

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat. Hal ini sesuai dengan pendidikan nasional, GBHN 1993 menekankan bahwa:

Pendidikan nasional bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, mandiri, maju, tangguh, cerdas, kreatif, terampil, berdisiplin, beretos kerja, profesional, bertanggung jawab, dan produktif serta sehat jasmani dan rohani.

Dewasa ini kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat telah memberikan dampak bagi kemajuan kehidupan dan kesejahteraan manusia. Sehingga untuk dapat mengelola dan memanfaatkannya diperlukan sumber daya manusia yang berkekrativitas yang dibentuk melalui proses pendidikan. Hal serupa juga ditekankan Munandar (2009:17) yang mengungkapkan bahwa:

Pengembangan kreativitas hendaknya dimulai pada usia dini, yaitu di lingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan dalam pendidikan pra-sekolah. Secara eksplisit dinyatakan pada setiap tahap perkembangan anak dan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan pra-sekolah sampai di perguruan tinggi, bahwa kreativitas perlu dipupuk, dikembangkan dan ditingkatkan, di samping mengembangkan kecerdasan dan ciri-ciri lain yang menunjang pembangunan.

Pembahasan berpikir kreatif tidak pernah terlepas dengan kreativitas. Amabile (dalam Amarta, 2013:19) menyatakan bahwa: “kreativitas terdiri dari tiga komponen yaitu keahlian (*expertise*), keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking skill*), dan motivasi.”

Berpikir kreatif adalah suatu proses berpikir yang mampu memecahkan masalah dengan cara orisinil dan berguna. Namun, dalam bidang pendidikan

berpikir kreatif jarang dilatih dan dikembangkan. Kreativitas diasumsikan sebagai sifat yang diwarisi oleh orang yang berbakat luar biasa atau genius, sesuatu yang dimiliki atau tidak dimiliki, dan tidak banyak yang dapat dilakukan melalui pendidikan untuk mempengaruhinya. Hal serupa juga diungkapkan Amarta (2013:14) bahwa : “Sebagian masyarakat telah mempersempit arti kreativitas, di mana kreativitas hanya diperuntukkan bagi para pekerja seni, seperti pematung, pelukis, desainer, arsitek, pembuat film, dan sebagainya.”

Pada kenyataannya sistem pendidikan di sekolah sejauh ini khususnya dalam praktik pembelajaran di kelas belum serius dikembangkan untuk memberikan peluang bagi sianak didik belajar cerdas dan mengembangkan kreativitasnya. Dan oleh karena kurangnya, kenyataan menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak Indonesia dibandingkan negara lain masih rendah. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Jellen-Urban (dalam Munandar, 2009:66) menyatakan bahwa:

Penelitian peninjauan 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.

Demikian juga hasil penelitian peringkat *Global Creativity Index* (dalam Rumah Pena :2012) yang dipublikasikan oleh Martin Prosperity Institute menyatakan bahwa:

Pengukuran *Global Creativity Index* (GCI) menggunakan tiga aspek yaitu *Technology*, *Talent*, dan *Tolerance* dan Indonesia menempati peringkat 81 dari 82 negara.

Dunia pendidikan tidak akan terlepas dari pendidikan matematika di sekolah. Dimana matematika digunakan dalam sarana untuk memecahkan masalah dalam mata pelajaran lain. Sihombing dan Ika (dalam Tim Dosen MKTK 2013:31) menyatakan “ matematika dikenal sebagai ‘pelayan’ bagi disiplin ilmu lainnya, karena banyaknya konsep matematika yang diterapkan untuk menjelaskan fenomena-fenomena dalam disiplin ilmu”.

Pengembangan kreativitas dalam pembelajaran matematika saat ini masih diabaikan. Umumnya orang beranggapan bahwa kreativitas dan matematika tidak ada kaitannya sama sekali. Padahal jika kita melihat seorang matematikawan yang menghasilkan formula baru dalam bidang matematika maka tidak dapat diabaikan potensi kreativitasnya. Kreatif bukanlah sebuah ciri yang hanya ditemukan pada seorang seniman atau ilmuwan, tetapi juga merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari. Seperti yang diungkapkan oleh Desyandri (2008): “ Belajar matematika juga membutuhkan bahasa untuk mengerti soal-soal atau mengerti logika juga imajinasi dan kreativitas.”

Berdasarkan data hasil observasi yang dilaksanakan peneliti ke sekolah SMP Swasta Fatima 2 Sibolga, kemampuan berpikir kreatif siswa masih kurang dalam pembelajaran, karena masih terdapat beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa belum berani mengkomunikasikan apa yang ada dipikiran mereka, sehingga tidak menunjukkan kelancaran siswa dalam mengemukakan jawaban (kelancaran merupakan salah satu penilaian terhadap kemampuan berpikir kreatif).
2. Saat guru memberi kesempatan bertanya, jarang sekali ada siswa yang mengajukan pertanyaan. Ketika guru mengajukan pertanyaan, hanya nampak beberapa siswa yang antusias menjawab pertanyaan.
3. Sebagian siswa mengalami kendala dalam menyelesaikan soal matematika sehingga berpikir kreatif siswa belum berkembang.

Peneliti masih melihat bahwa pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional. Dalam pembelajaran yang berlangsung guru bertindak sebagai pemberi informasi sedangkan siswa sebagai penerima. Akibatnya siswa kurang memahami informasi dan tidak mampu menggunakan informasi yang ada pada saat diberikan pertanyaan (soal-soal).

Ansari (2009:3) menyatakan bahwa

Tugas dan peran guru bukan lagi sebagai pemberi informasi (*transfer of knowledge*), tetapi sebagai pendorong siswa belajar (*stimulation of learning*) agar dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuan melalui berbagai aktivitas seperti pemecahan masalah, penalaran, dan berkomunikasi (*doing math*), sebagai wahana pelatihan berpikir kritis dan kreatif.

Pembelajaran konvensional tidak mampu menolongnya dari masalah karena siswa hanya dapat memecahkan masalah apabila informasi yang dimiliki dapat secara langsung dimanfaatkan untuk menjawab soal. Dalam menjawab suatu persoalan siswa sering setuju pada satu jawaban yang paling benar dan menyelesaikan soal dengan mengikuti langkah yang ada di buku paket atau cara yang telah ada tanpa mampu memikirkan kemungkinan jawaban atau bermacam-macam gagasan dalam memecahkan masalah tersebut, yang berakibatkan kegiatan pembelajaran kurang menarik, tidak menantang, dan sulit untuk mencapai target yakni menggali kreativitas siswa.

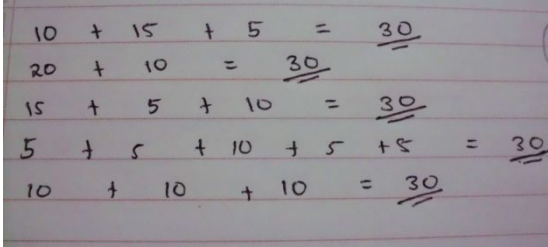
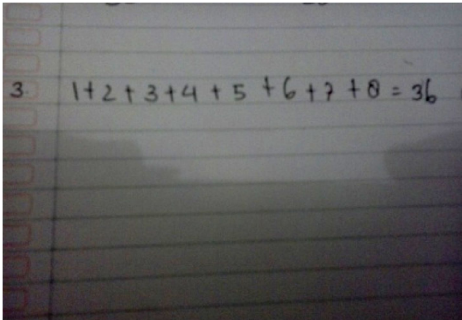
Pada kesempatan itu juga peneliti mewawancarai seorang guru matematika kelas VII-1 SMP Swasta Fatima 2 Sibolga yakni ibu Riris Sihombing menyatakan bahwa:

Siswa hanya mampu menyelesaikan soal-soal matematika jika soal tersebut mirip atau serupa dengan contoh soal yang diberikan, jika soal tersebut bervariasi atau lain dari contoh soal yang diberikan maka siswa akan kesulitan untuk mengerjakan soal tersebut.

Hal yang sama juga diungkapkan Ansari (2009:3) bahwa “Jika siswa diberi soal yang beda dengan soal latihan, mereka kebingungan karena tidak tahu harus mulai dari mana mereka bekerja”.

Selain itu peneliti juga mengadakan studi pendahuluan kepada siswa kelas VII-1 Swasta Fatima 2 Sibolga. Pemberian tes diagnostik kemampuan berpikir kreatif pada 28 orang siswa, diperoleh rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa sebesar 2,00 (rendah).

Berikut ini adalah hasil pengerjaan tes kemampuan berpikir kreatif siswa.

No.	Hasil Pekerjaan siswa	Keterangan
2.		Tidak mampu berpikir luwes
3.		Memberikan satu cara penyelesaian

Dari hasil pekerjaan siswa dapat dilihat bahwa kemampuan siswa dalam berpikir kreatif masih rendah. Siswa mengeluh dan menyatakan soal tersebut sulit dengan alasan tidak mampu memikirkan cara yang lain dalam menyelesaikan soal.

Dari 28 orang siswa beberapa siswa dapat menjawab tes tersebut lebih dari satu cara penyelesaian seperti yang dituntut dalam soal hanya saja mereka tidak mampu berpikir luwes dalam mengerjakan soal dan kebanyakan siswa hanya memberikan satu cara penyelesaian soal.

Memperhatikan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa penting untuk dikembangkan, maka perlu dilakukan upaya-upaya yang dapat mengembangkan berpikir kreatif. Berpikir kreatif banyak bergantung dari kesempatan yang diberikan guru pada anak untuk berkreasi dan toleransi terhadap perbedaan-perbedaan individual siswa, model pembelajaran yang akan membantu berkembangnya berpikir kreatif yaitu *learning team*. Hal ini juga diusulkan Borenson (dalam Munandar, 2009:151) bahwa “Guru sebagai fasilitator matematika mengelompokkan siswa sehingga mereka dapat berbagi

ide; menerima semua jawaban siswa, dan menumbuhkan iklim bagi semuanya untuk didengarkan”. Juga diperkuat dengan hasil penelitian melalui metode meta-analisis yang dilakukan oleh Johnson dan Johnson (dalam Kunandar,2011:368) menunjukkan adanya berbagai keunggulan pembelajaran kooperatif salah satunya adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa yang dominan, sedangkan peranan guru lebih sebagai fasilitator. Salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yaitu *Numbered Heads Together (NHT)*, yang dikembangkan oleh Spencer Kagen. Isjoni (2009:113) mengemukakan bahwa “model *NHT* ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagi ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat”. Sehingga tiap-tiap siswa memiliki tanggung jawab untuk mendengarkan dan berpartisipasi atau berbagi ide-ide dalam kelompok. Hal ini dikarenakan adanya pemanggilan nomor secara acak. Guru hanya menunjuk seorang siswa dengan menyebutkan salah satu nomor yang mewakili kelompoknya untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Hal itu dilakukan terus hingga semua siswa dengan nomor yang sama dari masing-masing kelompok mendapat giliran memaparkan ide-ide atas pertanyaan guru. Dari hasil pemaparan ide-ide setiap siswa diharapkan menghasilkan ide-ide yang berbeda ataupun baru. Hal ini merupakan upaya sangat baik karena dapat menghasilkan kelancaran siswa dalam menyampaikan ide-ide mereka sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Sehubungan dengan itu penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together (NHT)* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Bilangan Bulat di Kelas VII SMP Swasta Fatima 2 Sibolga T. A. 2014/2015**”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang sudah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain :

1. Proses pembelajaran di sekolah kurang mendukung siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif
2. Kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah
3. Siswa mengalami kesulitan menyelesaikan soal-soal baru atau soal-soal yang berbeda dengan contoh yang disajikan oleh guru
4. Pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional sehingga tidak dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa

## 1.3 Pembatasan Masalah

Dalam upaya mengkaji permasalahan, terdapat masalah yang terdefinisi. Tidak semua masalah tersebut akan diteliti, oleh sebab itu diperlukan pembatasan masalah. Yang menjadi pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together (NHT)* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Bilangan Bulat di Kelas VII SMP Swasta Fatima 2 Sibolga T. A. 2014/2015”.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang dikemukakan maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah : apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together (NHT)* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Bilangan Bulat di kelas VII SMP Swasta Fatima 2 Sibolga T. A. 2014/2015?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered heads together* pada materi bilangan bulat di kelas VII SMP Swasta Fatima 2 Sibolga T. A. 2014/2015.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, diharapkan dapat memberikan manfaat 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 model pembelajaran kooperatif.

3. Siswa

Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa terutama dalam menyelesaikan permasalahan matematika serta melatih siswa untuk saling bekerja sama dengan siswa lain.

4. Pihak Sekolah

Sebagai masukan dan sumbangan pemikiran dalam rangka perbaikan kualitas pembelajaran termasuk dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.



### **1.7 Definisi Operasional**

1. Model pembelajaran kooperatif tipe NHT adalah suatu model pembelajaran yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa di mana, prosedur yang digunakan dalam model pembelajaran ini memberikan waktu berpikir kepada siswa untuk merespon dan saling membantu dalam memecahkan masalah. Dalam model ini guru hanya melengkapi penyajian singkat atau siswa membaca tugas, atau situasi yang menjadi tanda tanya. Langkah yang dilakukan: Guru membagi siswa menjadi beberapa tim beranggota tiga sampai lima orang dan memberi nomor, Guru mengajukan sebuah pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan materi, dan setelah itu guru memberikan waktu untuk setiap kelompok memecahkan masalah, kemudian memanggil sebuah nomor dan siswa dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil belajar.
2. Berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah dengan menemukan sebanyak-banyaknya jawaban atau metode penyelesaian yang mencerminkan adanya keluwesan (fleksibel), kelancaran, dan kemampuan untuk mengembangkan atau memperkaya suatu gagasan.