

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu sarana dan prasarana pengembangan sumber daya manusia. Hal ini sejalan dengan falsafah bahwa manusia itu perlu pendidikan. Hal ini dapat kita lihat dari berbagai masalah yang terjadi di sekolah. Ketidak merataan sistem pendidikan di Indonesia merupakan salah satu faktor penyebab kemajuan pendidikan di Indonesia. Pemerintah telah berupaya untuk meningkatkan mutu pendidikan, mulai dari peningkatan mutu tenaga pengajar sampai peningkatan infrastruktur yang ada di sekolah. Peningkatan sistem pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi sedang di lakukan pemerintah, hal ini dapat kita lihat dari beberapa perubahan kurikulum.

Pendidikan merupakan salah pondasi dan modal utama harus dilaksanakan oleh pemerintah daerah dalam pembangunan bangsa. Melalui pendidikan diharapkan mampu meningkatkan kecerdasan bangsa yang menumbuhkan cikal-bakal manusia yang berkualitas. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991), pendidikan berasal dari kata “didik”, lalu diberikan awalan kata “me” sehinggalah menjadi “mendidik” yang artinya memelihara dan memberi latihan. Dalam memelihara dan memberi latihan diperlukan adanya ajaran, tuntutan dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pemikiran. Dalam menciptakan suasana pendidikan yang efektif, berkompetensi dan berkualitas diperlukan kesiapan para pendidik dalam mengikuti kemajuan dunia globalisasi khususnya dalam pembelajaran matematika.

Matematika adalah mata pelajaran yang memiliki sifat abstrak namun pasti hasilnya, mata pelajaran ini perlu diajarkan kepada semua peerta didik dari jenjang pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan menengah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Matematika mempunyai peranan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, itulah yang menuntut siswa agar menguasai matematika. Menurut Sujono dalam Hamzah, (2007) matematika diartikan sebagai cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematis. Selain itu, matematika merupakan ilmu

pengetahuan tentang penalaran yang logis dan masalah yang berhubungan dengan bilangan. Bahkan Sujono mengartikan matematika sebagai ilmu bantu dalam menginterpretasikan berbagai ide dan kesimpulan.

Pada kurikulum 2013 proses belajar berpusat pada siswa (*student centered*). Siswa dituntut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Guru hanya berperan sebagai fasilitator, mediator, serta perancang pembelajaran agar siswa aktif mencari pengetahuan baru (Sani, 2014). Mindset kurikulum 2013 sejatinya ialah ingin menciptakan manusia Indonesia kreatif. Guru sebagai seorang pendidik tidak sekedar membuat siswa menjadi tahu atau berkompeten, tetapi juga harus membuat siswa menjadi pribadi lebih kreatif. Kenyataannya, tidak semua individu muncul sebagai pribadi kreatif, ada pula yang muncul sebagai pribadi kurang kreatif. Hal tersebut dapat disebabkan karena rangsangan dari lingkungan, atau proses pembelajaran yang kurang menantang. Bentuk kreatif salah satunya dapat ditunjukkan melalui berpikir kreatif.

Penguasaan materi bukan satu-satunya tujuan akhir dari mata pelajaran matematika. Akan tetapi, mata pelajaran matematika juga membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama (BSNP, 2006). Menurut Mahmudi (2010), pengembangan kemampuan berpikir kreatif perlu dilakukan karena kemampuan ini merupakan salah satu kemampuan yang dikehendaki dalam dunia kerja. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu fokus pembelajaran matematika. Akan tetapi, dalam pembelajaran matematika masih jarang sekali memperhatikan kreativitas. Guru biasanya menempatkan logika sebagai titik incar pembicaraan dan menganggap kreativitas merupakan hal yang tidak penting dalam pembelajaran matematika (Siswono, 2004). Sehingga hal ini akan mengakibatkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berpikir kreatif menurut Krulik dalam Ramadhani, (2017) diartikan sebagai pemikiran yang orisinal dan memberikan hasil yang kompleks, meliputi rumusan ide-ide dan keefektifannya. Kemampuan berpikir kreatif dipandang penting dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan siswa akan memiliki banyak cara dalam menyelesaikan ragam persoalan dengan berbagai persepsi dan konsep yang berbeda.

Pentingnya berpikir kreatif menurut Munandar (2014) didasarkan pada empat alasan, yaitu kemampuan kreatif menjadikan seseorang dapat mengaktualisasikan dirinya sendiri, kemampuan berpikir kreatif sebagai kemampuan yang membuat manusia mampu meningkatkan kualitas hidupnya, mampu memberi kepuasan pada individu dan berpikir kreatif juga menjadikan seseorang dapat melihat beragam kemungkinan untuk menyelesaikan masalah.

Kemampuan berpikir kreatif seseorang didasarkan pada empat indikator yaitu kelancaran berpikir (*fluency*), kelenturan berpikir (*flexibility*), keaslian berpikir (*originality*) dan elaborasi (Susanto, 2016). Kelancaran berpikir terkait dengan kemampuan menghasilkan banyak gagasan. Kelenturan berpikir artinya kemampuan dalam melihat permasalahan dari berbagai macam sudut pandang atau alternatif jawaban. Keaslian berpikir dilihat berdasar orisinalitas ide atau gagasan yang dihasilkan, sehingga dapat mengukur kebaruan ide. Elaborasi merupakan pendukung dari ketiga indikator, yaitu kemampuan dalam memperinci gagasan. Pengembangan gagasan dilakukan agar gagasan semakin luas dan mendalam.

Berpikir kreatif juga disinggung dalam tujuan pendidikan nasional, yang pada intinya ingin mengembangkan peserta didik agar memiliki akhlak mulia, berilmu, sehat, pribadi kreatif, mandiri, cakap serta dapat menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Berdasarkan hal tersebut, maka untuk pencapaiannya harus diintegrasikan pada setiap muatan pelajaran. Termasuk matematika. Pembelajaran matematika sejatinya ditekankan pada pengalaman-pengalaman langsung untuk menjelajah alam sekitar, sehingga mampu menumbuhkan kemampuan berpikir logis, kritis dan kreatif (Neka, 2015). Penanaman berpikir kreatif perlu dibiasakan dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran matematika (Ardianti, 2017). Hal ini dikarenakan pembelajaran matematika tidak sebatas fakta, konsep atau prinsip-prinsip tetapi merupakan pada proses penemuan (Permatasari, 2017). Sifat inkuiri atau penemuan pada pembelajaran matematika, mengharuskan siswa untuk memiliki kemampuan berpikir dan bertindak yang mendukung proses pemecahan masalah. Bahasa Indonesia juga memiliki keterkaitan dengan proses berpikir kreatif. Dijelaskan oleh Mualimah dan Usmadi (2018) bahwa, ungkapan bahasa seseorang

dapat mencerminkan pikirannya ialah benar adanya. Semakin terampil seseorang dalam berbahasa, semakin terlihat tingkatan berpikir kreatif dan jalan berpikirnya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal 10 desember 2020 ditinjau dari sudut pandang siswa, aktivitas yang dilakukan siswa cukup menyimak dan membaca materi. Hal ini menyebabkan kemampuan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif menjadi terhambat. Tidak semua siswa juga mendapat kesempatan yang sama untuk turut menggunakan media karena jumlahnya terbatas.

Kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa yang disebabkan oleh pembelajaran monoton, serta kurangnya pengelolaan kelas dapat diatasi dengan variasi pembelajaran yang tepat. Pembelajaran dapat dirancang melalui sebuah model pembelajaran Siswa bereksplorasi dan berdiskusi, untuk menemukan ragam jawaban sehingga dapat mengasah kemampuan berpikir kreatifnya. Pembelajaran yang dilakukan, seringkali menggunakan pertanyaan tertutup atau sesuai dengan buku siswa dan guru.

Keterampilan berpikir kreatif merupakan keterampilan yang dibutuhkan dalam lingkungan kelas dan dapat dikembangkan melalui pendekatan pembelajaran secara kelompok atau individu (Gomez, 2007). Ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif di antaranya dengan menerapkan pendekatan pembelajaran tertentu (Okpara, 2007). Salah satu model pembelajaran yang dapat memberdayakan keterampilan berpikir kreatif siswa adalah menerapkan model pembelajaran *Think Pair Share*.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengadakan penelitian untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika dengan pendekatan struktural *Think-Pair-Share*. Pendekatan struktural *Think-Pair-Share* mula-mula dikembangkan oleh Frank Lyman dkk dari universitas Meryland pada tahun 1985. Ini merupakan cara yang efektif untuk mengubah pola diskursus di dalam kelas. Strategi ini menantang asumsi bahwa seluruh resitasi dan diskusi perlu dilakukan di dalam seting seluruh kelompok. *Think-Pair-Shere* memiliki prosedur yang ditetapkan secara eksplisit untuk memberi siswa waktu lebih banyak untuk berfikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain.

Andaikan guru baru saja menyelesaikan suatu penyajian singkat, atau siswa telah membaca suatu tugas.

*Thinking* (berfikir). Guru mengajukan pertanyaan atau isu yang berhubungan dengan pelajaran, kemudian siswa diminta untuk memikirkan pertanyaan atau isu tersebut secara mandiri untuk berapa saat. *Pairing* (berpasangan). Guru meminta siswa berpasangan dengan siswa yang lain untuk mendiskusikan apa yang telah dipikirkannya pada tahap pertama. Interaksi pada tahap ini diharapkan dapat berbagi jawaban jika suatu persoalan khusus telah diidentifikasi. Biasanya guru memberi waktu 4-5 menit untuk berpasangan. *Sharing* (berbagi), Pada tahap akhir, guru meminta kepada pasangan untuk berbagi dengan seluruh kelas tentang apa yang telah dibicarakan.

Berdasar uraian tersebut di atas penulis mencoba menerapkan salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif *think pair share* untuk mengungkapkan apakah dengan model pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan ketuntasan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika siswa pada pokok bahasan bangun datar. Penulis memilih model pembelajaran ini mengkondisikan siswa agar terbiasa berfikir, mendiskusikan sesuatu yang berkaitan dengan pengajaran dan berbagi kepada seluruh kelas tentang apa yang telah mereka pelajari.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis telah melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Kemampuan berpikir kreatif melalui Penerapan Model Kooperatif *think pair share* Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN 60 Ponrang”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran selama penerapan model pembelajaran *think pair share* pada pembelajaran matematika siswa kelas IV SDN 60 Ponrang?

2. Bagaimana aktivitas siswa selama penerapan model pembelajaran *think pair share* pada pembelajaran matematika siswa kelas IV SDN 60 Ponrang?
3. Apakah penerapan model pembelajaran *Think pair share* pada Pembelajaran Matematika dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Kelas IV SDN 60 Ponrang?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Keterlaksanaan pembelajaran selama penerapan model pembelajaran *think pair share* pada pembelajaran matematika siswa kelas IV SDN 60 Ponrang.
2. Aktivitas siswa selama penerapan model pembelajaran *think pair share* pada pembelajaran matematika siswa kelas IV SDN 60 Ponrang.
3. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa Kelas IV SDN 60 Ponrang setelah Penerapan model pembelajaran *Think pair share* pada pembelajaran matematika.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Mendapatkan pengetahuan tentang peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika melalui model Pembelajaran *Think Pair Share*.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Siswa

Dengan menggunakan model pembelajaran *think pair share* siswa dapat meningkat kemampuan berpikir kreatif.
  - b. Bagi Guru

Jika hasil penelitian ini dirasakan dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik, maka diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan para guru agar dapat menerapkan model pembelajaran *think pair share* sebagai usaha memperbaiki dan menyempurnakan proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, dapat memberikan kontribusi tentang media yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Kajian Teori

##### 1. Berpikir kreatif

Menurut Maulana (2017) berpikir adalah suatu aktivitas pribadi manusia yang mengakibatkan penemuan yang terarah kepada suatu tujuan. Dengan berpikir, manusia dapat mencari pemahaman, menyelesaikan masalah, serta membuat keputusan. Melalui berpikir, manusia mampu memperoleh makna atau pemahaman tentang segala hal yang dihadapinya dalam kehidupan. Menurut Soeyono (2013) bahwa berpikir kreatif adalah proses berpikir divergen untuk menemukan solusi yang baru yang menekankan pada aspek kelancaran (*fluently*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), elaborasi (*elaboration*). Berpikir kreatif memerlukan pengetahuan/pengalaman awal yang cukup agar memiliki beberapa kemungkinan strategi atau ide yang dapat dimunculkan. Berpikir kreatif juga bukan merupakan faktor keturunan, sehingga dapat dikembangkan dan dapat diajarkan dengan metode maupun strategi pembelajaran tertentu yang dapat mendukung berkembangnya kemampuan berpikir kreatif. Sedangkan menurut Amidi (2016) berpikir kreatif matematis adalah kemampuan menemukan solusi bervariasi yang bersifat baru terhadap masalah matematika yang bersifat terbuka secara mudah dan fleksibel namun dapat diterima kebenarannya.

Dari beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif matematis adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan hal-hal baru. Hal-hal baru yang dimaksudkan disini bukan berarti harus benar-benar baru tetapi juga bisa mengkombinasikan unsur-unsur yang sudah ada untuk membuat kombinasi baru dan menciptakan ide untuk menyelesaikan permasalahan.

Adapun tahapan berpikir kreatif menurut David Campbell Ph. D. dalam Mangunhardjana (1986) yang menyatakan bahwa orang-orang kreatif berhasil mencapai ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, hal atau produk baru, yaitu:

- a) Persiapan (*preparation*): meletakkan dasar. Mempelajari latar belakang perkara, seluk-beluk dan problematiknya



- b) Konsentrasi (*concentration*): sepenuhnya memikirkan, masuk luluh, terserap dalam perkara yang dihadapi
- c) Inkubasi (*incubation*): mengambil waktu untuk meninggalkan perkara, istirahat, waktu santai. Mencari kegiatan-kegiatan yang melepaskan diri dari kesibukan pikiran mengenai perkara yang sedang dihadapi
- d) Iluminasi (*illumination*): tahap aha, mendapatkan ide gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, jawaban baru
- e) Verifikasi/produksi (*verification/production*): menghadapi dan memecahkan masalah-masalah praktis sehubungan dengan perwujudan ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, jawaban baru. Seperti menghubungi, meyakinkan dan mengajak orang, menyusun rencana kerja, dan melaksanakannya.

Sedangkan ada 4 cara untuk menilai kemampuan berpikir kreatif yang diungkapkan oleh Soeyono (2013), yaitu

- a) Kelancaran (*fluency*), kemudahan untuk menghasilkan ide atau menyelesaikan masalah
- b) Keluwesan (*flexibility*), meliputi kemampuan (1) menggunakan beragam strategi penyelesaian masalah; atau (2) memberikan beragam contoh atau pernyataan terkait konsep atau situasi matematis tertentu (3) meninggalkan cara berpikir lama dan menerima ide-ide baru
- c) Keaslian (*originality*), meliputi kemampuan (1) menggunakan strategi yang bersifat baru atau unik, atau tidak biasa; atau (2) memberikan contoh atau pernyataan yang bersifat baru, unik, atau tidak biasa
- d) Elaborasi (*elaboration*), meliputi kemampuan menjelaskan secara terperinci, runtut, dan koheren terhadap prosedur matematis, jawaban, atau situasi matematis tertentu. Penjelasan ini menggunakan konsep, representasi, istilah, atau notasi matematis yang sesuai.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu tujuan dalam pembelajaran matematika. Kemampuan berpikir kreatif dalam matematika mengarah pada kemampuan berpikir kreatif matematis. Kartini dalam Marlioni (2015) menyatakan bahwa kreativitas dalam matematika lebih ditekankan pada prosesnya yakni proses

berpikir kreatif, sehingga dalam matematika lebih tepat diistilahkan sebagai berpikir kreatif matematis. Livne dalam Yuliana (2015) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis merujuk pada kemampuan untuk menghasilkan solusi bervariasi yang bersifat baru terhadap masalah matematika yang bersifat terbuka. Kemampuan berpikir kreatif matematis penting dalam pembelajaran matematika karena memudahkan siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Selain itu, kemampuan berpikir kreatif matematis membantu siswa dalam mengemukakan pendapat atau jawaban dari persoalan dengan berbagai solusi jawaban. Selain dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran matematika, kemampuan berpikir kreatif juga sangat berguna untuk menghadapi masa yang akan datang. Kemampuan berpikir kreatif matematis tidak dapat terjadi dengan sendirinya tetapi dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran (Yuliana, 2015). Hashimoto dalam Wulandari (2014) menyatakan bahwa seorang guru harus mampu mengembangkan materi pelajaran dan mengembangkan soal-soal sehingga kemampuan berpikir kreatif matematis siswa semakin terasah dan terarah. Namun, saat ini kemampuan berpikir kreatif matematis kurang diperhatikan dalam pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang untuk memunculkan ide atau gagasan baru untuk memecahkan masalah dan upaya untuk meningkatkan konsentrasi, kecerdasan, dan kepercayaan diri.

## **2. Model Pembelajaran Kooperatif**

### **a. Pengertian model pembelajaran kooperatif**

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Para siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan diarahkan untuk mempelajari materi pelajaran yang telah ditentukan.

Tujuan dibentuknya kelompok kooperatif adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan dalam kegiatan-kegiatan belajar. Dalam hal ini sebagian besar aktifitas

pembelajaran berpusat pada siswa, yakni mempelajari materi pelajaran serta berdiskusi untuk memecahkan masalah.

Trianto (2011: 56), mengemukakan bahwa dalam belajar kooperatif siswa belajar bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Rusman (2011: 202), menyebutkan pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, disimpulkan pengertian model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa dapat belajar dan bekerja dalam kelompok kecil (4-6 siswa) serta dapat berinteraksi satu sama lain demi mencapai tujuan belajar bersama. Keberhasilan model pembelajaran kooperatif bukan terletak pada kemampuan satu siswa, tetapi keberhasilan terletak pada kerja sama dalam kelompok. Dalam model pembelajaran kooperatif, tugas siswa dalam kelompok adalah mencapai ketuntasan belajar dan berkewajiban membantu siswa lain dalam mempelajari suatu bahan materi pelajaran.

#### b. Jenis-jenis pembelajaran kooperatif

Model pembelajaran merupakan langkah awal yang harus direncanakan di dalam proses belajar mengajar secara keseluruhan. Adapun jenis-jenis pembelajaran menurut Suprijono, A (2009: 29) dapat dibagi menjadi:

##### 1) Model pembelajaran berbasis langsung (*direct instruction*)

Pembelajaran langsung atau *direct instruction* dikenal dengan *active teaching* yang mengacu pada gaya mengajar dimana guru terlibat aktif dalam mengungkap isi pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh kelas. Pembelajaran langsung dirancang untuk penguasaan pengetahuan procedural, pengetahuan deklaratif (pengetahuan faktual) serta berbagai ketrampilan. Dalam pembelajaran langsung, guru menstrukturisasikan lingkungan belajarnya dengan ketat, memperkenalkan fokus akademis, dan berharap peserta didik menjadi pengamat, pendengar, dan partisipan yang tekun.

2) Model pembelajaran *cooperative* (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran *cooperative* dapat diartikan belajar bersama-sama, saling membantu antara satu dengan yang lain dalam belajar dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mencapai tujuan atau tugas yang telah ditentukan sebelumnya. Keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok. Pembelajaran *cooperative* merupakan serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk member dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama berlangsungnya proses pembelajaran.

3) Model pembelajaran berbasis masalah

Model pembelajaran berbasis masalah dikembangkan berdasarkan konsep oleh Jerome Bruner. Konsep tersebut adalah belajar penemuan atau *discovery learning*, yakni pembelajaran yang menekankan pada aktivitas penyelidikan. Proses belajar penemuan meliputi proses informasi, transformasi dan evaluasi. Pada tahap informasi, peserta didik memperoleh informasi mengenai materi yang dipelajari dan memberikan respon. Pada tahap transformasi peserta didik melakukan identifikasi, analisis, mengubah, mentransformasikan informasi yang diperoleh. Pada tahap evaluasi peserta didik menilai sendiri informasi yang telah ditransformasikan dapat dimanfaatkan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

4) Model pembelajaran kontekstual (*constextual teaching and learning*)

*Constextual teaching and learning* atau biasa disebut pembelajaran kontekstual merupakan konsep yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Pembelajaran kontekstual merupakan suatu proses pendidikan yang bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami makna yang ada pada bahan ajar, menghubungkan pelajaran dalam konteks kehidupan sehari-harinya dengan konteks kehidupan pribadi, sosial dan kultural.

### 3. Model pembelajaran *think pair share*

*Think pair share* (TPS) merupakan teknik pembelajaran dalam pembelajaran kooperatif yang pertama kali dikembangkan oleh Frank Lyman pada tahun 1981. TPS merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Teknik ini menghendaki siswa untuk bekerja sendiri dan bekerja sama saling membantu dengan siswa lain dalam suatu kelompok kecil. Dengan metode klasikal yang memungkinkan hanya satu siswa yang maju dan membagikan hasilnya untuk seluruh kelas, teknik *Think pair share* memberi sedikitnya delapan kali kesempatan lebih banyak kepada setiap siswa untuk dikenali dan menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain (Anita Lie, 2008:57).

Menurut Kusuma & Aisyah (2012) *Think pair share* merupakan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan tahap-tahap pembelajaran, yakni tahap berpikir, tahap berpasangan dan tahap berbagi. Dalam TPS, guru memberikan isu atau suatu masalah dan kepada siswa kemudian memberikan waktu beberapa saat untuk memikirkan hal tersebut. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan siswa merumuskan jawaban dengan mengambil informasi dari memori jangka panjang. Siswa kemudian dibentuk kelompok kecil, biasanya terdiri dari dua sampai enam orang, untuk mendiskusikan ide-ide mereka tentang masalah yang diangkat selama beberapa menit. Setelah beberapa menit guru dapat memilih secara acak kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di hadapan kelas.

Model pembelajaran *think pair share* terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap *thinking* (berpikir), *pairing* (berpasangan), dan *sharing* (berbagi). Pada tahap *think* siswa harus berpikir sendiri tentang jawaban atas permasalahan yang diberikan oleh guru. Berpikir merupakan proses kognitif, yaitu suatu aktivitas mental untuk memperoleh pengetahuan. Ketika harus berpikir, maka akan ada dialog dengan diri sendiri. Pada tahap *pair*, siswa akan berpasangan untuk mendiskusikan hasil berpikir mereka sebelumnya. Dalam berdiskusi diperlukan beberapa keterampilan berpikir, antara lain:

mengenal masalah; menemukan cara-cara yang dapat dipakai untuk menangani masalah-masalah tersebut; mengumpulkan dan menyusun informasi yang diperlukan; memahami dan menggunakan bahasa yang tepat dan jelas; menganalisis data; dan menarik kesimpulan. Keterampilan-keterampilan berpikir ini merupakan landasan untuk berpikir kritis. Sedangkan pada tahap *share*, siswa akan berbagi dengan seluruh kelas. Pada tahap ini diperlukan kemampuan untuk mengatakan sesuatu dengan penuh percaya diri. Dengan demikian setiap tahap yang terdapat dalam model pembelajaran *think pair share* merupakan keterampilan berpikir, landasan berpikir kritis, dan definisi keterampilan berpikir kritis.

Suprijono yang dikutip Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa menyatakan bahwa *Think pair share* memiliki makna sebagai berikut: 1) *Thinking*, siswa diberi kesempatan untuk memikirkan ide-ide mereka tentang pertanyaan atau wacana yang diberikan oleh guru. 2) *Pairing*, siswa menentukan dengan siapa mereka akan berpasangan dengan tujuan agar siswa dapat berdiskusi dan mendalami ide-ide yang telah ditemukan masing-masing siswa. 3) *Sharing*, setelah ditemukan kesepakatan ide-ide pada masing-masing kelompok, lalu pada tahap ini ide-ide tersebut dibagikan kepada kelompok lain melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab. Hal tersebut dimaksudkan agar dari berbagai ide-ide yang mereka temukan, dapat ditemukan satu struktur yang integratif dari pengetahuan yang telah dipelajari.

Pembelajaran kooperatif tipe *Think pair share* (TPS) adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang memberi kesempatan kepada setiap peserta didik untuk menunjukkan partisipasi kepada orang lain. Dengan model pembelajaran ini, peserta didik lebih banyak memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif sehingga peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih besar. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif *Think pair share* menurut Trianto (2011:133) meliputi: berpikir, berpasangan, dan berbagi. Selanjutnya, menurut Lie (2008:58) langkah-langkah dalam pembelajaran *Think pair share* adalah:

- a. Guru membagi peserta didik dalam kelompok berempat dan memberikan tugas kepada semua kelompok,
- b. Setiap peserta didik memikirkan dan mengerjakan tugas tersebut sendiri,

- c. Peserta didik berpasangan dengan salah satu rekan dalam kelompok dan berdiskusi dengan pasangannya,
- d. Kedua pasangan bertemu kembali dalam kelompok berempat.
- e. Peserta didik mempunyai kesempatan untuk membagikan hasil kerjanya kepada kelompok berempat.

Berdasarkan uraian langkah-langkah model pembelajaran kooperatif *Think pair share* (TPS) di atas, penulis menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: guru membagi siswa dalam kelompok berempat dan memberikan materi melalui Lembar Kegiatan Siswa (LKS) yang berisi materi dan latihan soal kepada semua kelompok. Siswa kemudian diminta untuk berpikir secara individual yang kemudian mereka berdiskusi bersama temannya secara berpasangan untuk saling bertukar pikiran. Setelah selesai berdiskusi, kedua pasangan memiliki kesempatan untuk membagikan hasil kerjanya kepada kelompok berempat, dan mereka mempunyai kesempatan untuk membagikan hasil kerjanya kepada kelompok berempat. Selanjutnya, siswa berbagi jawaban terhadap teman-teman seluruh kelas, sehingga dapat menghasilkan jawaban yang bervariasi dan unik atas jawaban dari setiap pertanyaan. Melakukan tes individu membuat skor perkembangan tiap siswa, dan guru memberikan penghargaan kelompok.

#### **4. Hakikat anak didik dalam pembelajaran matematika di SD**

- a. Anak dalam pembelajaran matematika di SD

Menurut Hendriana, (2016) Pembelajaran Matematika di SD merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan, karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat anak dan hakikat Matematika. Untuk itu diperlukan adanya jembatan yang dapat menetralsir perbedaan atau pertentangan tersebut. Anak usia SD sedang mengalami perkembangan dalam tingkat berpikirnya. Dan tahap berpikirnya belum formal masih relatif konkret, sehingga apa yang dianggap logis dan jelas oleh para ahli serta apa yang dapat diterima orang yang berlatih mempelajarinya merupakan hal yang tidak masuk akal dan membingungkan bagi anak-anak. Dari kenyataan di atas maka peneliti berpendapat bahwa jika dalam

melaksanakan model pembelajaran hendaknya menggunakan benda-benda Konkret sekitar siswa.

b. Anak sebagai individu yang berkembang

Anak Sebagai Individu yang Berkembang Sesuatu yang mudah menurut logika berpikir kita sebagai orang dewasa belum tentu dianggap mudah oleh logika berpikir anak, malahan mungkin anak menganggap itu adalah sesuatu yang sulit untuk dimengerti, hal ini sesuai dengan pendapat Jean Piaget dinyatakan bahwa anak tidak bertindak dan berpikir sama seperti orang dewasa. Hal ini tugas guru sebagai penolong anak untuk membentuk, mengembangkan kemampuan intelektualnya yang maksimal sangat diperlukan.

c. Kesiapan Intelektual Anak

Kebanyakan para ahli jiwa percaya bahwa jika akan memberikan pelajaran tentang sesuatu kepada anak didik, maka kita harus memperhatikan tingkat perkembangan berpikir anak. Dalam pembelajaran, seorang peserta didik harus menguasai materi yang satu baru dapat melanjutkan materi yang lainnya karena apabila seorang siswa belum menguasai materi yang sebelumnya maka siswa tersebut akan kesulitan dalam mengikuti materi selanjutnya.

Menurut Heruman, (2012) Saat ini, pembelajaran Matematika di SD masih kurang berhasil dikarenakan masih banyaknya hasil belajar yang kurang maksimal. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran Matematika di SD seorang guru harus mampu memilih model dan mempunyai strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu Matematika dapat meningkatkan kemampuan seseorang dalam berargumentasi, dan memberikan kontribusi dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berpikir. Karena itu Matematika sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sehingga



Matematika perlu dibekalkan kepada setiap peserta didik sejak Madrasah Ibtidaiyah, bahkan sejak Raudhatul Athfal.

Namun, matematika yang ada pada hakikatnya merupakan suatu ilmu yang cara bernalarnya deduktif formal dan abstrak, harus diberikan kepada anak-anak sejak Madrasah Ibtidaiyah yang cara berpikirnya masih pada tahap operasi konkret. Oleh karena itu kita perlu berhati-hati dalam menanamkan konsep-konsep Matematika tersebut. Di satu pihak siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) berpikirnya masih sangat terbatas, artinya berpikirnya dengan dikaitkannya dengan benda-benda konkret ataupun gambar-gambar konkret, di pihak lain Matematika itu suatu obyek-obyek penelaahannya abstrak, artinya hanya ada dalam pemikiran manusia sehingga Matematika itu hanyalah suatu hasil karya dari hasil kerja otak manusia.

Sebagai guru Matematika terlebih lagi di Madrasah Ibtidaiyah perlu disadarkan bahwa Matematika itu mempunyai sifat-sifat seperti disebutkan di atas, walaupun dalam menyampaikan bahan-bahan Matematika harus berorientasi kepada kepentingan siswa. Dengan demikian guru Madrasah Ibtidaiyah semestinya tidak keliru dalam menanamkan konsep-konsep Matematika kepada siswanya, sebab sekali konsep Matematika keliru diterima siswa, sangat sulit untuk mengubah pengertian yang keliru tersebut.

## 2.2 Hasil penelitian yang relevan

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Tendrita, M., Mahanal, S., & Zubaidah, S. (2016). Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan berpikir kreatif siswa setelah penerapan model remap *think pair share*.
2. Penelitian yang dilaksanakan oleh Florentina, N., & Leonard, L. (2017) dengan hasil penelitian bahwa Pengujian hipotesis menggunakan uji-t, menunjukkan  $t_{hitung} = 2,286 > t_{tabel} = 2,002$  dengan  $\alpha = 0,05$  yang menyatakan bahwa  $H_0$  ditolak, sehingga dapat di simpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik yang diajarkan menggunakan model pembelajaran Jigsaw dan *Think pair share* (TPS). Dengan demikian terdapat pengaruh model

pembelajaran kooperatif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik.

3. Penelitian yang dilaksanakan oleh Ekoningtyas, M. (2013) dengan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh terhadap retensi pemahaman konsep antara siswa yang diberi strategi pembelajaran TPS+PBMP dengan yang diberi pembelajaran multistrategi, dengan peningkatan sebesar 4,1 pada kelas TPS+PBMP dan sebesar 0,2 pada kelas multistrategi. Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat diberikan yakni strategi pembelajaran *Think pair share* +PBMP dapat diterapkan oleh guru sebagai salah satu metode pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan retensi pemahaman konsep IPA siswa.
4. Penelitian yang dilaksanakan oleh Suprpti, S. (2019) dengan Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu dari 52,95 pada data awal menjadi 69,86 pada siklus I dengan persentase peningkatan sebesar 31,94% dan 84,17 pada siklus II dengan peningkatan dari siklus 1 sebesar 20,7 %. Ketuntasan individu yang diperoleh dari data awal hingga siklus 2 berturut -turut adalah 43,47%, 65,21%, dan 78,26%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TPS dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 3 SDN 009 Rambah Samo.
5. Penelitian yang dilaksanakan oleh Wulandari, W., S. (2016) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) peningkatan kemampuan komunikasi matematis yang mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *Think pair share* lebih tinggi daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional. 2) peningkatan motivasi belajar matematika yang mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *Think pair share* lebih tinggi daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional.

### 2.3 Kerangka Pikir

Matematika merupakan pelajaran yang memerlukan cara berpikir ekstra keras sehingga guru hendaknya menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan agar dapat menurunkan ketegangan berpikir anak. Dengan pembelajaran yang

menyenangkan, peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran dengan cepat sehingga hasil belajar peserta didik pun dapat meningkat.

Perlunya penerapan suatu model pembelajaran di dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran matematika. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif *think pair share*. Model pembelajaran yang terdiri dari *Thinking* (berfikir). Guru mengajukan pertanyaan atau isu yang berhubungan dengan pelajaran, kemudian siswa diminta untuk memikirkan pertanyaan atau isu tersebut secara mandiri untuk berapa saat. *Pairing* (berpasangan). Guru meminta siswa berpasangan dengan siswa yang lain untuk mendiskusikan apa yang telah dipikirkannya pada tahap pertama. Interaksi pada tahap ini diharapkan dapat berbagi jawaban jika suatu persoalan khusus telah diidentifikasi. Biasanya guru memberi waktu 4-5 menit untuk berpasangan. *Sharing* (berbagi), Pada tahap akhir, guru meminta kepada pasangan untuk berbagi dengan seluruh kelas tentang apa yang telah dibicarakan. Dengan model pembelajaran TPS ini dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa.

Berpikir kreatif matematis adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan hal-hal baru. Hal-hal baru yang dimaksudkan disini bukan berarti harus benar-benar baru tetapi juga bisa mengkombinasikan unsur-unsur yang sudah ada untuk membuat kombinasi baru dan menciptakan ide untuk menyelesaikan permasalahan.

Pelaksanaan proses belajar mengajar diharapkan siswa dapat memahami suatu konsep pengetahuan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga kemampuan berpikir kreatifnya meningkat. Hal ini dapat diketahui pada model pembelajaran *think pair share* terdapat langkah-langkah yang akan disesuaikan dengan sifat anak usia sekolah dasar yang senang bermain. Dengan pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran dengan cepat sehingga kemampuan berpikir kreatif peserta didik pun dapat meningkat.