

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Prestasi belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi didalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, Tastin (2016). Sedangkan menurut Prayogo (2012, hlm. 4) mengungkapkan,

“salah satu cara agar siswa aktif dalam proses pembelajaran, yaitu dengan cara menerapkan model pembelajaran, dimana manfaat model pembelajaran dapat membantu guru dalam mengaktifkan jalannya proses belajar, selain itu juga dapat menghidupkan suasana belajar didalam kelas menjadi lebih baik. Dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk selalu berpikir baik berpikir secara kritis maupun berpikir secara kreatif.”

Berpikir kreatif adalah sebuah kemampuan mengembangkan cara berpikir kita, dimana berdasarkan data dan informasi tertentu yang terbatas, kita mencoba untuk melihat suatu masalah yang perspektif yang lebih luas dan mengembangkan alternatif pemecahan nya dari sudut pandang lain yang berbeda dari cara berpikir yang dilakukan kebanyakan orang, Sunal(2005, Jhonson, 2009, Padget, 2013 dan Sudarma, 2013).

Sebagaimana yang dikemukakan Guilford (dalam Semiawan, 1988, hlm. 63) dalam berpikir kreatif terdapat indikator yang meliputi aspek kelancaraan, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Dapat dikatakan bahwa berpikir kreatif adalah cara berpikir imajinatif yang mengembangkan proses berpikir kesegala arah yang membuat siswa mampu memunculkan ide-ide baru dalam setiap pembelajaran sehingga membuat siswa mampu memecahkan setiap masalah dalam pembelajaran.

Pengembangan kemampuan berpikir kreatif serta memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan peserta didik adalah penting. Kesadaran ini perlu dijadikan pijakan dalam pengembangan kurikulum dengan mengedepankan pembelajaran kontekstual. Untuk itu para guru perlu melakukan, merancang secara serius pembelajaran yang sifatnya kreatif. Kemampuan kreatifitas dapat

dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran dengan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari – hari. Hepytriati (2014, hlm. 4) mengungkapkan,

“berpikir kreatif adalah suatu proses berpikir yang mampu memecahkan masalah dengan cara orisinal dan berguna. Untuk berpikir kreatif seseorang harus mendapat kesan atas suatu masalah dengan sangat mendalam, merenungkan, menghayati, kemudian menyatakannya dalam perumusan dan visualisasi yang jelas, sehingga mampu menggambarkan dan merumuskan suatu konsep atau ide baru, orisinal, atau berbeda dengan konsep atau ide tradisional.”

Seperti mata pelajaran Geografi yang lebih dekat dengan kehidupan alam sehingga akan lebih mudah untuk menggambarkan dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, khususnya materi kelas 11 yang sebagian besar kajiannya adalah geografi sosial.

Menurut Riyanto (2010, hlm. 267) model pembelajaran sudah sangat berkembang dewasa ini berbagai model pembelajaran baru telah banyak muncul, dan model pembelajaran yang akan di bahas ini juga dikembangkan dari model pembelajaran cooperative karena model pembelajaran ini termasuk pada model pembelajaran cooperative. Seperti yang kita ketahui model pembelajaran cooperative adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik(academik skill), sekaligus keterampilan sosial(sosial skill) termasuk interpersonal skill dimana model pembelajaran ini biasanya memiliki ciri yaitu membagi siswa kedalam beberapa bagian(kelompok belajar) dan dibentuk dengan siswa kemampuan tinggi, sedang dan rendah.

Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Time Token* digunakan untuk melihat kemampuan peserta didik dalam berpikir secara kreatif. Dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Time Token* dapat melihat sejauh mana siswa itu berpikir kreatif dalam menjawab soal yang akan diberikan. *Time Token* merupakan tipe dari pendekatan structural dari beberapa model pembelajaran kooperatif, untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut, Afianingsih (2016). Nikmah (2013, hlm. 28) mengungkapkan,

“*Time Token* berasal dari kata “*Time*” artinya waktu dan “*Token*” artinya tanda. *Time Token* merupakan model belajar dengan ciri adanya tanda waktu atau batasan waktu. *Time Token* yaitu struktur yang dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali.”

Siswanto & Arini (2015, hlm. 61) mengatakan keunggulan pembelajaran kooperatif teknik *Time Token* adalah membantu membagikan peran serta secara lebih merata kepada siswa. Biasanya dalam kelompok belajar sering ada anggota yang terlalu mendominasi percakapan dan ada sejumlah kecil yang malu dan tidak pernah berbicara sama sekali. Dalam situasi seperti ini, pemerataan tanggung jawab dalam kelompok bisa tidak tercapai karena anak yang pasif akan terlalu menggantungkan diri kepada temannya yang aktif.

Mufianoor (2011) yang menyatakan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe *time token* berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Model *cooperative learning* tipe *time token* menempatkan siswa sebagai pembelajaran aktif dimana siswa dituntut untuk menjawab soal yang diberikan dengan sama rata artinya siswa yang pendiam harus bisa menjawab pertanyaan yang diberikan dengan kesempatan melalui kartu bicara yang dimana dengan berbicara siswa dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir salah satunya kemampuan berpikir kreatif yaitu kemampuan untuk menemukan berbagai gagasan – gagasan atau solusi – solusi untuk menyelesaikan permasalahan.

Suyatno (2009, hlm. 12) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Time Token* merupakan model pembelajaran yang bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lain untuk bisa berpikir secara kreatif.

Seperti yang dipaparkan Widodo, (2017, hlm. 2) Berpikir kreatif dalam Pembelajaran Geografi sangat penting karena dalam pelaksanaannya siswa dihadapkan dengan materi yang banyak dan menuntut siswa agar mampu memahami serta memiliki daya ingat yang baik. Kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran Geografi mengarahkan siswa agar mampu berpikir lancar dan luwes dengan mengemukakan banyak alternatif jawaban, memberikan berbagai

penafsiran terhadap suatu gambar, cerita atau masalah, mampu mengungkapkan gagasan-gagasannya serta mengambil sebuah kesimpulan atau keputusan untuk menyelesaikan sebuah permasalahan terkait materi yang ada.

Secara empiris, berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMAN 19 Bandung, diperoleh beberapa kesimpulan mengenai kendala dalam pembelajaran geografi khususnya pada kelas XI. Dilihat dari langkah pembelajaran 5m (Mengamati, Menanya, Mengumpulkan data, Mengasosiasi dan Mengkomunikasikan) maka uraiannya sebagai berikut; Ketika dilaksanakannya kegiatan belajar mengajar, hampir keseluruhan siswa memperhatikan guru yang sedang menerangkan materi di depan kelas, hanya sekitar 15% siswa saja yang bersikap acuh terhadap guru yang sedang menerangkan, tetapi ketika guru membuka sesi tanya jawab, tidak ada siswa yang bertanya.

Dilihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam menggali materi yang disampaikan. Juga pelaksanaan tes pra penelitian yang dilakukan peneliti dan guru dengan penerapan model kuis, siswa yang menjawab pertanyaan hanya itu – itu saja, dalam artian hanya beberapa siswa yang mendominasi jawaban. Lalu hasilnya kemampuan siswa khususnya kelas XI IPS 2 dalam mengembangkan ide – ide gagasan sangatlah rendah, ini dilihat ketika peneliti melakukan pra penelitian, guru geografi kelas XI memberikan pertanyaan berupa kuis, pertanyaan yang berkaitan adalah untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa tersebut.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu guru Mata Pelajaran Geografi di SMAN 19 Bandung yaitu Ibu Intan Mutiara, S.Pd, beliau mengatakan bahwa kebanyakan dari siswa masih banyak yang tidak memiliki kemampuan dalam mengembangkan ide ide khususnya dalam kemampuan berbicaradan berpikir secara kreatif dalam menyikapi sebuah materi, masih banyak yang dikatakan pasif yang cenderung kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran yang berpengaruh terhadap berpikir kreatif siswa tersebut. Beliau juga menambahkan bahwa jika pun ada siswa yang aktif dan pandai membuat gagasan dan ide saat menjawab pertanyaan lain selalu hanya siswa itu – itu saja yang menjawabnya. Untuk mendapatkan gambaran tentang kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI IPS 2 SMAN 19 Bandung dapat dilihat dari hasil pengambilan data

nilai kemampuan berpikir kreatif seluruh siswa kelas XI IPS oleh guru pamong Geografi dan peneliti saat penelitian pendahuluan yang dilakukan pada proses kegiatan belajar mengajar di SMAN 19 Bandung pada tanggal 15 Februari 2018, dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 1.1 Nilai Rata – Rata Kelas Siswa

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata – Rata	Nilai KKM
1.	XI IPS 1	33	83	75
2.	XI IPS 2	32	78	75
3.	XI IPS 3	32	80	75

Sumber : SMAN 19 Bandung

Pada tabel di atas adalah nilai rata – rata harian kelas berdasarkan jawaban dari pertanyaan yang berkaitan berpikir kreatif yang diberikan oleh peneliti kepada siswa. Siswa diperintahkan menjawab pertanyaan secara lisan per kelompok, dengan hasil rata – rata kelas XI IPS 2 dan XI IPS 3 mempunyai nilai terrendah dalam menjawab pertanyaan secara lisan tersebut, maka peneliti mengambil kelas XI IPS 2 dan XI IPS 3 untuk dijadikan kelas eksperimen dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Kondisi demikian akan teratasi manakala guru berupaya untuk menentukan solusinya, yaitu mengganti model pembelajaran dan cara mengajar yang selama ini sering digunakan, untuk menambah partisipatif yang berpengaruh pada berfikir kreatif siswa juga pengoptimalan media pembelajaran yang ada, untuk membangkitkan keaktifan siswa sendiri, dengan mengaitkan pelajaran yang notabene geografi sosial. Sehingga siswa yang memiliki ide – ide cerdas tidak tersalurkan, dan siswa pendiam akan semakin pasif karena tidak adanya kepercayaan guru terhadap siswa dalam mengkritisi materi yang disampaikan, maka dengan metode *cooperative learning* tipe *time token* diharapkan dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa pada pelajaran geografi, agar siswa tidak hanya dicekoki materi saja, tetapi dapat mengungkapkan pendapatnya mengenai pelajaran geografi.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta menambah daya ingat siswa adalah dengan penggunaan Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *time token*, diharapkan siswa akan termotivasi untuk ikut berperan aktif dalam pembelajaran dan dituntut untuk ikut berbicara karena siswa yang telah berbicara/menjelaskan materi dan menyerahkan kuponnya tidak boleh bicara lagi. Ini diharapkan siswa-siswa lain yang selalu diam merasa mempunyai kesempatan untuk berbicara, tidak hanya merasa memiliki kesempatan, siswa-siswa pun diharapkan merasa bertanggung jawab dan memiliki rasa sosial yang tinggi ini karena setiap kelompok akan merasa bersaing dengan kelompok lainnya. Maka, siswa yang kurang pemahamannya pun akan di arahkan oleh teman-teman satu kelompoknya untuk memahami materi dan mendukungnya untuk berbicara dan menyampaikan pendapat.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen sebelum dan setelah pembelajaran yang menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Time Token* pada mata pelajaran Geografi kelas XI IPS di SMAN 19 Bandung?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas kontrol sebelum dan setelah pembelajaran yang menggunakan metode tanya jawab?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model *cooperative learning* tipe *time token* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode tanya jawab pada pembelajaran geografi di SMAN 19 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengetahui dan menganalisis perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *time token* pada kelas eksperimen di SMAN 19 Bandung.

2. Mengetahui dan menganalisis perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan metode tanya jawab pada kelas kontrol di SMAN 19 Bandung.
3. Mengetahui dan mengidentifikasi perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *time token* dan kelas kontrol yang menggunakan metode tanya jawab pada pembelajaran geografi di SMAN 19 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan diatas, peneliti mebagi beberapa manfaat penelitian mengenai perbedaan *cooperative learning* tipe *time token* dengan metode tanya jawab terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian mengenai model pembelajaran *cooperative learning* tipe *time token* untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Memberikan kontribusi pemikiran dan masukan kepada pemerintah mengenai penelitian model pembelajaran, pengembangan kompetensi guru dan meningkatkan mutu pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Meningkatkan cara berpikir kreatif peserta didik sehigga lebih memahami dan menguasai materi pembelajaran geografi sehingga dapat aktif dalam belajar kelompok.
- b. Meningkatkan keberanian peserta didik untuk mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan atau menanggapi, menyampaikan ide dan pendapat, mendengarkan secara aktif.
- c. Memberi pengalaman dan wawasan yang lebih mendalam tentang model – model pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam proses pembelajaran di kelas.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terkait yang baru diterbitkan pada tahun 2016 oleh peneliti Afida Afianingsih dengan judul penelitian “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif

Melalui Model *Cooperative Learning* Tipe *Time Token* Pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMA YP UNILA Bandar Lampung.”

Penelitian terdahulu berikutnya yang dilakukan oleh Alfiatun Nuriah tahun 2013 dengan judul penelitian “Pengaruh Teknik Pembelajaran *Time Token* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darag di SMAN 2 Gabus.” Kedua hasil penelitian menunjukkan hasil berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian ini memerlukan adanya struktur organisasi yang berfungsi untuk mempermudah dalam memahami isi penelitian dan sebagai pedoman penyusunan laporan penelitian. Adapun struktur organisasi skripsi sebagai berikut :

Bab 1 berisi pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi skripsi. Latar belakang penelitian dimaksudkan untuk mengatasi masalah. Rumusan masalah menjelaskan tentang analisis dan rumusan masalah yang dinyatakan dalam bentuk kalimat tanya. Tujuan penelitian menyajikan tentang hasil yang ingin dicapai setelah penelitian selesai dilakukan. Manfaat penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat serta pengaruh terhadap peserta didik, guru, peneliti sendiri maupun bagi peneliti lain.

Bab 2 berisi kajian pustaka. Kajian pustaka ini berfungsi sebagai landasan teoritis dalam menyusun rumusan masalah dan tujuan penelitian.

Bab 3 berisi penjelasan yang rinci mengenai metode penelitian yang akan digunakan. Komponen penelitian terdiri dari lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian berikut dengan justifikasi pemilihan desain penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data serta analisis data penelitian.

Bab 4 berisi hasil penelitian dari analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan tentang masalah penelitian, serta pembahasan yang dikaitkan dengan kajian pustaka.

Bab 5 berisi tentang kesimpulan dan saran yang menyajikan tentang penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.

Penulisan kesimpulan skripsi merupakan butir demi butir hasil penelitian yang dilakukan. Saran dapat ditunjukkan kepada praktisi atau kepada peneliti berikutnya.

Daftar Rujukan memuat semua sumber yang pernah dikutip dan digunakan dalam penulisan skripsi.

Lampiran berisi semua dokumen yang digunakan dalam penelitian.