

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada umumnya proses pembelajaran yang ada di Indonesia dilakukan dengan pembelajaran klasikal atau konvensional, artinya pembelajaran ini biasanya menggunakan metode ekspositori dan sumber belajar berupa buku ajar. Dasar penerapan pembelajaran klasikal atau konvensional adalah adanya asumsi bahwa siswa yang mempunyai usia sebaya, dapat diberikan materi sama dan harus ditempuh dalam waktu tertentu. Sistem ini menitikberatkan pada persamaan dari pada perbedaan. Sistem ini mengandung kelemahan antara lain mengabaikan perbedaan individual, potensi dalam diri siswa tidak dapat dikembangkan secara optimal, siswa cenderung bersikap pasif sedangkan guru harus aktif dan dominan.

Walaupun tidak selamanya model pembelajaran klasikal buruk untuk siswa tetapi alangkah baiknya jika siswa dapat mengembangkan potensi dalam dirinya secara optimal dan dapat melakukan pembelajaran secara lebih aktif. Menurut Mutohar (2009) pendidikan idealnya membimbing peserta didik menuju kreativitas dan bukan menjadikan tekanan bagi siswa.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa mulai siswa sekolah dasar hingga mahasiswa perguruan tinggi masih banyak yang melakukan kecurangan dalam ujian terutama dalam mata pelajaran matematika (Hutasoit, 2010). Ini menunjukkan banyak siswa yang hanya menginginkan memperoleh nilai maksimal bukannya pemahaman yang optimal. Salah satu alasan kecurangan itu terjadi

karena siswa merasa tidak percaya diri dalam mengerjakan soal bila cara yang mereka gunakan tidak sama dengan cara yang diberikan oleh gurunya sehingga siswa tidak bisa mengoptimalkan kemampuannya dan berpikir kreatif dalam menjawab soal.

Berpikir kreatif merupakan salah satu kompetensi matematis yang perlu ada pada diri siswa untuk mengembangkan kemampuan menganalisis sesuatu berdasarkan data atau informasi yang tersedia dan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap satu masalah (Amalia, 2008). Oleh karena itu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan matematika di Indonesia telah banyak dilakukan oleh berbagai pihak yang peduli kepada pembelajaran matematika.

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama yang didambakan dalam melaksanakan pendidikan di sekolah. Sebagai upaya meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran matematika pada masa sekarang, telah banyak dikembangkan metode-metode yang bersifat *behavioristik* (memanusiakan manusia), seperti: *student active learning*, *quantum learning*, *quantum teaching*, dan *accelerated learning*. Seluruh metode tersebut digunakan dalam rangka revolusi belajar yang melibatkan guru dan siswa sebagai satu kesatuan yang mempunyai hubungan timbal balik. Peran guru sebagai pengajar/ fasilitator, sedangkan siswa merupakan individu yang belajar. Dengan demikian semua pihak yang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (guru dan siswa) telah mengetahui arah pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang ditawarkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pertama kali dikembangkan oleh Aronson dkk. di Universitas Texas. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang dengan memperhatikan keheterogenan, bekerjasama positif dan setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari masalah tertentu dari materi yang diberikan dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain (Kholid, 2009).

Keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompok yang lain.

Menurut Nisbet (dalam Tim MKPBM 2001: 70) tidak ada cara belajar (tunggal) yang paling benar dan cara mengajar paling baik, orang-orang berbeda dalam kemampuan intelektual, sikap, dan kepribadian sehingga mereka mengadopsi pendekatan-pendekatan yang karakteristiknya berbeda untuk belajar.

Menurut Suherman dan Sudjana (dalam Wulan 2006: 13) bahwa pendekatan pembelajaran matematika merupakan suatu konsep atau prosedur yang digunakan dalam membahas suatu bahan pelajaran untuk mencapai tujuan mengajar.

Problem posing merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa karena dalam pembelajaran ini, siswa dikondisikan untuk menggali informasi sebanyak-banyaknya dari berbagai

literatur, merumuskan soal atau pertanyaan dari situasi yang ada, menentukan jawaban atau pemecahan dari permasalahan yang mereka buat serta mencari alternatif pemecahannya (Supriadi 2008).

Mengingat begitu pentingnya kreativitas berpikir matematik siswa dalam penyelesaian masalah matematika, maka untuk menyelesaikan sebuah soal yang pada kenyataannya siswa masih kesulitan dalam memahami dan menyelesaikan soal tersebut, sangat diperlukan langkah-langkah untuk mempermudah pemahamannya. Salah satu strategi yang efektif dalam menciptakan pembelajaran aktif dan menyenangkan tentunya dengan melibatkan siswa dalam kegiatan di kelas. Pembelajaran dengan suasana belajar aktif dan memberikan strategi dalam penyelesaian soal, salah satunya dapat diterapkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan pendekatan *Problem Posing*.

Dari uraian di atas maka penulis memilih judul penelitian “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan pendekatan *problem posing* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa”.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang dikemukakan, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang mendapatkan pembelajaran model kooperatif tipe *jigsaw* dengan pendekatan *problem posing* lebih baik daripada siswa yang mendapat pembelajaran konvensional?

2. Bagaimanakah tanggapan siswa terhadap pembelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan pendekatan *problem posing*?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Mengetahui apakah peningkatan berpikir kreatif siswa yang mendapatkan pembelajaran model *jigsaw* dengan pendekatan *problem posing* lebih baik daripada siswa yang mendapat pembelajaran konvensional?
- b) Mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan pendekatan *problem posing*?

2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

- a) Bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa.
- b) Bagi guru, khususnya guru-guru matematika sebagai bahan masukan untuk memperluas pengetahuan dan wawasan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan pendekatan *problem posing* sebagai alternatif dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran matematika

D. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kekeliruan atau salah penafsiran, berikut ini beberapa penjelasan istilah yang terdapat dalam judul penelitian, yaitu:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah suatu model pembelajaran yang mengutamakan keaktifan siswa (*student centered*) dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang heterogen dalam kemampuan dan jenis kelamin beranggotakan 4-6 orang yang terdiri dari kelompok asal dan kelompok ahli. Para anggota dari kelompok asal yang berbeda dengan topik yang sama bertemu untuk berdiskusi (antar ahli), saling membantu satu sama lain untuk mempelajari topik yang diberikan (ditugaskan pada mereka). Siswa tersebut kemudian kembali pada kelompok masing-masing (kelompok asal) untuk menjelaskan kepada teman-teman satu kelompok tentang apa yang telah dipelajarinya.
2. Silver (dalam Sutiarmo, 2000) *problem posing* adalah merumuskan atau membuat soal dari situasi yang diberikan.
3. Berpikir kreatif adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah yang didasari data dan informasi yang tersedia, yang penekanannya pada kuantitas (Amalia, 2008: 6).

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang mendapat pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan pendekatan *problem posing* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional.”

