

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu yang bersifat universal dan memiliki peranan penting untuk memajukan daya pikir manusia. Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran wajib ada di setiap jenjang pendidikan. Karena matematika merupakan ilmu penting, maka konsep dasar matematika yang diajarkan kepada anak haruslah benar. Menurut Depdiknas (2004), tujuan umum pembelajaran matematika diantaranya “untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan pemikiran divergen, orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi atau dugaan, serta mencoba-coba”. Pengembangan kreativitas pada siswa yang dimulai sejak awal mampu membentuk kreativitas cara berpikir siswa yang akan sangat bermanfaat bagi siswa itu sendiri. Bahkan pelajaran matematika dianggap sebagai pelajaran yang membosankan oleh para siswa. Hal ini berakibat pada rendahnya pencapaian hasil dan kreativitas belajar matematika siswa.

Danan Jaya (dalam Supardi, 2013: 159), “Kreativitas sebagai membuat komposisi atau pernyataan baru yang terdiri dari bahan, unsur, atau informasi lama”. Menurut Jumanta Hamdayana (2016: 132), “Model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan agar tujuan atau kompetensi dari hasil belajar dapat dicapai dengan efektif dan efisien”. Pada dasarnya banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar dan kreativitas siswa. Salah satu faktor utama penyebabnya adalah penerapan model

pembelajaran yang kurang tepat dengan karakteristik materi dan perkembangan siswa. Siswa seharusnya selalu aktif dalam belajar sehingga mempunyai kemampuan untuk mengembangkan kreativitasnya dalam menyelesaikan persoalan dalam matematika.

Berdasarkan hasil belajar matematika yang diperoleh dari daftar kumpulan nilai siswa kelas V di SD Negeri 101774 Sampali, ditemukan bahwa rata-rata hasil belajar matematika masih tergolong rendah dan berada dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. KKM mata pelajaran matematika di SD Negeri 101774 Sampali adalah 70, rendahnya kemampuan siswa ini dapat dilihat dari hasil nilai semester I dan II Tahun Ajaran 2014/2015 dan nilai ujian mid semester, nilai semester I dan II Tahun Ajaran 2015/2016, serta nilai semester I Tahun Ajaran 2016/2017 yang belum begitu memuaskan. Terfokus dikelas V pada tahun 2016/2017 nilai-nilai siswa rendah, misalnya pada tahun ajaran 2016/2017, pada mid semester jumlah siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 hanya 8 orang siswa dari 36 jumlah siswa dan yang mendapatkan nilai dibawah 70 sebanyak 28 orang siswa dengan perolehan nilai rata-rata siswa 68,6.

Berdasarkan RPP yang diperoleh, guru belum menggunakan model pembelajaran baru seperti mind mapping, make a match, cooperative script, snowball throwing, dan model pembelajaran baru lainnya. Kemudian, dalam proses pembelajaran guru cenderung menggunakan metode tanya jawab, ekspositori, dan juga latihan sehingga kegiatan hanya berpusat pada guru saja. Aktifitas siswa dapat dikatakan hanya mendengar penjelasan guru dan menjawab

pertanyaan, sehingga dapat dikatakan siswa kurang dilibatkan dalam pembelajaran sehingga siswa tidak aktif atau cenderung pasif.

Adapun contoh dari siswa yang belum memiliki kreativitas yaitu, tidak adanya rasa ingin tahu dalam belajar dan tidak mau mengemukakan ide-ide yang di dapat ketika pembelajaran berlangsung. Menurut Utami Munandar (1999) siswa yang memiliki kreativitas memiliki ciri-ciri 1) Memiliki minat yang luas dan rasa ingin tahu, 2) Kepercayaan terhadap diri sendiri, 3) Memperhatikan kekuatan firasat dan ketidaksadaran, 4) Kemampuan menggunakan kekuatan imajinasi untuk menciptakan ide-ide baru, dan 5) Kemampuan berpikir analisis dan sintesis dalam memecahkan masalah.

Membahas pelajaran matematika tidak cukup hanya menjelaskan dengan metode tanya jawab, ekspositori, dan juga latihan, tetapi yang lebih penting adalah membuktikan kebenarannya dalam pelajaran matematika tersebut. Kondisi proses pembelajaran seperti di atas tidak boleh dibiarkan terus terjadi karena dapat menghambat kreativitas siswa dalam belajar matematika. Dalam kegiatan pembelajaran matematika, siswa dituntut untuk dapat memperhatikan aspek kreativitas. Oleh karena itu, perlu adanya tindak lanjut untuk menciptakan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan dan meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar matematika .

Agar tujuan pembelajaran matematika seperti yang telah dijelaskan di atas dapat terwujud, maka perlu suatu perencanaan dalam pembelajaran matematika di kelas dan penggunaan model pembelajaran yang sesuai diharapkan mampu mendorong siswa memahami persoalan matematika yang diberikan, mampu meningkatkan kemampuan kreatif siswa dalam menyusun rencana

penyelesaian masalah, serta mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator. Agar proses pembelajaran yang diharapkan dapat dilaksanakan di dalam kelas dan mampu mengembangkan kreativitas siswa dalam belajar matematika, maka salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Cooperative Script*.

Cooperative Script merupakan model yang sesuai untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam belajar. Dalam model pembelajaran yang aktif mengharuskan guru untuk dapat merangsang siswa memunculkan kreativitas, baik dalam konteks kreatif berfikir maupun kreatif dalam melakukan sesuatu. Melihat kondisi yang sulit seperti sekarang ini, guru diuntut untuk dapat membekali berbagai keterampilan kepada para siswa. Hal yang paling utama dipersiapkan adalah adanya keterampilan bernalar dan juga keterampilan bersikap agar dapat menempatkan sesuatu pada tempatnya. Maka dalam hal ini guru lah yang dianggap paling berperan untuk mengarahkan siswa agar dapat menyongsong kehidupan yang akan datang.

1.2 Identifikasi Masalah

Beberapa permasalahan yang berkaitan dengan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- a. Rendahnya hasil belajar matematika siswa.
- b. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang baru.
- c. Rendahnya kreativitas siswa yang tampak dari kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas sebanyak 18 orang siswa.
- d. Kurangnya penggunaan media pembelajaran matematika.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti mengambil batasan masalahnya agar lebih terarah pada tujuan yang diharapkan. Pembatasan masalahnya adalah “Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Menggunakan Model *Cooperative Script* Pada Pelajaran Matematika Materi Sifat-Sifat Bangun Datar Kelas V SD Negeri 101774 Sampali T.A 2016 / 2017”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka yang dapat peneliti rumuskan adalah : “ Apakah penggunaan model *Cooperative Script* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar kelas V SD Negeri 101774 Sampali T.A 2016 / 2017? ”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Menggunakan Model *Cooperative Script* Pada Pelajaran Matematika Materi Sifat-Sifat Bangun Datar Kelas V SD Negeri 101774 Sampali.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Siswa
 - a. Untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran Matematika.
 - b. Siswa tidak merasa jenuh ketika belajar.

c. Siswa menjadi aktif dalam pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Sebagai masukan untuk menggunakan metode *Cooperative Script* pada pelajaran Matematika.
- b. Sebagai bahan masukan agar lebih aktif dalam mengembangkan dan meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran di kelas.

3. Bagi Sekolah

- a. Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah yang dijadikan tempat penelitian.
- b. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi sebagai masukan atau evaluasi guru meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di sekolah khususnya dalam mata pelajaran Matematika.

4. Bagi Peneliti

- a. Menambah wawasan bagi peneliti dan sebagai bekal untuk meningkatkan profesionalisme dimasa yang akan datang dan ingin mengetahui seberapa besar pengaruh metode *Cooperative Script* dalam meningkatkan kreativitas siswa.

5. Bagi Peneliti Lanjut

- a. Sebagai acuan ataupun referensi untuk mengetahui metode apa yang tepat digunakan dalam meningkatkan kreativitas siswa.