei Tuan belum tentu efektif untuk semua siswa. Bisa jadi model pembelajaran tersebut efektif untuk siswa yang mempunyai motivasi belajar siswa tinggi tetapi tidak efektif untuk siswa yang mempunyai motivasi belajar siswa rendah atau pun sebaliknya.
3. Guru SMPN 2 Percut Sei Tuan telah menggunakan model pembelajaran langsung namun tidak dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

4. Guru SMPN 2 Percut Sei Tuan belum sepenuhnya mengaplikasikan model pembelajaran inovatif (Pembelajaran Berbasis Masalah dan Kooperatif tipe *Jigsaw*), untuk membangun kemampuan berpikir kreatif anak.

1.3. Pembatasan Masalah

Agar masalah tersebut tidak berkembang terlalu luas serta tidak menimbulkan kekaburan, maka perlu adanya pembatasan masalah. Hal ini dimaksudkan agar masalah menjadi jelas dan terarah. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah yang akan diteliti dibatasi pada:

1. Model pembelajaran dibatasi pada pengaruh model pembelajaran Berbasis Masalah dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMPN 2 Percut Sei Tuan.
2. Motivasi belajar siswa SMPN 2 Percut Sei Tuan pada penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah.
3. Kemampuan berpikir kreatif siswa SMP kelas VII SMPN 2 Percut Sei Tuan, penilaiannya dibatasi pada kemampuan siswa dalam mengerjakan soal matematika pada konsep bilangan bulat, setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran Berbasis Masalah dan Model pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* pada kegiatan belajar mengajar.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah maka rumusan masalah yang dikemukakan pada penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa?
3. Apakah model pembelajaran berbasis masalah memberikan pengaruh yang lebih baik daripada model pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa?
4. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa?

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diajukan maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.
3. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran berbasis masalah memberikan pengaruh yang lebih baik daripada model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.
4. Untuk mengetahui apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Untuk Guru Matematika dan Sekolah

   Memberi alternatif atau variasi model pembelajaran matematika untuk dikembangkan agar menjadi lebih baik dalam pelaksanaannya dengan cara memperbaiki kelemahan maupun kekurangannya dan mengoptimalkan pelaksanaan hal-hal yang telah dianggap baik sehingga dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika secara umum dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara khusus.

2. Untuk Kepala Sekolah

   Memberikan izin kepada guru untuk mengembangkan model-model pembelajaran guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

3. Untuk Siswa

   Penerapan model pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* selama penelitian pada dasarnya memberi pengalaman baru dan mendorong siswa terlibat aktif dalam pembelajaran agar terbiasa melakukan keterampilan berpikir kreatif siswa meningkat juga pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna dan bermanfaat.

4. Bagi Peneliti

   Memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain tentang bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pembelajaran berbasis masalah dan kooperatif tipe *Jigsaw*.