

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan ilmu dasar yang dijadikan sebagai alat penting diberbagai bidang kehidupan baik itu bidang ekonomi, sains, sosial, dan teknologi. Dalam kehidupan sehari – hari kita tidak akan terlepas dengan ilmu matematika. Karena matematika sudah melekat dalam segala aktivitas yang kita lakukan mulai dari aktivitas sederhana maupun aktivitas yang menuntut kita untuk berpikir lebih kuat. Begitupun dalam dunia pendidikan peran matematika sangatlah penting baik dalam aktivitas belajar mengajar maupun masalah lain yang berhubungan dengan pendidikan. Salah satunya yaitu terdapat mata pelajaran matematika yang menjadi peran penting dalam proses pembelajaran.

Untuk mempelajari ilmu matematika kemampuan berpikir kreatif perlu diajarkan kepada siswa agar mereka mampu menghadapi persaingan dan menyelesaikan masalah matematis. Dengan kemampuan berpikir kreatif maka siswa akan memandang sebuah permasalahan dengan berbagai sudut pandang yang berbeda sehingga nantinya siswa dapat menyelesaikan persoalan matematika dengan cara yang kreatif dan tidak hanya berpatokan dengan cara yang diajarkan guru. Kemampuan berpikir kreatif menjadikan siswa tidak hanya dapat menyelesaikan masalah dengan menggunakan satu alternatif jawaban melainkan dapat menggunakan beberapa alternatif jawaban untuk menyelesaikan masalah tersebut. Meskipun hampir di semua sekolah

menerapkan kurikulum 2013 dimana dalam kurikulum tersebut siswa bertujuan untuk membentuk sikap mandiri siswa dan mengarahkan siswa untuk mempunyai daya kreativitas yang tinggi, namun dalam kenyataannya masih banyak siswa yang kemampuan berpikir kreatifnya masih rendah.

Berdasarkan hasil studi *The Trends International Mathematics and Science Study* (TIMSS) pada tahun 2011, yang merupakan studi berkala internasional yang diselenggarakan oleh *International Association for Evaluation of Educational Achievement* (IEA) menunjukkan bahwa kerangka kerja TIMSS terbagi atas dua dimensi yaitu dimensi konten yang menentukan materi pelajaran dan dimensi kognitif menentukan proses berpikir yang digunakan peserta didik, dimana hasil menunjukkan Indonesia menempati urutan ke 38 dari 42 negara yang diteliti, kemampuan rata – rata peserta didik Indonesia pada tiap domain masih jauh di bawah negara Malaysia, Thailand dan Singapura. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rosnawati (2013) menunjukkan bahwa nilai rata – rata presentase yang paling rendah yang dicapai oleh peserta didik Indonesia adalah pada domain kognitif pada level penalaran, artinya kemampuan matematika siswa Indonesia dalam berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kreatif dan berpikir kritis masih relatif rendah.

Dalam belajar matematika kita tidak hanya dituntut untuk dapat berhitung namun juga dituntut untuk mempunyai *self efficacy* terhadap diri sendiri bahwa diri kita mampu untuk mengikuti maupun memahami apa yang diajarkan oleh guru. Pemahaman matematika yang baik pada siswa akan

membantu untuk meningkatkan perkembangan sosial dan emosi di antaranya membangun citra diri yang positif, membantu membangun keyakinan pada siswa untuk mengikuti pelajaran di sekolah, serta menunjang siswa dalam meraih prestasi.

Self efficacy (keyakinan diri) siswa merupakan salah satu dimensi penting dalam pemecahan masalah. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.54 Tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, dalam pembelajaran matematika *self efficacy* dituntut untuk dikembangkan. Selain itu, menurut Bandura (Ormrod, 2008) *self efficacy* merupakan faktor yang mempengaruhi pembelajaran dan prestasi seseorang. *Self efficacy* dapat membangun kepercayaan diri seseorang, berhubungan dengan kemampuannya dalam menyelesaikan tugas di dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dengan *self efficacy* yang tinggi akan dapat mengatur dirinya untuk memperdalam kemampuannya, serta siap dalam menghadapi tantangan yang ada.

Dalam proses pembelajaran matematika perlu diupayakan model pembelajaran yang mendukung tumbuh dan berkembangnya kemampuan berpikir kreatif dan *self efficacy* siswa. Namun, pada kenyataannya masih banyak sekolah – sekolah yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Dalam proses kegiatan pembelajaran konvensional lebih didominasi oleh guru dan sedikit melibatkan siswa, mereka tidak diberikan kesempatan untuk mengeksplor kemampuan yang dimiliki. Sehingga mereka hanya dapat meniru cara kerja dan cara penyelesaian yang dilakukan oleh

guru, yang mengakibatkan interaksi antara siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung sangat minim dan dalam situasi seperti ini siswa merasa bosan karena kurangnya dinamika inovasi, kekreatifan, dan siswa belum dilibatkan secara aktif sehingga siswa sulit mengembangkan atau meningkatkan pembelajaran agar benar-benar berkualitas.

Untuk menghadapi masalah tersebut, maka diperlukan model dan metode pembelajaran yang dapat mengarahkan siswa untuk mempunyai kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self efficacy*. Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *cooperatiive script*. Model Pembelajaran *Cooperative script* digunakan dalam pembelajaran untuk menumbuhkan ide-ide atau gagasan baru (dalam pemecahan suatu permasalahan), daya berfikir kritis serta mengembangkan jiwa keberanian dalam menyampaikan hal-hal baru yang diyakininya benar (Susiloyoga, 2016). Model pembelajaran *cooperative script* ini diadaptasikan dengan kemampuan siswa dalam proses pembelajarannya serta membangun kemampuan siswa untuk membaca dan menyusun rangkuman berdasarkan materi yang dibacanya, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi yang diajarkan.

Hasil penelitian Yudiawati (2017) menyatakan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran *cooperative script* lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Purnamasari (2016) yang menunjukkan bahwa kemampuan

berpikir kreatif matematis siswa yang mendapatkan model pembelajaran *cooperative script* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan model pembelajaran ekspositori. Selain itu, Anita (2013) berpendapat bahwa terdapat perbedaan *self efficacy* yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran *cooperative script* dengan siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional, sehingga pembelajaran *cooperative script* berpengaruh terhadap *self efficacy* siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *cooperative script* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self efficacy* siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan penelitian ini adalah:

1. Apakah pembelajaran *Cooperative script* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ?
2. Apakah pembelajaran *Cooperative script* berpengaruh terhadap *self efficacy* siswa ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah pembelajaran *cooperative script* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa
2. Untuk mengetahui apakah pembelajaran *cooperative script* berpengaruh terhadap *self efficacy* siswa

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh selama duduk dibangku perkuliahan terhadap masalah di dunia pendidikan secara nyata.

2. Bagi Sekolah

Dapat mengetahui bahwasannya agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai maka pemilihan model pembelajaran yang tepat sangatlah penting dan hasil penelitian ini sekaligus memberikan masukan bagi sekolah sebagai alternatif untuk perbaikan mutu pembelajaran.

3. Bagi Guru

Dapat menambah pengetahuan apabila ingin menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas guru dalam mengelola kelas.