BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perkembangan teknologi modern didasari oleh ilmu universal yang mempunyai peranan penting dalam disiplin ilmu dan kemajuan daya pikir manusia, yaitu matematika. Menurut Susanto (2013, hal. 13) matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka sebelum memanipulasi simbol-simbol itu, konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu. Kemampuan berpikir yang sangat dibutuhkan dalam mempelajari matematika, salah satunya ialah berpikir kreatif. Istanah (2013, hal. 96) mengungkapkan berpikir kreatif ialah kemampuan mengembangkan atau menghasilkan sesuatu yang baru, yaitu sesuatu yang tidak biasa dan berbeda dari ide-ide yang dihasilkan kebanyakan orang. Kemampuan berpikir tersebut dapat dikatakan hasil dari interaksi antara individu dengan lingkungannya. Adanya perubahan yang terjadi pada individu maupun lingkungannya dapat meningkatkan atau bahkan menghambat kemampuan berpikir kreatif itu sendiri.

Berpikir kreatif yang dimiliki masing-masing individu memiliki keunikan atau karakteristik, karena setiap individu tinggal di lingkungan berbeda serta memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Tingkat kreativitas atau kemampuan berpikir kreatif ini memiliki derajat yang berbeda-beda juga tergantung pada kreativitas berupa teknologi maupun pengetahuan yang dihasilkan oleh seseorang. Namun, masih banyak juga orang yang tidak bisa berkreasi karena kurangnya fasilitas teknologi serta kurangnya pengetahuan yang dimiliki oleh orang tersebut.

Menurut Munandar (2013, hal. 16), siswa yang kreatif adalah siswa yang mempunyai rasa ingin tahu, tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko dan tidak mudah putus asa dan lain sebagainya. Bosch memberikan

indikator yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas siswa, yaitu kelancara *(fluency)*, keluwesan *(flexibility)*, dan keaslian *(originality)* (dalam Setiawati, 2014). Berdasarkan informasi dari guru mata pelajaran Matematika SMP Muhammadiyah 1 Jember menyatakan bahwa sebagian besar siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif yang rendah. Penyebabnya ialah siswa kurang tertarik terhadap pelajaran matematika serta penyampaian materi dengan menggunakan metode konvensional yang biasanya metode tersebut monoton, kurang menarik, dan kurang bervariasi.

Berdasarkan uraian di atas, kegiatan pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila siswa memiliki ketertarikan terhadap materi pelajaran dan guru mempunyai model pembelajaran yang menarik agar siswa mampu menyerap materi dengan baik. Hal ini dapat mempengaruhi kreativitas siswa. Salah satu model pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan kreativitas siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture*. Model pembelajaran *Picture and Picture* merupakan salah satu model pembelajaran Matematika yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis (dalam Karunia dan Ridwan, 2015 hal. 76). Model pembelajaran ini merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang mempunyai ciri-ciri aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Model pembelajaran *Picture and Picture* ini dapat menghidupkan suasana belajar dan pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk meningkatkan kreativitas dan keberanian dalam memecahkan masalah yang diberikan.

Gambar-gambar pada model pembelajaran kooperatif *Picture and Picture* ini digunakan sebagai media oleh guru dalam menyampaikan materi di dalam kelas. Media pembelajaran yang dapat mendukung adanya gambar-gambar yang akan diberikan pada siswa tersebut salah satunya ialah Tangram. Tangram merupakan *educative game* atau permainan edukatif berupa *puzzle* yang berguna sebagai media pembelajaran untuk mempermudah siswa

dalam memahami suatu materi. *Puzzle* tersebut merupakan kumpulan potongan dari berbagai macam jenis segiempat dan segitiga yang sesuai dengan materi segiempat dan segitiga kelas VII kurikulum 2013. Cara menggunakan tangram tersebut yaitu dengan menyusun dan menghubungkan potongan-potongan sisi sehingga membentuk suatu bangun. Dalam materi segiempat dan segitiga siswa diminta utuk menyusun potongan tangram membentuk bangun baru untuk dicari keliling dan luas bangun yang telah disusun. Kemudian, siswa diminta untuk mengurutkan gambar dari hasil perhitungan luas dan keliling yang telah dihitung menjadi urutan yang sesuai dengan soal.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Model Pembelajaran *Picture and Picture* pada materi Segiempat dan Segitiga Berbantuan Media Tangram terhadap Kreativitas Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Jember"**.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian:

Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* pada mata materi Segiempat dan Segitiga berbantuan Tangram terhadap kreativitas siswa kelas VII ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian yang ada, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* pada mata materi Segiempat dan Segitiga berbantuan Tangram terhadap kreativitas siswa kelas VII.

1.4 Definisi Operasional

Pendefinisian operasional perlu dilakukan agar tidak terjadi permasalahan yang meluas dan menyimpang, maka perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Model Pembelajaran *Picture and Picture*

   Pembelajaran *Picture and Picture* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan gambar sebagai media untuk memahami suatu materi.

2. Media Tangram

   Merupakan permainan edukatif berupa potongan puzzle yang terdiri dari beberapa bangun datar, yaitu segitiga, segiempat, dan trapesium.

3. Kreativitas

   Merupakan kemampuan untuk menghasilkan suatu gagasan baru yang didasari oleh rasa keingintahuan, motivasi, maupun lingkungan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Secara teoritis ini dapat bermanfaat untuk memperkuat teori bahwa penggunaan model pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan Tangram dapat berpengaruh terhadap kreativitas siswa.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi siswa

   - Dapat melatih dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
   - Dapat mengurangi kejenuhan siswa pada proses belajar dan pembelajaran.

   b. Bagi guru

- Dapat menarik perhatian siswa pada saat proses belajar dan pembelajaran berlangsung.
- Dapat menambah wawasan mengenai penggunaan model pembelajaran *Picture and Picture* dalam pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi mengenai model pembelajaran bagi sekolah dalam rangka memperbaiki atau mengembangkan model pembelajaran terhadap kreativitas siswa.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menentukan ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* terhadap kreativitas siswa. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas VII C SMP Muhammadiyah 1 Jember tahun ajaran 2018/2019, pada sub pokok bahasan segiempat dan segitiga.