

BAB II

TELAAH KEPUSTAKAAN

2.1. Kerangka Teoritis

Dalam landasan teoritis atau telaah kepustakaan ini akan dijelaskan teori-teori yang sejalan dalam menjelaskan masalah yang sedang diteliti. Telaah kepustakaan ini digunakan sebagai acuan pemikiran dalam penelitian yang dilakukan. Oleh karena itu, peneliti dalam penelitian ini membuat kerangka teori atau telaah kepustakaan yang mencakup teori-teori pemikiran.

2.1.1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Pengertian dari strategi pembelajaran adalah rangkaian kegiatan belajar agar siswa tetap berpartisipasi saat belajar dengan menggunakan dan memanfaatkan metode pengajaran yang menarik minat belajar peserta didik agar memiliki kemampuan berpikir kreatif yang tinggi. Hasilnya, kelas menjadi aktif dan kondusif dengan lingkungan belajar menyenangkan bagi siswa, dan mata pelajaran yang diajarkan dapat diterima dengan baik. Ketika pembelajaran terjadi di ruang kelas, strategi pembelajaran juga dapat disebut sebagai metode yang tepat atau praktis. (Helmiati, 2012: 78)

Menurut Mac Donald dalam buku Haidir dan Salim (2014: 99) menyebutkan bahwa strategi merupakan “*seni menjalankan rencana dengan terampil*”. Strategi pembelajaran merupakan suatu kegiatan untuk melakukan sesuatu dengan baik dan membutuhkan seni yang terampil. Akibatnya, dengan memilih dan menggunakan strategi pembelajaran yang telah dipilih di kelas untuk menunjang keaktifan belajar, dapat dikatakan sebagai bentuk kegiatan membantu mengembangkan peserta didik yang aktif dalam belajar.

Menurut Haidir dan Salim (2014: 101) strategi pembelajaran adalah pendekatan luas dan serangkaian kegiatan yang akan digunakan instruktur untuk memilih berbagai strategi pembelajaran yang efektif selama proses pembelajaran. Contohnya, strategi pembelajaran dapat dianggap mudah (hanya menggunakan 1 sampai 2 strategi pembelajaran) dan dapat pula merupakan susunan kegiatan yang

kompleks disebabkan pemilihan strategi pembelajaran yang lebih dari satu macam. Strategi pembelajaran adalah rencana atau desain yang digunakan seorang guru untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk belajar aktif guna menghasilkan hasil yang diinginkan oleh pendidik. (Haudi, 2021: 4)

Sehingga dapat dikatakan bahwa dalam pengertiannya, strategi pembelajaran adalah suatu teknik ataupun rancangan ataupun rangkaian kegiatan belajar mengajar yang digunakan oleh guru untuk memfasilitasi proses belajar mengajar di ruang kelas agar peserta didik dapat mengembangkan keterampilan belajarnya. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan dalam suasana kelas yang kondusif. Hal ini dipertegas di dalam Al-Qur'an Surah An-Nahl Ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ

رَبِّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya:

“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk”. (QS. An-Nahl: 125).

Kandungan ayat di atas, setiap orang menerima pendidikan melalui pengajaran yang berkualitas. Oleh karena itu, dalam pengajaran harus diberikan dengan cara yang cukup sederhana untuk dipahami oleh semua peserta didik. Dengan demikian, proses belajar mengajar dapat menjadi dinamis. Peserta didik harus berpartisipasi aktif di kelas agar dapat menyerap materi secara maksimal dan belajar seoptimal mungkin.

Belajar aktif merupakan salah satu tahapan untuk meningkatkan dan menumbuhkan kemampuan mengingat suatu pelajaran dengan waktu yang lebih lama. (Yuanita, 2020: 150) Strategi pembelajaran aktif menuntut suatu kreativitas guru dalam mengajarkan materi di dalam kelas yang dapat menstimulasi aktivitas

belajar peserta didik. Dalam pembelajaran aktif, peserta didik dapat percaya diri dalam menyampaikan suatu ide, gagasan, ataupun pendapat mereka masing-masing, sehingga dapat menunjukkan rasa berani untuk beradu argument dan dapat menciptakan individu dengan pikiran yang kreatif. Adapun kelebihan dan kelemahan dari strategi pembelajaran aktif ini adalah:

Kelebihan yang dimiliki strategi pembelajaran aktif:

1. Pembelajaran yang aktif memusatkan dan mengutamakan pada peserta didik,
2. Pembelajaran aktif dilaksanakan dengan dikonsentrasikan pada menemukan pengetahuan masing-masing peserta didik,
3. Dapat membentuk kelas yang menyenangkan, bukan kelas yang jenuh,
4. Memaksimalkan semua keahlian yang peserta didik miliki, termasuk potensi indera peserta didik,
5. Menggunakan banyak strategi pembelajaran yang bervariasi,
6. Pembelajaran aktif dapat menyesuaikan dengan perkembangan pengetahuan.

Berdasarkan kelebihan dari strategi pembelajaran aktif di atas, dapat meningkatkan rasa kesiapan dan konsentrasi dalam belajar di kelas dan dapat membentuk peserta didik dengan mandiri belajar. Di samping itu, pembelajaran aktif juga memiliki kelemahan menurut Imamah (2021: 180-181) sebagai berikut:

1. Dalam implementasi pembelajaran secara aktif, peserta didik selalu didampingi oleh guru dengan tujuan agar dapat mengorientasikan hasil pemikirannya,
2. Dalam pembelajaran aktif, pembahasan terkesan tidak fokus atau ke segala arah, jika tidak didampingi oleh guru,
3. Jika tidak didampingi oleh guru, maka peserta didik belum sepenuhnya menunjukkan sikap mandiri belajarnya.

Maka, dalam pembelajaran matematika sangat jelas bahwa peserta didik dituntut untuk berpartisipasi aktif dalam belajar yang berlangsung di kelas. Peserta didik yang berpartisipasi aktif di kelas adalah mereka yang menciptakan pengetahuannya sendiri, mengidentifikasi konsepnya sendiri, dan dapat berdiskusi

secara mandiri dengan peserta didik lainnya. (Narpila dan Sihotang, 2022: 78) Belajar aktif dapat dilihat berdasarkan kelebihan dan kelemahan dalam strategi pembelajaran aktif, sesuai dengan Hadis di bawah ini:

يَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا وَبَشِّرُوا وَلَا تُنْفِرُوا

Artinya:

“Mudahkanlah dan janganlah kamu mempersulit. Gembirakanlah dan janganlah kamu membuat mereka lari”. (H.R. Bukhari, Kitab *al-‘Ilm*, No. 67).

Menurut Hadits yang dikutip di atas, kita harus merencanakan latihan pembelajaran yang sederhana dan tidak menimbulkan kesulitan belajar bagi peserta didik mana pun. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat menghasilkan hasil belajar yang terbaik dan optimal.

2.1.1.1. Strategi Pembelajaran *Information Search*

Menurut Silberman dalam Ammy (2021: 3244) strategi pembelajaran *Information Search* memiliki kesamaan seperti ujian secara *open book*. Peserta didik membentuk kelompok dan bekerja sama dalam kelompok tersebut untuk mencari informasi dan menanggapi pertanyaan ataupun persoalan yang diberikan sebelumnya. Strategi ini dapat membantu peserta didik kreatif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari masing-masing kelompok, sehingga kelas menjadi aktif dan peserta didik menjadi percaya diri ketika berdiskusi.

Strategi Pembelajaran *Information Search* merupakan strategi dalam proses pembelajaran yang menuntun peserta didik untuk mencari informasi dari buku ataupun dari internet, strategi pembelajaran *Information Search* digunakan tujuannya agar peserta didik dapat aktif belajar, menciptakan kelas yang optimal dan kondusif, serta dapat mengembangkan dan menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik. (Rahayu, 2016: 21)

Strategi *Information Search* atau mencari informasi dapat diterapkan pada materi yang pembahasannya di dalamnya cukup banyak, monoton, dan membuat tidak nyaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Materi yang digunakan dapat

diperoleh dan diambil dari sumber buku ajar, lembar kerja peserta didik, dan sebagainya (Helmiati, 2012: 83).

Langkah-langkah dalam strategi pembelajaran *Information Search* menurut Helmiati (2012: 83) sebagai berikut:

1. Membagi dan menentukan bahan bacaan atau materi yang menjadi pokok bahasan,
2. Mengatur siswa menjadi beberapa kelompok,
3. Peserta didik dapat terlebih dahulu membaca, berdiskusi, dan memahami materi yang telah dibagi,
4. Pada saat yang sama, seluruh kelompok menuliskan beberapa pertanyaan yang dirasa kurang dimengerti yang jawabannya dapat dikembangkan dari bahan yang telah dibaca peserta didik,
5. Masing-masing peserta didik dari kelompok dapat memberikan jawaban. Setiap kelompok dapat diminta untuk menemukan jawaban secara kolektif yang telah disampaikan oleh setiap kelompok,
6. Menyampaikan jawaban dari setiap kelompok yang dilakukan oleh perwakilan kelompok,
7. Untuk memastikan bahwa jawaban yang diperoleh dapat dipahami, mengulangi semua tanggapan siswa dan mengembangkannya untuk memperluas pengetahuan dan informasi siswa,
8. Guru membuat kesimpulan bersama dengan peserta didik.

Dalam langkah-langkah strategi pembelajaran *Information Search*, maka dapat disimpulkan bahwa setelah membentuk peserta didik dalam beberapa kelompok dan dilakukan diskusi dengan masing-masing kelompok, maka pada akhir diskusi guru memberikan kesimpulan terhadap hasil yang telah didiskusikan di dalam kelas.

Adapun kelebihan dalam Strategi Pembelajaran *Information Search* menurut Hernawati dkk (2013: 3) adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik menjadi lebih aktif belajar di kelas,
2. Menumbuhkan minat baca peserta didik,

3. Mengembangkan daya ingat peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan,
4. Peserta didik dapat aktif bertanya ketika proses belajar mengajar berlangsung,
5. Dengan Strategi Pembelajaran *Information Search* secara berkelompok dapat menimbulkan rasa kerjasama yang baik dan interaktif menyelesaikan persoalan yang ada,
6. Memiliki tanggung jawab serta bertukar pikiran dengan teman sekelompok.

Kelebihan dari strategi pembelajaran *Information Search* di atas, menunjukkan bahwa dengan menerapkan strategi pembelajaran tersebut dapat meningkatkan daya ingat dan daya berpikir peserta didik dalam jangka waktu yang lama terhadap pelajaran matematika yang diberikan oleh pendidik.

Menurut Hernawati dkk (2013: 8) kelemahan dari Strategi Pembelajaran *Information Search* adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik merasa bosan apabila materi dalam strategi pembelajaran yang dipakai tidak disukai,
2. Strategi pembelajaran ini digunakan dan ditujukan kepada pendidik yang kreatif,
3. Sulit bagi guru untuk membuat pertanyaan yang sesuai dengan keterampilan peserta didik,
4. Belajar secara berkelompok dapat didominasi kepada peserta didik yang memiliki rasa percaya diri tinggi, sedangkan peserta didik lainnya hanya mendengarkan saja.

Dapat disimpulkan bahwa, dalam strategi pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik, tidak hanya memiliki kelebihan saja, namun terdapat kelemahan terhadap strategi pembelajaran *Information Search* yaitu pendidik harus terampil memberikan persoalan kepada masing-masing kelompok belajar yang telah dibentuk. Tujuannya agar peserta didik percaya diri dalam belajar.

2.1.1.2. Strategi Pembelajaran *Point Counter Point*

Strategi pembelajaran *Point Counter Point* merupakan strategi belajar yang memiliki tujuan agar siswa dapat aktif berpikir dan berkolaborasi selama proses pembelajaran, strategi pembelajaran dapat memungkinkan mereka untuk secara aktif mengungkapkan argumen mereka dalam menanggapi pertanyaan atau masalah yang disajikan. Sehingga, keadaan kelas dalam kegiatan belajar yang berlangsung dapat interaktif dan aktif bagi setiap peserta kelas.

Mel Silberman dalam Musta'an (2015: 163), menyebutkan bahwa Strategi Pembelajaran *Point Counter Point* merupakan teknik yang secara keseluruhan mendorong diskusi belajar dan dapat memberikan pemahaman komprehensif tentang subjek yang rumit. Strategi ini dapat digunakan ketika ingin menyajikan pandangan yang berbeda.

Strategi Pembelajaran *Point Counter Point* dapat diterapkan dengan menggabungkan peserta didik dalam mendiskusikan suatu materi pelajaran yang akan dipelajari. Strategi Pembelajaran *Point Counter Point* dapat dikatakan strategi pembelajaran yang hampir sama dengan debat, tetapi dalam Strategi Pembelajaran *Point Counter Point* menggunakan sudut pandang dari masing-masing kelompok. Langkah-langkah dalam Strategi Pembelajaran *Point Counter Point* menurut Helmiati (2012: 88) sebagai berikut:

1. Memilih materi pelajaran yang akan dibahas dan didiskusikan di dalam pembelajaran,
2. Masing-masing peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok,
3. Masing-masing kelompok diminta untuk memberikan dan menyiapkan pendapatnya masing-masing,
4. Setelah itu, setiap kelompok mulai menyampaikan setiap pendapatnya masing-masing,
5. Penyampaian pendapat kelompok dilakukan secara acak,
6. Menyimpulkan hasil pendapat setiap kelompok secara keseluruhan antara guru dengan peserta didik.

Berdasarkan langkah-langkah strategi pembelajaran di atas, maka dapat diterapkan agar proses belajar mengajar menjadi efisien dan sistematis.

Menurut Musta'an (2015: 163-164) kelebihan dan kelemahan dalam Strategi Pembelajaran *Point Counter Point*. Kelebihannya adalah sebagai berikut:

1. Dengan berdiskusi, dapat meningkatkan percaya diri di depan kelas dalam menyampaikan tanggapannya,
2. Peserta didik dapat termotivasi untuk membahas pertanyaan di dalam masing-masing kelompok,
3. Peserta didik dapat menyampaikan kebenaran pendapatnya yang akan dipertanggung jawabkan bersama teman sekelompok,
4. Meningkatkan partisipasi belajar peserta didik di kelas,
5. Strategi ini dapat digunakan dengan kapasitas kelompok yang besar.

Kelebihan dari strategi pembelajaran di atas, dapat memberikan motivasi belajar yang tinggi dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Adapun kelemahan dalam Strategi Pembelajaran *Point Counter Point* adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya menghargai perbedaan pendapat, dikarenakan peserta didik mempertahankan setiap pendapatnya masing-masing,
2. Setiap kelompok mendapat kesan yang keliru tentang menilai orang yang berdebat,
3. Disebabkan keinginan pendapatnya benar, menyebabkan kelas yang sulit terkontrol untuk kondusif,
4. Persiapan dalam strategi ini teliti dan matang, agar terlaksana dengan baik.

Dalam kelemahan strategi pembelajaran *Point Counter Point*, dapat memberikan suasana belajar yang kurang menghargai pendapat teman kelompok yang lainnya, sehingga kelas sulit untuk kondusif.

2.1.2. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif sangat dibutuhkan dalam proses belajar matematika yang berkelanjutan. Menurut Johnson dalam penelitian Suripah dan Sthephani (2017: 150) mengatakan bahwa melihat dan memperhatikan naluri, mengembangkan ide dan hasil imajinasi, menemukan hal-hal baru, mengembangkan sudut pandang orisinal, dan menemukan berbagai pemikiran atau

konsep semuanya telah digunakan untuk menyelidiki kebiasaan berpikir yaitu berpikir kreatif.

Menurut Anwar dalam penelitian Maftukhah dkk (2017: 268) bahwa berpikir kreatif merupakan cara untuk menghasilkan dan menciptakan suatu ide yang dapat diaplikasikan ke dalam masalah dunia. Peserta didik sangat membutuhkan kreativitas yang tinggi dalam proses berpikir.

Menurut Madyani dalam penelitian Haerunisa dkk (2021: 300) menyebutkan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu kemampuan pemecahan masalah dan pengembangan terstruktur yang direncanakan. Menggunakan imajinasi seseorang untuk memecahkan kesulitan saat ini dapat membantu seseorang mengembangkan kapasitas mereka untuk berpikir kreatif.

Menurut Kig dalam Haerunisa dkk (2021: 300) bahwa Berpikir adalah proses psikologis yang menggunakan konsep, imajinasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan kreatif untuk menggunakan pengetahuan. Gaya berpikir individu yang dapat menghasilkan ide-ide beragam yang tidak terduga dapat ditingkatkan melalui pemikiran kreatif.

Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu kebiasaan yang membentuk pola pikir individu menjadi bervariasi sesuai dengan apa yang dipikirkannya berdasarkan imajinasi, mampu menyelesaikan masalah, dapat mengambil sebuah keputusan yang baik, serta mampu menghasilkan sebuah ide yang tidak pernah ada sebelumnya. Adapun karakteristik dalam berpikir kreatif menurut Filsaime dalam Nurhayati dan Marliani (2018: 93) adalah sebagai berikut:

1. *Problem sensitivity* atau kepekaan merupakan kemampuan menangkap, memahami, dan mengenali suatu masalah, situasi, maupun kondisi.
2. *Fluence* atau kelancaran merupakan kemampuan yang dapat mencetuskan dan menghasilkan berbagai ide.
3. *Flexibility* atau keluwesan merupakan kemampuan untuk mengemukakan pemecahan persoalan terhadap suatu permasalahan yang ada.
4. *Originality* atau keaslian merupakan kemampuan untuk menemukan suatu gagasan atau ide dengan cara asli, dan tidak sering diberikan oleh banyak orang.

5. *Elaboration* atau elaborasi merupakan kemampuan dalam merinci situasi atau masalah dengan menambahkan dan menyajikan dalam bentuk tabel, grafik, model, maupun kata-kata sehingga menjadi lengkap dan detail.

Secara ringkasnya, karakteristik dalam kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk memahami masalah, kemampuan untuk menghasilkan ide, kemampuan untuk menemukan ide, dan kemampuan menyampaikan ide kreatif kepada banyak orang.

2.1.3. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Darwanto (2019: 23-24) adalah sebagai berikut:

1. Kelancaran (*Fluency*)

Kelancaran dapat diartikan dengan kemampuan untuk mendapatkan dan menemukan beberapa ide dapat dianggap sebagai kefasihan. Indikator ini adalah salah satu ukuran pemikiran kreatif yang paling utama karena memiliki lebih banyak ide yang kemungkinan memiliki ide-ide penting yang dapat dihasilkan dari kelancaran berpikir seseorang.

2. Fleksibilitas (*Flexibility*)

Fleksibilitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk melampaui rintangan dalam pikiran dan mengubah cara seseorang mendekati sebuah persoalan. Tidak terjebak pada anggapan aturan yang tidak dapat diterapkan pada suatu situasi atau masalah.

3. Elaborasi (*Elaboration*)

Elaborasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menyampaikan ide kreatifnya kepada banyak orang. Elaborasi ditunjukkan berdasarkan jumlah tambahan rinci yang dapat dibuat untuk meningkatkan stimulus sederhana menjadi lebih kompleks.

4. Orisinalitas (*Originality*)

Orisinalitas dapat diartikan pada acuan keunikan dari respon atau tanggapan apapun yang diberikan. Orisinalitas dapat meningkatkan berpikir yang

menghasilkan ide-ide asli dengan tuntutan penggunaan yang menarik dari objek umum.

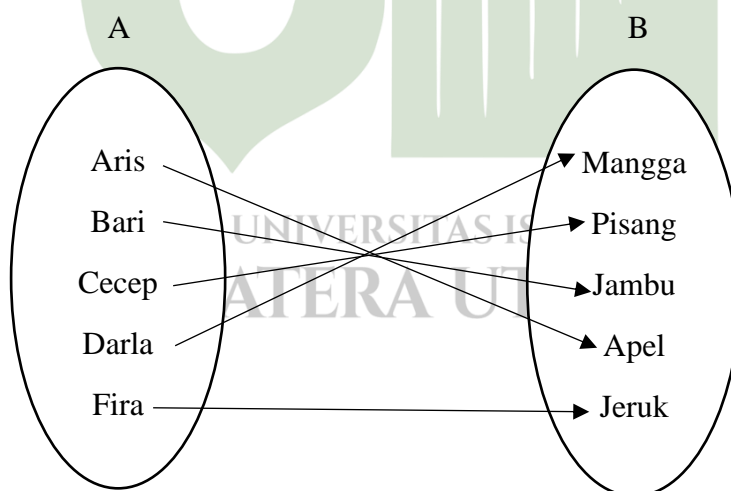
Indikator-indikator tersebut di atas mengarah pada kesimpulan bahwa indikator berpikir kreatif dapat memberikan gambaran sekilas tentang proses berpikir kreatif. Peserta didik dapat mengembangkan ide atau solusi kreatif untuk menyelesaikan suatu persoalan atau permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dengan bantuan berpikir secara kreatif. Kemampuan berpikir kreatif dapat didefinisikan pada uraian yang telah disebutkan di atas pada pembelajaran matematika untuk melihat kemampuan peserta didik menemukan dan menyelesaikan persoalan matematika.

2.1.4. Materi Ajar Relasi dan Fungsi

Relasi merupakan hubungan yang terdiri dari *domain* (daerah asal), *kodomain* (daerah kawan), dan *range* (daerah hasil) dari dua himpunan. Fungsi merupakan bagian dari relasi yang memasangkan *domain* (daerah asal) tepat satu kali ke daerah *domain* (daerah kawan). Contoh relasi:

$A = \{\text{Aris, Bari, Cecep, Darla, Fira}\}$

$B = \{\text{Mangga, Pisang, Jambu, Apel, Jeruk}\}$



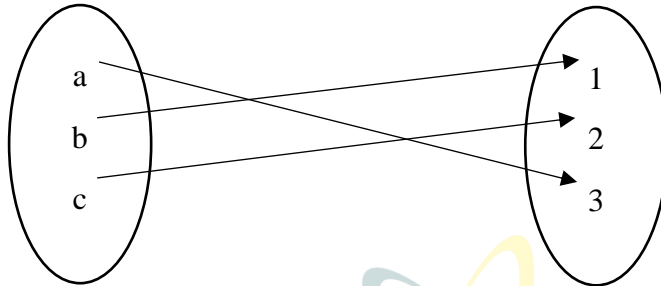
Gambar 2.1 Relasi Fungsi

Maka, relasi yang terbentuk dari diagram di atas adalah “**Menjual**”.

Dapat disimpulkan bahwa relasi antara Himpunan A dan B adalah aturan yang secara tepat satu kali memasangkan anggota Himpunan A dan B.

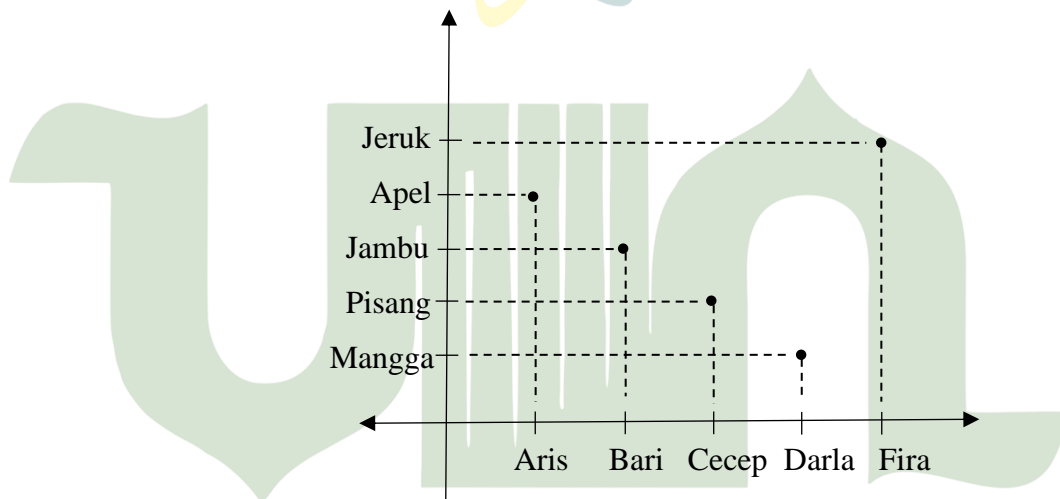
Dalam menyatakan suatu relasi dapat dinyatakan dalam beberapa bentuk sebagai berikut:

1. Diagram Panah



Gambar 2.2. Diagram Panah

2. Diagram Kartesius



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUMATERA UTARA MEDAN

Gambar 2.3. Diagram Kartesius

3. Himpunan Pasangan Berurutan

Dari contoh di atas, dapat disajikan dalam bentuk himpunan pasangan berurutan sebagai berikut:

$\{(Aris, Apel), (Bari, Jambu), (Cecep, Pisang), (Darla, Mangga), (Fira, Jeruk)\}$.

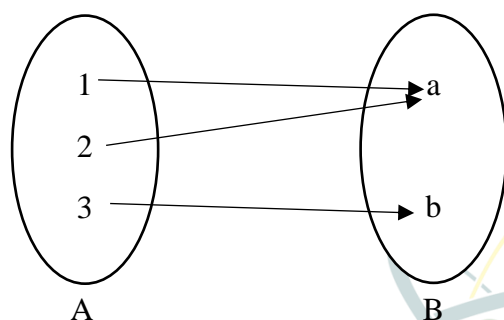
Maka dari penyajian bentuk relasi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa:

Daerah Asal = $\{Aris, Bari, Cecep, Darla, Fira\}$.

Daerah Kawan = {Mangga, Pisang, Jambu, Apel, Jeruk}.

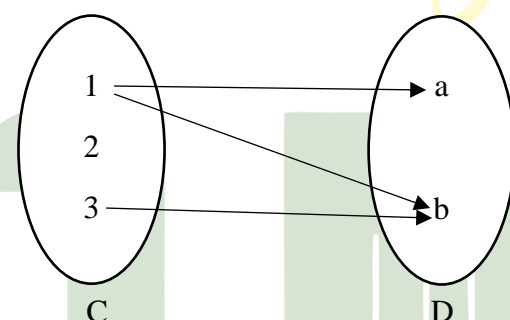
Daerah Hasil = {Mangga, Pisang, Jambu, Apel, Jeruk}.

Contoh fungsi dan bukan fungsi:



Contoh di samping merupakan sebuah **fungsi**.

Gambar 2.4. Fungsi



Contoh di samping **bukan** merupakan sebuah **fungsi**.

Gambar 2.5. Bukan Fungsi

2.2. Teori Tes dan Jenis-Jenis Tes

Menurut Linn dan Gronlund dalam Inanna, dkk (2021: 2) tes merupakan sebuah alat ataupun prosedur yang bersifat sistematis dalam pengukuran sebuah sampel perilaku yang diuji di dalamnya terdapat tugas untuk menjawab pertanyaan. Seberapa baik seseorang dalam menjawab tes yang diberikan, sehingga dapat dibandingkan dan menjadi tolak ukur pengerjaan sebuah tugas pelajaran.

Menurut Nur'aeni (2012: 2) tes merupakan suatu rangkaian tugas yang berbentuk sejumlah pertanyaan atau perintah untuk dilaksanakan dan dijawab dengan tujuan untuk mengukur pengetahuan seseorang di bidang tertentu. Hasil dari tes yang telah dijawab tersebut dapat dibandingkan.

Menurut Antasari dan Urbani dalam Riinawati (2021: 67) tes merupakan alat ukur dengan standar objektif, sehingga dapat diterapkan secara luas dan benar-benar bermanfaat untuk menilai kemampuan setiap orang dan dapat membandingkan keadaan praktis ataupun tingkah laku masing-masing individu.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa, tes merupakan suatu alat ukur berupa rangkaian kegiatan menjawab pertanyaan ataupun perintah yang digunakan untuk mengukur kemampuan maupun pengetahuan seseorang dengan hasil yang dapat dibandingkan dan menjadi tolak ukur dalam pengerjaan yang dilakukan masing-masing individu.

Dalam pengukuran tes, ada 2 jenis dari tes yaitu: 1) tes uraian merupakan suatu tes yang harus dijawab dengan mengemukakan jawaban masing-masing dalam menjawab persoalan. Tes uraian biasa dikenal juga sebagai tes subjektif karena jawaban yang dihasilkan sifatnya adalah subjektif yang memungkinkan menimbulkan jawaban yang bervariasi. Tes uraian digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif yang tinggi dan kompleks. 2) tes objektif merupakan suatu tes berupa tugas-tugas dan persoalan-persoalan yang terstruktur, sehingga jawabannya dapat ditentukan secara jelas dan pasti. Dalam tes objektif peserta didik tidak memiliki kesempatan dalam mengemukakan jawabannya sendiri, dikarenakan alternatif jawabannya sudah tersedia kecuali dalam tes isian dan jawaban singkat, siswa dapat memilih jawaban mana yang lebih tepat (Inanna dkk, 2021: 60-63).

2.3. Teori Validitas dan Reliabilitas

2.3.1. Validitas

Menurut Purwanto (2018: 58) validitas merupakan Seberapa tepat suatu alat penelitian dalam mengukur suatu variabel laten, yaitu suatu variabel dalam suatu penelitian yang nilainya tidak dapat ditentukan secara langsung.

Menurut Komarudin dan Sarkadi (2017: 119-120) validitas merupakan tes yang paling mendasar dan menggunakan sejumlah faktor sebagai titik acuan reliabilitas. Dalam artian, jika suatu tes validitasnya rendah, reliabilitasnya masih dipertanyakan. Validitas digunakan untuk mengukur instrumen penelitian selain itu juga ketelitian tes.

Menurut Ismail, dkk (2020: 67) validitas berkenaan dengan pengukuran, validitas alat ukur sehubungan dengan gagasan yang diukur, memastikan bahwa validitas berkaitan dengan pemberian informasi yang mendukung tujuan penelitian dan benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa, validitas merupakan suatu pengujian sebuah instrumen penelitian jika suatu tes memiliki hasil yang tinggi, maka semakin sah pula validitas yang dihasilkan dari suatu tes tersebut. Validitas dibatasi oleh kapasitas instrumen sebagai unit pengukuran utama.

Dalam validitas memiliki jenis-jenisnya, sebagai berikut: 1) validitas isi (*content validity*) merupakan alat ukur yang ditentukan dengan mengevaluasi kelayakan isi tes dikenal sebagai validitas isi. Jika suatu tes dimaksudkan untuk mengukur tujuan tertentu yang sebanding dengan informasi atau substansi pelajaran yang diberikan, tes tersebut dianggap memiliki validitas isi, 2) validitas konstruk (*construct validity*) merupakan validitas yang biasa digunakan untuk instrumen-instrumen variabel yang diukur, seperti sikap, minat, motivasi, prestasi, dan sebagainya, 3) validitas berdasar kriteria merupakan validitas dengan menghubungkan penggunaan alat saat ini dengan hasil yang dicapai di masa depan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun instrumen *input* dan *output* berbeda, tetapi menunjukkan hubungan yang kuat (Riinawati, 2021: 121-124).

2.3.2. Reliabilitas

Menurut Farida dan Musyarofah (2021: 41) reliabilitas merupakan alat tes yang menunjukkan dan menentukan seberapa besar suatu alat ukur dapat dipercayai, yaitu seberapa akurat hasilnya apabila suatu alat digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama (konsisten).

Thordike dan Hagen dalam Ismail, dkk (2020: 107) reliabilitas adalah berkaitan dengan apa yang diukur, ketelitian hasil pengukuran dan tingkat keakuratan yang mungkin dihasilkan dari pengukuran berulang. Apabila keluaran alat ukur sesuai dengan ukuran benda yang diukur maka dikatakan reliabel. Menurut Komarudin dan Sarkadi (2017: 126) reliabilitas tes adalah kemampuan tes yang menunjukkan sejauh mana alat pengukur secara konsisten dan akurat

mengukur apa yang diukur. Salah satu syarat perangkat tes yang baik adalah uji reliabilitas atau reliabilitas tes.

Sehingga, reliabilitas adalah tes kemampuan yang menunjukkan seberapa baik suatu pengukuran dapat menghasilkan hasil yang sama dan tetap konsisten apabila diulangi pada subjek yang sama. Dengan akuratnya hasil yang didapat dan konsisten dalam memberikan hasil.

Ada 3 kategori reliabilitas, antara lain: 1) Reliabilitas tes secara berulang (*test-retest reliability*) adalah validitas terukur yang tercapai dengan memberikan tes yang sama kepada sekelompok orang dua kali dalam waktu tertentu, 2) reliabilitas antar penilai (disebut juga *inter-rater* atau *inter-observer reliability*) adalah ukuran reliabilitas yang didasarkan pada konsistensi penilaian dua responden yang berbeda terhadap suatu konstruk, karena tidak terjamin bahwa pengamatan manusia mengidentifikasi jawaban dengan cara yang sama, 3) reliabilitas konsistensi internal (*internal consistency reliability*) adalah indikator reliabilitas didasarkan pada perbandingan butir tes dengan konsep yang sama (Erlangga dan Dharmawan, 2017: 191-192).

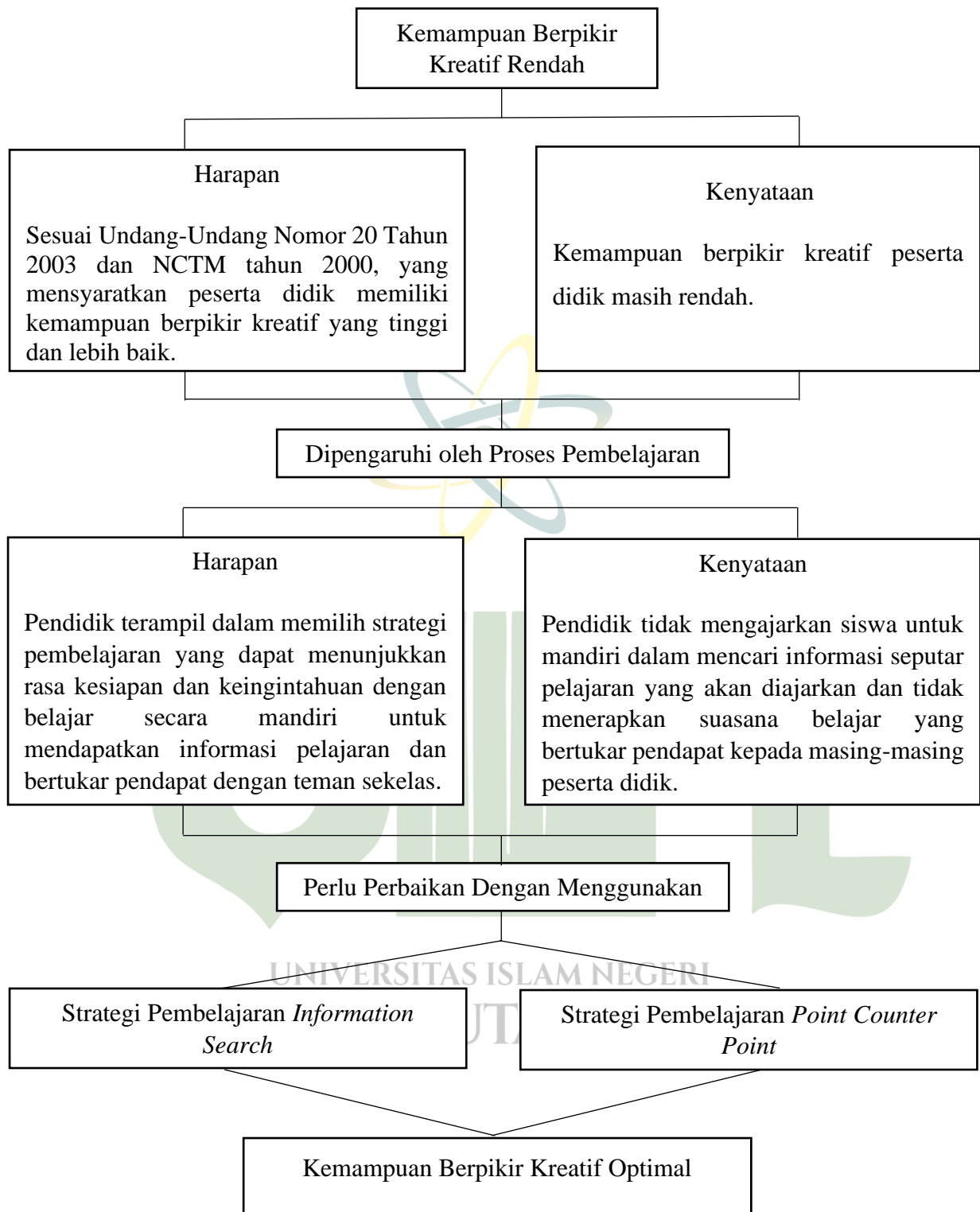
2.4. Kerangka Berpikir

Matematika merupakan ilmu murni dan pasti, memiliki sifat yang terstruktur. Ilmu murni dan pasti tersebut merupakan ilmu dasar yang berkaitan dengan ilmu lainnya. Sehingga, matematika memiliki fungsi sebagai ilmu yang membantu ilmu lainnya. Pembelajaran matematika sering dianggap sulit untuk dipahami oleh peserta didik yang menyebabkan pembelajaran matematika di sekolah dianggap tidak menarik dan membosankan. Dalam halnya kesulitan pemahaman peserta didik terhadap matematika yang diajarkan oleh pendidik di kelas menyebabkan peserta didik tidak percaya diri dan terlihat pasif (tidak aktif) dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Dalam proses pembelajaran berlangsung, seorang pendidik dapat meningkatkan strategi pembelajaran yang akan digunakan, sehingga di dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif.

Harapan dan kenyataan dalam pembelajaran matematika yang sering ditemukan adalah dengan harapan yang diinginkan adalah pendidik dapat mengubah strategi pembelajarannya, sehingga peserta didik dapat percaya diri dalam mengikuti pelajaran matematika di kelas. Dalam hal ini, kenyataannya adalah pendidik tidak menerapkan belajar secara mandiri terhadap peserta didik seperti mencari informasi tentang pelajaran yang akan dipelajari dan peserta didik tidak terbiasa dalam mengeluarkan pendapat dengan teman sekelas, sehingga kreatifitas peserta didik dalam berpikir ketika mengikuti pelajaran matematika masih dikatakan kurang, dan sebagainya. Menurut peneliti, bahwa menggunakan strategi pembelajaran *Information Search* dan *Point Counter Point* dapat membantu peserta didik mengembangkan dan menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Karena kedua strategi pembelajaran tersebut digunakan secara berkelompok, maka strategi ini dapat meningkatkan pembelajaran aktif dan menyenangkan. Peserta didik dapat berkolaborasi dalam proses belajar secara aktif. Setiap peserta didik dapat dibantu dan diarahkan oleh pendidik (guru) pada saat strategi pembelajaran tersebut dilaksanakan.

Dengan menggunakan strategi pembelajaran *Information Search* dan *Point Counter Point* di kelas, guru dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran aktif dan mendorong perkembangan kemampuan berpikir kreatif setiap peserta didik. Belajar dalam kelompok memungkinkan akan memperoleh manfaat dari pemikiran dan ide yang dihasilkan oleh setiap peserta didik saat mereka berpartisipasi dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan yang telah dijelaskan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan Strategi Pembelajaran *Information Search* dan *Point Counter Point* terhadap kreativitas bertanya peserta didik pada pembelajaran matematika. Adapun kerangka pemikirannya dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.6. Kerangka Berpikir

2.5. Penelitian Yang Relevan

Adapun penelitian-penelitian yang sebelumnya yang pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mahfuzhdin (2011) bahwa masalah yang ditemukan kurangnya membangun pembelajaran yang berpusat pada siswa di kelas, sehingga diperlukan pengembangan strategi pembelajaran, khususnya Strategi Pembelajaran *Information Search*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu atau quasi eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian, kelas yang menggunakan strategi pembelajaran *Information Search* mendapatkan rata-rata hasil belajar matematika yang lebih besar daripada kelas yang menggunakan strategi pembelajaran tradisional.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rahayu, dkk (2014) masalah yang ditemukan dalam penelitian ini karena motivasi belajar mereka yang rendah, siswa masih memiliki hasil belajar yang buruk dalam matematika, oleh karena itu mereka membutuhkan Strategi Pembelajaran *Information Search* untuk mengembangkan kebiasaan belajar mereka. Jenis penelitiannya adalah eksperimen dengan rancangan *Random terhadap subjek*. Hipotesis yang telah diajukan diterima berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, sehingga diperoleh hasil pengujian hipotesis yang diperoleh sebesar $\alpha = 0,05$ yaitu $t_{hitung} = 3,05$ dan $t_{tabel} = 1,67$. Penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan strategi pembelajaran aktif untuk *Information Search* menghasilkan hasil yang lebih baik daripada menggunakan strategi pembelajaran konvensional untuk belajar matematika.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nasution dan Harahap (2020) dalam penelitian ini yang menjadi permasalahan adalah siswa melakukan kesalahan dalam memahami ide pembelajaran di kelas, yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar. Penelitian ini menggunakan desain *quasi experimental* sebagai metodologinya. Menurut penelitian yang menemukan bahwa siswa kelas IX IPA SMA Al-Washliyah-3 Medan

memiliki rata-rata nilai ulangan awal 38,00000 dan nilai ulangan akhir 79,33333. Sehingga, Strategi Pembelajaran *Point Counter Point* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Sahwari dan Dassucik (2021) dalam penelitian ini masalah yang ditemukan adalah siswa belum mampu menyelesaikan soal yang diberikan dengan berpikir secara kreatif. Adapun metode penelitian ini menggunakan angket yang memberikan kesimpulan bahwa dengan menunjukkan bahwa harga r hitung (0,296) lebih tinggi dari r tabel (0,206) dan dengan harga t hitung (2,887) lebih tinggi dari t tabel, dapat dilihat bahwa kemampuan berpikir kreatif berdampak menguntungkan pada hasil belajar siswa (1,662). Jadi, semakin besar kapasitas berpikir kreatif seorang siswa, semakin baik pula hasil belajarnya. Di sisi lain, hasil belajar anak cenderung menurun jika mereka kurang kreatif berpikir.

2.6. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara dari permasalahan penelitian yang dilakukan, dapat menggambarkan hubungan antar variabel yang sedang diteliti, serta memberikan petunjuk bagaimana variabel-variabel tersebut dapat diamati dan diukur dalam penelitian empiris melalui data yang terkumpul. (Ridhahani, 2020: 47)

Berdasarkan pada latar belakang, rumusan masalah, dan kerangka berpikir yang ditunjukkan di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan Strategi Pembelajaran *Information Search* dan Strategi Pembelajaran *Point Counter Point* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran matematika.

H_a : Terdapat perbedaan Strategi Pembelajaran *Information Search* dan Strategi Pembelajaran *Point Counter Point* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran matematika.