

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kecakapan hidup manusia, pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan Sumber Daya Manusia (SDM) dalam seluruh aspek kepribadian dan kehidupannya. Menurut Suhardiman, dalam Hasbalah (2001) : "Pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental". Kemudian oleh Buchori dalam Trianto (2001) : "Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan para siswanya untuk sesuatu profesi atau jabatan, tetapi untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari."

Pemerintah telah berupaya melaksanakan berbagai cara untuk meningkatkan pendidikan. Salah satunya kurikulum yang berubah secara terus menerus, sampai pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pada hakikatnya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan paradigma baru dalam pembelajaran yang diharapkan akan membawa perbaikan di dunia pendidikan. KTSP dalam pendidikan matematika menuntut kegiatan aktif siswa dalam membangun makna atau pemahaman te suatu konsep, sehingga dalam proses pembelajaran matematika siswa dijadikan sentral kegiatan atau pelaku utama, sedangkan guru hanya menciptakan suasana yang dapat mendorong timbulnya motivasi dan kreativitas belajar siswa.

Matematika dipelajari pada setiap jenjang pendidikan dan menjadi salah satu pengukur (indikator) keberhasilan siswa dalam menempuh suatu jenjang pendidikan, serta menjadi materi ujian untuk seleksi penerimaan menjadi tenaga kerja bidang tertentu. Dengan melihat kondisi ini dapat diartikan matematika tidak hanya digunakan sebagai acuan melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi tetapi juga digunakan dalam mendukung karier seseorang. Dalam semua jenjang pendidikan, pelajaran matematika memiliki porsi terbanyak dibandingkan dengan pelajaran-pelajaran yang lain. Tetapi kenyataan yang terjadi selama ini, siswa malah menganggap matematika sebagai monster yang menakutkan. Matematika didakwa sebagai biang kesulitan dan hal yang paling dibenci dari proses belajar di sekolah. Matematika sering dianggap sebagai ilmu yang hanya menekankan pada kemampuan berpikir logis dengan penyelesaian yang tunggal dan pasti. Hal ini yang menyebabkan matematika menjadi mata pelajaran yang ditakuti dan dijauhi siswa. Padahal ketidak senang terhadap suatu pelajaran berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Karena tidak senang akan membuat siswa enggan dan malas untuk belajar, Dan secara langsung akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa.

Matematika sebagai salah satu ilmu dasar, baik aspek terapannya maupun aspek penalarannya, mempunyai peranan penting dalam upaya penguasaan ilmu dan teknologi. Untuk itu matematika sekolah perlu difungsikan sebagai wahana untuk menumbuh-kembangkan kecerdasan, kemampuan, keterampilan serta untuk membentuk kepribadian siswa. Seiring dengan perkembangan IPTEK, perkembangan pendidikan matematika mengalami pergeseran. Sinaga (2007) mengatakan bahwa :

Matematika merupakan pengetahuan yang esensial sebagai dasar untuk bekerja seumur hidup dalam abad globalisasi. Karena itu penguasaan tingkat tertentu terhadap matematika diperlukan bagi semua peserta didik agar kelak dalam hidupnya memungkinkan untuk mendapatkan pekerjaan yang layak karena abad globalisasi, tiada pekerjaan tanpa matematika.

Kutipan di atas memberi penekanan bahwa pembelajaran matematika menjadi fokus perhatian para pendidik dalam memampukan siswa mengaplikasikan berbagai konsep dan prinsip matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan pembelajaran matematika di jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah pada Kurikulum 2004 atau KTSP 2006 adalah :

1. Melatih cara berfikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, misalnya melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, eksperimen, menunjukkan kesamaan, perbedaan, konsistensi dan inkonsistensi.
2. Mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan, serta mencoba-coba.
3. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.
4. Mengembangkan kemampuan dalam menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan antara lain melalui pembicaraan lisan, catatan, grafik, peta, diagram, untuk menjelaskan gagasan.

Hal yang sama juga dikemukakan Soejadi (2004) pendidikan matematika seharusnya memperhatikan dua tujuan: (1) tujuan yang bersifat formal, yaitu penataan nalar serta pembentukan pribadi anak didik dan (2) tujuan yang bersifat material, yaitu penerapan matematika serta ketrampilan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika akan menuju arah yang benar dan berhasil apabila mengetahui karakteristik yang dimiliki matematika. Matematika memiliki karakteristik tersendiri baik ditinjau dari aspek kompetensi yang ingin dicapai, maupun dari aspek materi yang dipelajari untuk menunjang tercapainya kompetensi. Ditinjau dari aspek kompetensi yang ingin dicapai,

matematika menekankan pemahaman konsep dan kreativitas dalam menyelesaikan soal matematika.

Tetapi pada kenyataannya, masih banyak guru yang masih menganut paradigma lama yang dikenal dengan istilah *transfer of knowledge* dalam pembelajaran matematika masa kini. Paradigma ini beranggapan bahwa siswa merupakan objek atau sasaran belajar, sehingga guru lebih banyak memaksa siswa dengan rumus-rumus atau prosedur-prosedur matematika dan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan penalaran atau pemahamannya dan meningkatkan kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. Hal ini tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika yang dinyatakan oleh (Hudoyo, 2001) bahwa “Tujuan pembelajaran matematika saat ini adalah agar siswa mampu memecahkan masalah (problem solving) yang dihadapi dengan berdasarkan pada penalaran dan kajian ilmiah”.

Banyak opini yang mengatakan bahwa ” Mutu pendidikan indonesia terutama dalam mata pelajaran matematika masih rendah”. Adapun data-data yang mendukung opini tersebut diantaranya yaitu: (1) Data UNESCO menunjukkan, peringkat matematika Indonesia berada dideraetan 34 dari 38 negara. Sejauh ini, Indonesia masih belum mampu lepas dari deretan penghuni papan bawah. (2) Hasil penelitian tim *programe Student Assesment* (PSA) menunjukkan, Indonesia menduduki peringkat ke 9 dari 41 negara pada kategori literature matematika. Sementara itu menurut penelitian *Trends in International Matematics and Scine Study* (TIMSS) yang sudah agak lawas yaitu tahun 1999, matematika Indonesia berada pada tingkat ke 34 dari 38 negara (data UNESCO). Disamping ituberdasarkan penelitian yang dilakukan oleh TIMSS yang dipublikasikan 26

Desember 2006, dikatakan bahwa jam pelajaran matematika di Indonesia jauh lebih banyak dibandingkan Malaysia dan Singapura. Dalam satu tahun siswa kelas 8 di Indonesia rata-rata mendapat 169 jam pelajaran Matematika, Sementara di Malaysia hanya mendapat 120 jam dan Singapura 112 jam. Tapi kenyataannya, prestasi Indonesia berada jauh dibawah kedua negara tersebut. Prestasi matematika siswa Indonesia hanyamenembus skor rata-rata 411, Sementara itu Malaysia mencapai 508 dan Singapura 605 (400 = rendah, 475 = menengah, 550 = Tinggi, dan 625 = tingkat Lanjut) Artinya "Waktu yang dihabiskan siswa Indonesia di sekolah tidak sebanding dengan prestasi yang diraih".

Banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya prestasi belajar matematika. Salah satunya siswa lebih banyak mengerjakan soal yang diekspresikan dalam bahasa dan simbol matematika yang diset dalam konteks yang jauh dari realita kehidupan sehari-hari. Akibatnya kreatif siswa tidak berkembang dan menganggap matematika sebagai pelajaran yang tidak menyenangkan. Fenomena tersebut diungkapkan juga oleh Ruseffendi (dalam Ansari, 2009) bahwa bagian terbesar dari matematika yang dipelajari siswa di sekolah tidak diperoleh melalui eksplorasi matematik, tetapi melalui pemberitahuan. Keadaan di lapangan juga menunjukkan yang demikian, bahwa pembelajaran dengan menggunakan paradigma lama itu membuat siswa pasif, sehingga menyebabkan merosotnya pemahaman matematika siswa. Padahal pelajaran matematika memiliki sifat yang abstrak, pemahaman konsep yang baik sangat diperlukan karena untuk memahami konsep yang baru diperlukan prasyarat pemahaman konsep sebelumnya. Seorang siswa dikatakan telah memahami suatu

konsep apabila siswa tersebut telah dapat mengkomunikasikan konsep tersebut kepada orang lain.

Minimnya upaya guru bidang studi untuk mengembangkan kreativitas siswa, berpengaruh terhadap tingkat kreativitas siswa terhadap matematika. Kondisi seperti inilah yang dialami oleh siswa SMA Al-Azhar Medan, bahwa upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui pengembangan soal yang mengembangkan cara berfikir divergen belum terlaksana. Guru lebih fokus untuk menyelesaikan tuntutan kurikulum pembelajaran matematika dan cenderung kurang efektif dalam mengadakan refleksi terhadap proses belajar serta hasil belajar siswa, sehingga hal ini berpengaruh besar terhadap minimnya tingkat berfikir kreatif siswa. Dari hasil tes diagnostik pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar diperoleh informasi bahwa tingkat kreativitas siswa termasuk kategori yang sangat rendah. Dari 35 siswa yang mengikuti tes terdapat 29 orang siswa yang memiliki tingkat kreativitas pada kategori “kurang”, 3 orang siswa memiliki tingkat kreativitas pada kategori “cukup” dan 3 orang siswa memiliki tingkat kreativitas pada kategori “baik”. Hal ini dapat dilihat dari salah satu hasil hasil test diagnostik berikut :

Soal



Sumber : koleksi pribadi

Seorang anak kecil menyusun batu batu seperti gambar di samping sehingga membentuk kubus, tentukanlah banyaknya batu bata yang terdapat pada gambar di samping.

Gambar : 1.1

Jawaban siswa :



Gambar : 1.2

Alternatif jawaban jika siswa kreativitas ;

$$\begin{aligned} \text{Banyaknya batu bata yang tersusun} &= \text{Jumlah batu pada lapisan pertama} \times 4 \\ &= 12 \times 4 \\ &= 48 \text{ buah} \end{aligned}$$

Pada jawaban siswa diatas siswa masih belum mampu untuk menjawab soal diatas dengan lancar (fluency), belum terlihat kebaruan (novelty) dalam menjawab soal dan keluwesan (fleksibilitas) masih belum terlihat.

Permasalahan di atas tidak bisa diabaikan mengingat kreativitas merupakan aspek yang sangat perlu dikembangkan dalam dunia pendidikan.

Pengembangan terhadap kreativitas kerap diabaikan seperti yang dijelaskan Guilford tahun 1950 (Suharman, 2005);” bahwa pada awalnya para psikolog

kurang memperhatikan apa yang disebut kreativitas. Hal tersebut terlihat pada kurang dari 0,2 % saja yang menuliskan permasalahan tentang kreativitas.”

Untuk menumbuhkan kreativitas siswa, sajian materi perlu memuat beragam strategi, soal non rutin atau latihan pemecahan masalah. Soal non rutin adalah soal yang tipenya berbeda dengan contoh atau soal latihan yang telah disajikan. Pemecahan masalah (*problem solving*) meliputi memahami masalah, merancang model, memecahkan model, memeriksa hasil (mencari solusi yang layak) dan menafsirkan solusi yang diperoleh. Sejalan itu Depdiknas (2003) memberikan pedoman mengenai beberapa kompetensi yang perlu diperhatikan guru dalam melakukan penilaian, yaitu : 1) Pemahaman konsep : siswa mampu mendefinisikan konsep, mengidentifikasi, dan memberi contoh atau bukan contoh dari konsep tersebut; 2) Prosedur : Siswa mampu mengenali prosedur atau proses menghitung yang benar dan tidak benar; 3) Komunikasi: Siswa mampu menyatakan dan menafsirkan gagasan matematika secara lisan, tertulis atau mendemonstrasikan; 4) Penalaran: Siswa mampu memberikan alasan induktif dan deduktif sederhana; 5) Pemecahan masalah: Siswa mampu memahami masalah, memilih strategi penyelesaian, dan menyelesaikan masalah.

Selanjutnya Sumarno (2002) membedakan dua jenis pemahaman konsep, yaitu pemahaman instrumental dan pemahaman relasional. Pemahaman instrumental adalah pemahaman atas konsep yang saling terpisah dan hanya hapal rumus dalam perhitungan sederhana, mengerjakan sesuatu secara algoritmik saja. Sedangkan pemahaman relasional dapat mengaitkan sesuatu dengan hal lainnya secara benar dan menyadari proses yang dilakukan. Pemahaman relasional sifat

pemakaiannya lebih bermakna, termuat suatu skema atau struktur yang dapat digunakan pada penyelesaian masalah yang lebih luas.

Ansari (2009) juga menegaskan bahwa merosotnya pemahaman matematik siswa di kelas antara lain karena : (a) dalam mengajar guru sering mencontohkan pada siswa bagaimana menyelesaikan soal; (b) siswa belajar dengan cara mendengar dan menonton guru melakukan matematik, kemudian guru mencoba memecahkannya sendiri; (c) pada saat mengajar matematika, guru langsung menjelaskan topik yang akan dipelajari, dilanjutkan dengan pemberian contoh, dan soal untuk latihan.

Pembelajaran seperti pola di atas adalah pembelajaran yang konvensional, pembelajaran yang didominasi oleh guru, lebih menekankan pada latihan mengerjakan soal dengan mengulang prosedur, menggunakan rumus atau algoritma tertentu, tidak mendukung pada ketrampilan berpikir tingkat tinggi dan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah. Pelaksanaan pembelajaran seperti ini menimbulkan konsekuensi yang berdampak negatif kepada siswa. *Pertama* , siswa kurang aktif dan pola pembelajaran ini kurang menanamkan pemahaman konsep sehingga kurang mengundang sikap kritis (Sumarmo, dalam Antasari, 2009). *Kedua*, jika siswa diberi soal yang beda dengan soal latihan, mereka kebingungan karena tidak tahu harus memulai dari mana mereka bekerja (Metters, dalam Ansari,2009).

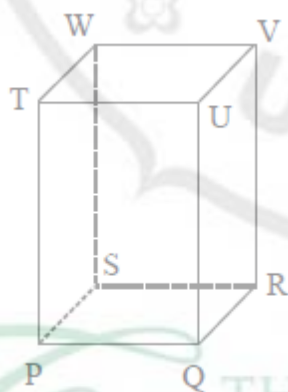
Pembelajaran matematika seperti yang diutarakan di atas tidak memberikan kebebasan berpikir pada siswa, serta tidak merangsang ketrampilan tingkat tinggi dan kreativitas siswa, melainkan belajar hanya untuk tujuan yang singkat. Pembelajaran seperti ini sangat merugikan siswa dan akan membunuh

keaktivitas siswa dalam memecahkan masalah dan siswa akan mengalami kesulitan dalam pemahaman konsep matematika. Keadaan seperti ini akan dapat menurunkan tingkat pemahaman siswa dalam memahami konsep matematika.

Dari hasil analisis tes pemahaman konsep yang diikuti 35 orang siswa diperoleh informasi bahwa terdapat 18 orang siswa memiliki tingkat pemahaman konsep pada kategori rendah, 10 orang siswa memiliki tingkat pemahaman konsep pada kategori cukup, 5 orang siswa memiliki tingkat pemahaman konsep pada kategori baik serta 2 orang siswa yang memiliki tingkat pemahaman konsep pada kategori sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil test diagnostic salah satu siswa sebagai berikut

Soal.

Perhatikan gambar prisma berikut, tentukan :



a. Rusuk-rusuk prisma yang sejajar rusuk PQ

b. Volume prisma tersebut jika $PQ=QR = 6$ cm dan $QU = 8$ cm

Gambar : 1.3

Jawaban siswa :

THE
UNIVERSITY

Character Building



Gambar : 1.4

Dari jawaban siswa diatas siswa masih belum biasa mentranslasi kembali rusuk-rusuk prisma yang sejajar dengan rusuk PQ, siswa belum dengan benar menginterpretasikan dan mengekstrapolasikan volume prisma tersebut jika $PQ=QR = 6 \text{ cm}$ dan $QU = 8 \text{ cm}$.

Munculnya problematika ini adalah karena rendahnya kemampuan pemahaman konsep siswa dalam menginterpretasi pertanyaan, mengtranslansi pertanyaan, mengekstrapolasi pertanyaan. Salah satu yang termasuk dalam pemahaman konsep adalah mengtranslasi pertanyaan. Mengtranslasi pertanyaan adalah bagaimana suatu diagram atau model fisik diubah ke dalam simbol atau kata-kata (NCTM dalam Ansari). Rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematika siswa juga terlihat dari kurang terampilnya siswa dalam memahami konsep matematika untuk menyampaikan ide, mengajukan pertanyaan dan menanggapi pertanyaan atau pendapat orang lain. Para siswa terlihat pasif dan bisu ketika guru mengajukan pertanyaan untuk mengecek pemahaman konsep matematika siswa.

Selain dari rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematika, kreativitas siswa dalam mempelajari matematik juga masih tergolong rendah. Kondisi ini terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung siswa mengharapkan guru untuk mentransfer ilmu sepenuhnya sehingga siswa tidak memiliki kreativitas dalam menjawab soal yang diberikan guru. Yang dimaksud dengan kreativitas adalah kemampuan berdasarkan data-data informasi yang tersedia menentukan banyak kemungkinan jawaban terhadap sesuatu masalah, dimana penekanannya pada kuantitas, ketepatan dan keragaman jawaban. Dari pengertian ini terdapat tiga karakteristik yang termuat dalam kreativitas yaitu : (1) Kelancaran (*fluency*), (2) Keluwesan (*fleksibility*), (3) Kebaruan (*novelty*).

Penulis menyadari bahwa munculnya paradigma negatif siswa terhadap sulitnya matematika, rendahnya kemampuan pemahaman konsep siswa dan rendahnya kreativitas siswa, salah satunya adalah dari cara mengajar guru yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, mendominasi metode ceramah dalam pembelajaran. Pembelajaran konvensional yang dilaksanakan di sekolah, biasanya terlihat dari karakteristik berikut : siswa berperan sebagai objek sasaran belajar, guru sebagai pusat informasi yang bertugas sebagai *transfer of knowledge* kepada siswa, Guru sebagai pemain dan Siswa sebagai penonton, sehingga dalam belajar siswa bersifat pasif hanya sekedar menonton guru yang sedang menjelaskan di depan mereka. Pembelajaran konvensional di desain secara *statis* dan *instant* yaitu guru secara *shortcut* dengan cara langsung memberi rumus, bentuk umum atau aturan-aturan tertentu agar dapat mempercepat penyelesaian soal dan pencapaian target kurikulum tanpa memperhatikan aspek afektif dan

psikomotorik siswa. Pada pembelajaran konvensional terkesan guru sebagai penguasa tunggal yang berhak menentukan kebenaran jawaban.

Ini menunjukkan, dalam pembelajaran konvensional guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkomunikasikan ide-ide matematikanya beserta cara dan gambaran yang bervariasi baik lisan maupun tulisan sehingga akibatnya siswa mengalami kesulitan dalam memberikan penjelasan secara tepat, jelas dan logis atas sejumlah soal atau masalah yang dihadapinya, selalu merasa asing untuk berbicara tentang matematik dan mengalami kesulitan dalam mengungkapkan alasan setiap jawabannya.

Dalam membelajarkan matematika kepada siswa, apabila guru masih menggunakan paradigma pembelajaran lama dalam arti komunikasi dalam pembelajaran matematika cenderung satu arah (komunikasi linier) umumnya dari guru ke siswa, guru lebih mendominasi pembelajaran akan mengakibatkan siswa merasa jenuh dan tersiksa.

Maka oleh karena itu untuk merubah paradigma pembelajaran konvensional, guru harus mampu memilih pendekatan, metode, model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat, paradigma pembelajaran akan berubah, siswa akan menjadi subjek belajar, guru berperan sebagai fasilitator, peran siswa sebagai pemain dan guru sebagai sutradara, sehingga siswa terlihat aktif dalam pembelajaran.

Suatu aktivitas yang dapat diterapkan untuk menumbuh kembangkan kemampuan pemahaman konsep dan kreativitas matematika siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (Berpikir,

Berpasang, Berbagi) dan Swartz dan Webb, (1993) mengemukakan bahwa ‘seseorang dalam upaya mencapai tujuan memerlukan dukungan dari teman dekat atau sejawat’. Dukungan tersebut terutama diperlukan untuk menjaga rasa percaya atau komitmennya terhadap ide inovatif.

Think Pair Share (TPS) merupakan pembelajaran kooperatif yang memberi siswa banyak waktu untuk berfikir, menjawab dan saling membantu satu sama lain. Langkah-langkahnya guru memberikan pertanyaan atau isu dan siswa diminta untuk memikirkannya (*Think*). Tahap think dapat kita lihat dalam menumbuh kembangkan pemahaman konsep yang terdiri dari menginterpretasi pertanyaan, mengtranslansi pertanyaan, dan mengekstrapolasi pertanyaan, sedangkan pada kreativitas tahap think dapat dilihat pada saat siswa dapat melakukan tahap kefasihan (*fluency*). Secara mandiri kemudian siswa diminta untuk berpasangan dan mendiskusikan isu tersebut (*Pair*), tahap Pair dapat kita lihat dalam menumbuh kembangkan kreativitas yaitu pada tahap keluwesan (*fleksibilitas*). Setelah itu beberapa pasangan diminta untuk mengkomunikasikan apa yang mereka diskusikan pada teman-teman yang lain (*Share*), tahap share dapat kita lihat dalam menumbuh kembangkan kreativitas yaitu pada tahap kebaruan (*novelty*).

Dari penjelasan di atas maka dapat kita lihat bagaimana penerapan model pembelajaran *think pair share* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas matematika siswa dan dapat bekerja saling membantu dalam kelompok kecil. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Lie (2004) bahwa “*think pair share* adalah pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sendiri dan bekerja sama dengan orang lain”. Dalam hal ini

guru sangat berperan penting untuk membimbing siswa dalam melakukan diskusi, sehingga terciptanya suasana belajar yang komunikatif, aktif, kreatif dan menyenangkan. Dengan demikian jelas bahwa melalui pembelajaran *think pair share* siswa secara langsung dapat memecahkan masalah, memahami suatu materi dengan berkelompok, saling membantu antara satu dengan yang lainnya, membuat kesimpulan (diskusi) serta mempresentasikannya di depan kelas.

Dengan model pembelajaran *think pair share* diharapkan siswa mampu berkomunikasi secara kelompok maupun individu, baik antara siswa dengan siswa maupun antara siswa dengan guru, dengan demikian target tujuan pembelajaran bisa tercapai. Dengan latar belakang inilah penulis mengambil judul penelitian peningkatan pemahaman konsep dan kreativitas matematika siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* (TPS).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang masalah, dapat dilakukan identifikasi masalah :

1. Penggunaan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru matematika di dalam menyampaikan materi pembelajaran kurang bermakna.
2. Rendahnya pemahaman konsep siswa dalam belajar matematika
3. Rendahnya kreativitas siswa dalam pemecahan masalah matematika
4. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional
5. Proses pembelajaran yang kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah
6. Hasil belajar yang kurang memuaskan

7. Aktivitas siswa dalam belajar matematika bersifat pasif untuk menerima pengetahuan.
8. Kualitas kemampuan guru mengelola pembelajaran masih rendah
9. Guru belum terbiasa memberikan motivasi kepada siswa untuk mengekspresikan idenya.

1.3 Pembatasan Masalah

Masalah yang teridentifikasi di atas merupakan masalah yang cukup luas dan kompleks, agar penelitian ini lebih fokus, maka masalah yang akan diteliti difokuskan pada :

1. Penggunaan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru matematika di dalam menyampaikan materi pembelajaran kurang bermakna.
2. Rendahnya pemahaman konsep siswa dalam belajar matematika
3. Rendahnya kreativitas siswa dalam belajar matematika
4. Aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika bersifat pasif untuk menerima pengetahuan.

1.4 Rumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas X SMA Al-Azhar?
2. Bagaimanakah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas X SMA Al-Azhar dalam memecahkan masalah matematika ?

3. Bagaimana peningkatan pemahaman konsep matematika melalui pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) siswa kelas X SMA Al-Azhar?
4. Bagaimana peningkatan kreativitas matematika melalui pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) siswa kelas X SMA Al-Azhar dalam memecahkan masalah matematika ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi Tujuan dalam Penelitian ini ialah :

1. Mendeskripsikan bagaimana penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas X SMA Al-Azhar
2. Mendiskripsikan bagaimana penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas X SMA Al-Azhar dalam memecahkan masalah matematika
3. Mendiskripsikan bagaimana peningkatan pemahaman konsep matematika melalui pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) siswa kelas X SMA Al-Azhar
4. Mendiskripsikan bagaimana peningkatan kreativitas matematika melalui pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) siswa kelas X SMA Al-Azhar dalam memecahkan masalah matematika ?

1.6. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian di atas maka diperoleh manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Apabila pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan kreaivitas matematik siswa kelas X SMA Swasta Al-Azhar Medan, maka penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) dapat dijadikan sebagai alternative untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan kreativitas matematik siswa, dan pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar matematika siswa.
2. Bagi siswa diharapkan dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) dapat melibatkan siswa secara aktif dalam belajar matematika dibawah bimbingan guru sebagai fasilitator yang menuntun siswa dalam memunculkan ide-ide atau gagasan-gagasan. Diharapkan pula siswa secara aktif dapat membangun pengetahuannya sendiri dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir dalam menghadapi permasalahan yang dihadapi, memperoleh pengalaman baru dan menjadikan belajar lebih bermakna.
3. Menghasilkan informasi tentang alternative model pembelajaran matematika dalam usaha-usaha perbaikan proses pembelajaran.

1.7 Defenisi Operasional.

Untuk memudahkan memahami maksud dari keseluruhan penelitian, maka untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami istilah dalam judul ini maka penulis perlu menjelaskan sebagai berikut:

1. Pemahaman konsep merupakan salah satu kecakapan matematika yang diukur melalui menginterpretasi pertanyaan, mengtranslansi pertanyaan, mengekstrapolasi pertanyaan.
2. Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk siswa ditinjau dari Kelancaran (*fluency*), Keluwesan (*fleksibility*), Kebaruan (*novelty*).
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) merupakan suatu perencanaan atau suatu pola pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok dimana pembelajaran dirancang dalam tiga tahap pembelajaran yaitu tahap *thinking* (berfikir), tahap *pairing* (berpasangan) dan tahapan yang terakhir yaitu tahap *sharing* (berbagi).



THE
Character Building
UNIVERSITY