

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan pembelajaran pengetahuan dan ketrampilan yang diajarkan oleh pendidik melalui sebuah proses yang dinamakan proses pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang. Pembelajaran juga memiliki makna bahwa subjek belajar harus dibelajarkan bukan diajarkan. Subjek yang dimaksud adalah siswa atau disebut juga pembelajar yang menjadi pusat kegiatan belajar. Siswa sebagai subjek belajar dituntut untuk aktif mencari, menemukan, menganalisis, merumuskan, memecahkan masalah, dan menyimpulkan suatu masalah.

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan guru agar terjadi proses belajar pada siswa. Dari proses tersebut diharapkan siswa memiliki pengetahuan, sikap, maupun cara berfikir kreatif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sehingga keberhasilan dalam proses pembelajaran tercapai. Salah satu berfikir kreatif yang diharapkan oleh guru kepada siswanya adalah berfikir kreatif dalam mata pelajaran matematika.

Berkaitan dengan pembelajaran matematika menurut Sundayana (2016:2) matematika adalah salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan mata

pelajaran yang sering dianggap sulit oleh siswa, akibatnya ada banyak siswa yang merasa takut dan tidak menyukai pelajaran tersebut.

Kemampuan berfikir kreatif matematis telah menjadi fokus perhatian utama dalam pembelajaran matematika di sekolah. Berfikir kreatif matematis adalah suatu cara mengembangkan ide yang dapat diterapkan dalam kehidupan dan proses kreatif akan muncul apabila ada stimulus (Susanto, 2012).

Selain itu tidak sedikit guru di SD yang merasa kesulitan dalam membelajarkan siswa bagaimana menyelesaikan soal matematika. Permasalahan tersebut juga terjadi di SD Negeri Pruwatan ketika siswa menyelesaikan soal bangun ruang, mereka hanya memperhatikan jawaban dari hasil akhir tanpa memperhatikan konsep dasarnya, sehingga siswa kurang berfikir secara kreatif dalam menyelesaikan suatu soal matematika terutama pada materi bangun ruang.

Terdapat pula beberapa hasil wawancara yang peneliti dapatkan di SD Negeri Pruwatan. Pertama wawancara yang peneliti laksanakan dengan guru kelas V Sekolah Dasar Negeri Pruwatan 01 diperoleh data hasil nilai ulangan harian siswa mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Sedangkan KKM dari matematika itu sendiri 68. Dari hasil observasi peneliti di dalam kelas masih banyak kendala yang dialami guru saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung, salah satunya adalah respon siswa yang cenderung pasif ketika guru menyampaikan materi. Hal ini menyebabkan guru masih harus menjelaskan konsep secara informative, memberikan contoh soal dan pengerjaannya, serta memberikan soal-soal sebagai bahan latihan. Kedua wawancara yang peneliti laksanakan dengan guru kelas V Sekolah Dasar Negeri

Pruwatan 02 diperoleh data hasil nilai ulangan harian siswa mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Sedangkan KKM dari matematika itu sendiri 69. Kemampuan siswa dalam menemukan dan memahami konsep pada materi bangun ruang masih rendah. Permasalahan tersebut selain disebabkan karena kemampuan berfikir kreatif matematis siswa rendah dan respon siswa yang pasif, juga disebabkan karena rendahnya kemandirian siswa dalam pembelajaran matematika. Siswa masih menjadikan matematika sebagai mata pelajaran yang susah dan yang menakutkan. Hal tersebut terbukti dengan adanya beberapa siswa yang malas mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Siswa cenderung mengerjakan pekerjaan rumah di sekolah dan menyontek pekerjaan teman.

Ketiga wawancara yang peneliti laksanakan dengan guru kelas V Sekolah Dasar Negeri Pruwatan 03 diperoleh data hasil nilai ulangan harian siswa mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Sedangkan KKM dari matematika itu sendiri 70. Model pembelajaran yang dilaksanakan dalam pembelajaran matematika belum variatif, guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional. Minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika sangat rendah, ditunjukkan dengan kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, siswa lebih memilih untuk asik bermain sendiri dibandingkan dengan memperhatikan pelajaran atau menjawab pertanyaan dari guru. Siswa hanya diberikan latihan-latihan soal dan mencatat materi yang dijelaskan guru.

Keempat wawancara yang peneliti laksanakan dengan guru kelas V Sekolah Dasar Negeri Pruwatan 04 diperoleh data hasil nilai ulangan harian siswa mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Sedangkan

KKM dari matematika itu sendiri 68. Kemampuan berhitung yang masih rendah, hal ini berakibat pada rendahnya kemampuan berfikir kreatif matematis. Kelima wawancara yang peneliti laksanakan dengan guru kelas V Sekolah Dasar Negeri Pruwatan 05 diperoleh data nilai ulangan harian siswa mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan nilai KKM dari matematika itu sendiri 70. Penyebab rendahnya kemampuan berfikir kreatif matematis siswa pada saat pembelajaran dilaksanakan siswa lebih senang bertanya kepada temannya dibandingkan dengan bertanya langsung kepada gurunya, tanpa mempertimbangkan jawaban yang diberikan temannya tersebut benar atau salah.

Fakta di atas menunjukkan bahwa kemampuan berfikir kreatif matematis siswa masih perlu ditingkatkan lagi dalam segala aspek penunjangnya, salah satunya adalah proses pembelajaran di kelas. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berkaitan dengan diri siswa, diantaranya adalah sikap, minat, motivasi, intelegensi, kreativitas belajar dan lain sebagainya. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor dari luar dari siswa antara lain model pembelajaran yang digunakan guru tidak sesuai dengan materi yang diajarkan. Pada umumnya model pembelajaran yang dilaksanakan adalah guru cenderung lebih mendominasi pembelajaran atau *teacher centered* (berpusat pada guru) sehingga siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar. Hal ini tentunya akan berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa. Pembelajaran yang hanya berpusat kepada guru sampai saat ini masih terlaksana di sekolah-sekolah, seolah-olah guru yang mendominasi proses belajar mengajar sehingga kesempatan siswa

untuk belajar aktif sangat terbatas. Oleh karena itu, perlu diterapkannya model pembelajaran yang akan membuat pembelajaran lebih efektif.

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Suprijono (2016: 65) menyatakan bahwa model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.

Salah satu model yang memungkinkan terjadinya pembelajaran yang efektif adalah model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran kelompok yang menghendaki untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep dan menyelesaikan persoalan antara anggota kelompok dalam mempelajari materi yang diberikan guru (Shoimin, 2014: 45). Model pembelajaran ini mempermudah siswa dalam memahami dan berfikir kreatif dengan saling berdiskusi. Pembelajaran kooperatif juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengemukakan pendapat dan pertanyaan.

Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil sehingga siswa bekerjasama untuk memaksimalkan kegiatan belajarnya sendiri dan juga anggota yang lain (Anitah, dkk 2011: 3.7). Suprijono (2016: 46-47) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal sebagai pembelajaran secara berkelompok. Tetapi belajar

kooperatif lebih dari sekedar belajar berkelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi siswa terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif diantara anggota kelompok. Hubungan kerja seperti ini memungkinkan timbulnya persepsi yang positif tentang apa yang dapat dilakukan siswa untuk mencapai keberhasilan belajar berdasarkan kemampuan dirinya dan adil dari anggota kelompok lain selama bekerja bersama dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif ini terdapat beberapa tipe model pembelajaran, namun model pembelajaran yang dirasa mampu untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif matematis siswa pada mata pelajaran matematika dan menarik bagi peneliti yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Teams Games Tournament adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang berkaitan dengan permainan dan *tournament* untuk mencapai ketuntasan belajar, dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif yang berkaitan dengan permainan (Lestari dan Yudhanegara, 2015:47). Menurut Mustopa (2016: 50), beberapa siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih baik dari nilai rata-rata hasil tes kemampuan berfikir kreatif matematis kelas kontrol. Dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* tersebut maka siswa akan lebih aktif, mampu belajar secara kelompok, dan masalah kurangnya kemampuan berfikir kreatif matematis siswa dapat teratasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik ingin meneliti permasalahan hubungan berfikir kreatif dengan efektifitas model. Oleh karena itu penelitian ini berjudul “Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas V SD Negeri Se-Desa Pruwatan Tahun Pelajaran 2019/2020”

B. Pembatasan Masalah

Penelitian yang berjudul Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Berfikir Kreatif Matematis Siswa Kelas V SD Negeri Se-Desa Pruwatan Tahun Pelajaran 2019/2020 ini akan dibatasi agar tidak menyimpang dari rumusan masalah, maka peneliti membatasi masalah pada:

1. Metode pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
2. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas V di SD Negeri Pruwatan.
3. Mata pelajaran yang akan diteliti yaitu Matematika
4. Efektivitas dalam penelitian ini yaitu rata-rata kemampuan berfikir kreatif matematis yang diajarkan dengan model kooperatif *Teams Games Tournament* lebih baik dari pada siswa yang diajarkan dengan metode konvensional.
5. Indikator kemampuan berfikir kreatif matematis adalah berfikir lancar, berfikir luwes dan berfikir orisinal.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Apakah rata-rata kemampuan berfikir kreatif matematis dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* mencapai KKM?
2. Apakah rata-rata kemampuan berfikir kreatif matematis yang diajarkan dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* lebih baik dari pada siswa yang diajarkan dengan model konvensional?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui rata-rata kemampuan berfikir kreatif matematis dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* mencapai KKM.
2. Untuk mengetahui rata-rata kemampuan berfikir kreatif matematis yang diajarkan dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* lebih baik dari pada siswa yang diajarkan dengan model konvensional.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik segi teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini secara teoretis dapat memberikan sumbangan pikiran, atau memperkaya wawasan dalam pengembangan bahan ajar terutama pada bahan ajar Matematika. Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambahkan dalam pembelajaran yang dilaksanakan di Sekolah Dasar yang sesuai dengan perkembangan siswa di Sekolah Dasar.

Pembelajaran ini dapat bermanfaat yang membawa pada pembelajaran yang inovasi yang dapat mengembangkan siswa pada aspek kognitif, afektif, psikomotorik yang memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan baik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Agar siswa lebih memahami konsep bahan ajar dapat dijadikan sumber belajar di sekolah secara mandiri. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat memberi kesan bahwa berfikir kreatif matematis dalam Matematika adalah hal yang menyenangkan.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberi pemahaman bagi sekolah mengenai manfaat model pembelajaran. Dikatakan demikian karena dalam suatu model pembelajaran dapat membantu guru dalam mengembangkan bakat siswa.

c. Bagi Guru

Bahan ajar dapat digunakan sebagai alternatif penyajian materi dalam proses pembelajaran, memacu kreatifitas guru dalam mengoptimalkan penggunaan model. Menambah informasi tentang pembelajaran serta mengembangkan inovasi pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan dan wawasan mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Tournament terhadap berpikir kreatif Matematis siswa kelas V SD Negeri 05 Mata Pelajaran Matematika. Selain itu, bermanfaat untuk perbaikan penelitian dengan menerapkan model yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran.

F. Sistematika Penulis

Sistematika penulis skripsi ini yang akan digunakan oleh penelitian dalam pelaksanaan kegiatan ini yaitu berupa sistematika penulisan sebagai berikut:

Pertama, bagian awal skripsi terdiri atas halaman sampul depan, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman persetujuan, nota dinas pembimbing, motto dan persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Kedua, bagian utama skripsi terdiri atas BAB I Pendahuluan, berisi sub-sub antara lain latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, sistematika penulisan. BAB II landasan teori, berisi sebagai berikut: landasan teori, kajian pustaka, kerangka berfikir, dan hipotesis penelitian. BAB III metode penelitian, berisi sub-sub antara lain: tempat penelitian, pendekatan penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, teknik penelitian data, instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas, teknik analisis data, hipotesis penelitian. BAB IV hasil dan pembahasan, hasil penelitian ini berisi sub-sub antara lain hasil penelitian dan pembahasan. BAB V penutup, berisi sub-sub antara lain: kesimpulan dan saran.

Ketiga, bagian akhir skripsi yang memuat daftar pustaka, instrumen penelitian, jadwal penelitian, biodata penelitian dan lain-lain.