BAB I
PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan adalah suatu yang penting di kehidupan sehari-hari. Dengan adanya pendidikan sumber daya manusia bisa meningkat. Proses berpikir seseorang akan terarahkan dengan pendidikan, mulai dari taraf berpikir rendah ke taraf berpikir tinggi. Dengan demikian pemikiran tersebut dapat memperoleh suatu pengetahuan terhadap suatu hal dan dapat merubah perilaku seseorang. Hal tersebut akan menimbulkan adanya suatu potensi pada diri seseorang.

Pendidikan juga sangat dibutuhkan di kehidupan sehari-hari, sebab pendidikan dapat mewujudkan cita-cita suatu masyarakat dan bangsa, yakni dapat mewujudkan masyarakat yang berbudaya dan cermat. Tanpa pendidikan seseorang susah untuk tumbuh dan malah menjadi seseorang yang tertinggal saat menjalani proses kehidupan yang lebih modern mulai dari pengetahuan ataupun teknologi. Sehingga pendidikan harus bener-benar terarahkan agar mewujudkan manusia yang bermutu.

Pada Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pada bab 1, pasal 1 menjelakan: pendidikan adalah usaha terencana serta sadar ketika mewujudkan situasi belajar serta kegiatan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu meningkatkan kemampuan pada dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta kemampuan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.[1]

Begitu juga pada matematika, tidak bisa terlepas dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan salah satu pelajaran yang wajib dipelajari dalam pendidikan. Namun kebanyakan orang memandang pelajaran matematika sebagai bidang studi yang paling sulit. Kebanyakan orang-orang ketika mendengar kata

[1]Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 dan peraturan pemerintah nomor 74 tahun 2008, h. 60.

“Matematika” langsung terdiam dan malas untuk belajar. Dan mereka fikirkan langsung yaitu angka-angka yang sulit dan susanya untuk diselesaikan.

Matematika perlu diajarkan kepada siswa karena: (1) Selalu digunakan dalam segala kehidupan, (2) Semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai, (3) Merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat dan jelas, (4) Dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara, (5) Meningkatkan kemampuan berfikir logis, ketelitian dan kesadaran ruangan, (6) Dan memberikan kepuasan yang menantang.[2]

Matematika adalah pelajaran yang di perkenalkan di TK dan diajarkan dari SD sampai universitas. Pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah, baik pada matematika, bidang lain, ataupun kehidupan sehari-hari.[3]

Menurut Ali Hamzah Peran matematika di kehidupan mancakup permasalahan yang dihadapi seseorang di kehidupan sehari-hari. Matematika dapat membuat seseorang berpikir ilmiah, logis, dan kritis. Seperti yang dinyatakan oleh Ali Hamzah bahwa tujuan memberikan pembelajaran matematika pada peserta didik sebagai berikut:

1. Mempersiapkan siswa supaya mampu menghadapi perubaha kondisi pada kehidupan dunia yang terus maju dengan latihan bersikap pada dasar pemikiran krisis, logis, rasional, jujur, cerdas, jujur, efektif, serta efisien.
2. Supaya peserta didik bisa memakai matematika serta pola pikir matematika pada kehidupan sehari-hari ketika memahami suatu ilmu. Kebanyakan orang memandang pelajaran matemaika sebagai bidang pelajaran yang paling susah. Kebanyakan orang saat mendengar “Matematika” keningnya akan berkerut. Dalam pikiran mereka terbayang angkat-angka yang rumit serta sulit diselesaikan. Padahal

[2] Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), hal. 204
[3] Yunus abidin, dkk, *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, Dan Menulis*, (Jakarta: Bumi aksara, 2018), h.93.

matematika sangat penting dalam pemecahan masalah di kehidupan sehari-hari.

World Economic Forum menjelaskan keahlian yang wajib dikuasai peserta didik untuk bersaing di dunia kerja diantaranya merupakan *complex problem solving, critical thinking,* dan *creativity.* Yang mana *complex problem solving, critical thinking,* dan *creativity* adalah bagian penting sebgai modal peserta didik dalam kehidupannya di masa depan.

Berpikir kreatif adalah hasil dari kreativitas. Kegiatan yang difokuskan untuk memotivasi siswa agar dapat mengeluarkan kreativitasnya disebut dengan aktivitas kreatif. Kemampuan berpikir kreatif memiliki keterkaitan yang erat dengan kemampuan dalam pemecahan masalah. Siswa dikatakan memiliki kemampuan berpikir kreatif bukan hanya bisa menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang tidak biasa, namun juga bisa mengetahui beberapa cara untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Kemampuan berpikir kreatif menjadi elemen terpenting atau bisa dikatakan kunci keberhasilan dalam pemecahan masalah.[4]

Kemampuan berpikir kreatif yaitu kemampuan yang berkaitan dengan kreativitas. Kreativitas didefenisikan sebagai cara berpikir dalam merubah atau meningkatkan suatu masalah, dilihat dari kondisi atau masalahan dari sisi yang lain, terbuka di berbagai pendapat dan ide bahkan yang tidak umum.

Hasil dari penelitian terdahulu memaparkan bahwasanya kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah peserta didik lebih bagus setelah menerapkan model *project based learning* dari pada sebelum menerapkan *project based learning*. Hal itu menjelaskan bahwasanya kemampuan pemecahan masalah dapat meningkatkan kemempuan berpikir kreatif sebesar 0,683 atau 68,3% dari nilai peningkatannya.[5]

---

[4] Wawan Kusmawan dkk, *"Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Madrasah Aliyah"*, Jurnal Analisa Vol.4, No.1, Juni 2018, h. 34.

[5] Rahmazatullaili, dkk, *Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemecahan Masalah Siswa Melalui Penerapan Model Project Based Learning*, Jurnal Tadris Matematika, Vol. 10 No. 2, 2017, h.166

Berdasrkan pendapat beberapa ahli seperti Semiawan, Munandar, Supriadi, Silver, dan Sriraman menyatakan penjelasan yang hampir serupa saat memahami kreativitas. Menurut Munandar dan Supriadi kreativitas merupakan menganalisis 4 dimensi yang dikenal dengan sebutan "*the Four P's of Creativity"* atau " 4 P dari kreativitas" yaitu *person, product, process,* dan *press.* Pertama, kreativitas selaku *person* menggambarkan seseorang dengan ekspresi atau pikiran yang unik. Kedua, kreativitas selaku *product* adalah kreasi yang bermakna, baru, serta asli. Ketiga, kreativitas selaku *process* mencerminkan keahlian ketika berfikir yang terdiri: *fluency* (kemahiran), *flexibility* (flaksibilitas), *originality* (originalitas), dan *elaboration* (elaborasi). Keempat, kreativitas selaku *press* merupakan keadaan eksternal atau internal yang mendukung timbulnya berpikir kreatif.

Pemecahan masalah bisa didefenisikan menemukan solusi yang belum diketahui pemecahannya. *National Council of Supervisor of Mathematics* (NCSM) menjelaskan pemecahan masalah adalah membuat masalah, menganalisis kondisi, menerangkan hasil, menggambarkan hasil, membuat diagram, dan memakai teknik ralat dan coba. Menurut Cooney pemecahan masalah merupakan proses penerimaan masalah dan berupaya memecahkan masalah itu. Tetapi Polya berpendapat bahwa pemecahan masalah ialah upaya menemukan solusi dari suatu kesusahan agar memperoleh tujuan yang hendak diraih.[6]

Menurut Mulyono Abdurrahman Kemampuan pemecahan masalah matematis sangat perlu dipunyai oleh setiap peserta didik dengan alasan yakni menjadikan peserta didik lebih analisis serta krisis saat membuat keputusan. Selain itu, peserta didik mempunyai pemehaman yang bagus mengenai suatu masalah, mampu menyampaikan ide-ide dengan bagus, dapat membuat keputusan, mempunyai keterampilan mengenai bagaimana mendapatkan informasi yang sesuai, menganalisis serta mengetahui betapa pentingnya meneliti ulang hasil yang telah di dapat.

[6] Ika Meika & Asep Sujana, *Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA*, JPPM Vol. 10 No.2, 2017, h.9.

Amalia menyatakan bahwa peserta didik kurang diajar menyelesaikan soal yang berhubungan dengan pemecahan masalah. Pembelajaran masih berpatokan pada pendidik sedangkan peserta didik kurang diikutsertakan dalam memecahkan soal. Kemudian pendidik menjelaskan contoh soal selanjutnya peserta didik diperintahkan untuk menyelesaikan soal-soal latihan dengan prosedur pengerjaan sesuai contoh yang dijelaskan oleh pendidik atau disebut sebagai alur *opening-example-exercise-closing.*[7]

Sementara berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru matematika di SMA Negeri 1 Sei Kanan Ibunda Nora Esteria Pulungan menjelaskan bahwa minat peserta didik saat belajar matematika masih terlalu rendah, peserta didik masih kurang menguasai pelajaran yang dijelaskan dengan bagus, peserta didik masih kurang terlibat aktif saat mengikuti pembelajaran, serta peserta didik masih kesusahan saat menyelesaikan masalah matematika. Sebab keadaan tersebut maka hasil ulangan matematika siswa masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal ini bisa kita lihat dari rata-rata hasil belajar siswa yang tidak melebihi 50%. Inilah yang memperlihatkan bahwasanya kemampuan berpikir kreatif dan kemempuan pemecahan masalah matematika peserta didik di SMA Negeri 1 Sei Kanan termasuk dalam kategori rendah, jauh dari kategori mampu di mana dalam katagori ini peserta didik dimintak untuk memahami konsep dengan bagus, mengelompokkan informasi, membuat perumusan memecahkan masalah, mengambil dan memaparkan argumen kebenaran simpulan. Kategori mampu inilah yang diperoleh pada tujuan pembelajaran matematika di sekolah.

Berdasarkan pada tujuan pembelajaran matematika jelas bahwa bahwa peserta didik diminta keras agar mempunyai penguasahan yang lebih bagus dalam memahami konsep-konsep matematika. Sebab pada proses pembelajaran matematika peserta didik atau pendidik haruslah menjalankan suatu metode yang

[7] Rahmazatullaili, dkk, *Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemecahan Masalah Siswa Melalui Penerapan Model Project Based Learning*, Jurnal Tadris Matematika, Vol. 10 No. 2, 2017, h.168

efektif dan efisien. Seperti model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) dan *Jigsaw*.

Faktor penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika di SMA Negeri 1 Sei Kanan pada saat ini yaitu bersumber pada guru dan siswanya itu sendiri. Faktor dari siswa berasal dari dalam dan luar dirinya. Faktor dari dalam itu misalnya kurangnya motivasi, minat, keinginan dan kesadaran siswa untuk belajar, sedangkan faktor dari luar yaitu lingkungan keluarga, teman-temannya. Sementara itu yang paling utama disini adalah peran guru, dimana guru harus mampu memilih dan menerapkan strategi dan model pembelajaran yang tepat dapat dipahami oleh siswa. Hal itu merupakan salah satu alasan yang membuat siswa jadi malas untuk belajar matematika, karena siswa cenderung sulit untuk menerima dan memahami materi pelajaran sehingga untuk berpikir kreatif pun juga sangat sulit serta akan mengakibatkan pula kurangnya partisipasi maupun keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Begitu pula dengan kemampuan pemecahan masalah, faktor-faktor penyebab rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di SMA Negeri 1 Sei Kanan yaitu tidak ada kepedulian orang tua terhadap belajar siswa, lingkungan belajar yang kurang mendukung, kurangnya motivasi siswa dan model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi. Faktor penyebab yang dominan rendahnya siswa dalam memecahkan masalah matematika yaitu model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi. Jika guru menggunakan model-model pembelajaran yang bervariasi dan dapat memotivasi belajar siswa, dengan senang hati siswa akan semangat dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran matematika di kelas. Rendahnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dapat berdampak pada hasil belajar matematika siswa.

Pada saat pemecahan masalah, setiap individu memiliki karakteristik khas yang tidak dimiliki oleh individu lain. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa setiap individu berbeda satu dengan yang lain. Salah satu tinjauan perbedaan ini

adalah dari aspek perseptual dan intelektual. Aspek perseptual dan intelektual menggungkapkan bahwa setiap individu mempunyai ciri khas yang berbeda dengan individu lain. Sesuai dengan tinjauan aspek perseptual dan intelektual tersebut, dikemukakan bahwa perbedaan individu dapat diungkapkan oleh tipe-tipe kognitif yang dikenal dengan gaya kognitif (*cognitive style)*[8]

Untuk menyelesaikan permasalahan di atas, penelitian ini menggunakan dua model pembelajaran yaitu model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) dan *Jigsaw*. Penelitian ingin membedakan berfikir kreatif siswa dan pemecahan masalah matematis siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) dan *Jigsaw* tersebut. Hal ini untuk melihat adanya perbedaan yang terjadi terhadap hasil belajar siswa setelah menerapkan kedua model tersebut.

Model *Think Pair Share* (TPS) adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang dibuat agar terpengaruhnya pola interaksi peserta didik.[9] Model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa agar terbiasa berpikir secara mandiri, kemudian bekerja secara berpasangan dan berinteraksi sosial dengan teman disebelahnya.

Model *Jigsaw* (Tim Ahli) dibentuk agar menumbuhkan sikap tanggungjawab siswa pada pembelajarannya ataupun pembelajaran orang lain. siswa bukan sekedar memahami materi yang di jelaskan selain itu siap menjelaskan dan menjabarkan materinya pada kawan kelompok yang berbeda.[10] Model pembelajaran ini mendorong siswa untuk berinteraksi sosial dan bertanggung jawab atas materi pembelajaran terhadap dirinya sendiri dan orang lain.

Berdasarkan penjelasan yang telah dijelaskan di atas, oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian berjudul "**Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think***

[8] Herry Agus Santoso, *Pemahaman Pemecahan Masalah Berdasar Gaya Kognitif,* (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2015), Hal.4
[9] Jumanta Hamdayana, *Metodologi Pengajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h.109.
[10] Ibid, h. 121.

***Pair Share* (TPS) dan *Jigsaw* pada Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas X SMA Negeri 1 Sei Kanan**".

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa
2. Kurangnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa
3. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik
4. Siswa mengalami kesulitan ketika mengerjakan soal
5. Proses belajar mengajar masih berpatokan pada guru
6. Siswa kurang minat dan antusias dalam memberikan respon sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan suasana pasif

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, penelitian ini dibatasi pada perbedaan kemempuan berfikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah pada siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dan *Jigsaw* kelas X SMA Negeri 1 Sei Kanan.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah pada siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS)?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah pada siswa dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif pada siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* dan *Jigsaw*?
4. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah pada siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* dan *Jigsaw*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah pada siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS).
2. Perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah pada siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*.
3. Perbedaan kemampuan berpikir kreatif pada siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* d an *Jigsaw*.
4. Perbedaan kemampuan pemecahan masalah pada siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* dan *Jigsaw*.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini yaitu:

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat memberikan manfaat kepadad guru mateamtika dan siswa. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

   Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan terhadap pembelajaran matematika, terutama pada kemampuan berfikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah siswa

   Secara teoritis hasil penemuan ini diharapkan dapat menjadi masukan berharga dalam upaya mengembangkan konsep Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) dan *Jigsaw* dalam mata pelajaran matematika.

2. Manfaat praktis

   a. Bagi peneliti

      Dapat menerapkan materi perkuliahan yang telah didapatkan, dapat memperoleh pengamalan dan pelajaran dalam menganalisis kemampuan berfikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah

matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* dan *Jigsaw*.

b. Bagi guru

Sebagai bahan referensi atau masukan kepada guru untuk merancang desain pembelajaran yang bisa mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah siswa yang diharapkan melalui model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) dan *Jigsaw.*

c. Bagi Pembaca

Sebagai bahan informasi bagi pemaca atau peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serta sebagai bahan referensi untuk menambah wawasan bagi peneliti berikutnya yang akan melakukan kajian yang berhubungan dengan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) dan *Jigsaw*.