

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF METODE SAKAMOTO
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA
PADA PELAJARAN MATEMATIKA
(PTK Pembelajaran Matematika Kelas VIII E SMP Negeri 3 Patebon
Kendal Pokok Bahasan Balok Semester Genap Tahun Ajaran 2009/2010)**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat S-1**

Pendidikan Matematika



Disusun Oleh :

DELTA ARINGGA RAKHMI

A 410 060 024

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Pembangunan nasional yang sedang dilaksanakan bertujuan untuk membangun manusia seutuhnya. Ini berarti bahwa pembangunan mempunyai jangkauan yang luas dan jauh. Berhasil tidaknya pembangunan maka faktor sumber daya manusia mempunyai peranan yang sangat penting. Oleh karena itu, diperlukan manusia yang berjiwa pemikir, kreatif, mau bekerja keras dan memiliki pengetahuan serta mempunyai sikap positif terhadap etos kerja.

Pembangunan nasional tidak bisa dilepaskan dari peranan pendidikan. Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu pilar dari meningkatnya mutu pendidikan. Upaya peningkatan mutu pendidikan adalah bagian terpadu dari upaya peningkatan kualitas manusia, baik aspek kemampuan, kepribadian maupun tanggung jawab sebagai warga negara. Marsigit menyatakan ahli-ahli kependidikan telah menyadari bahwa mutu pendidikan sangat tergantung kepada kualitas guru dan praktek pembelajarannya, sehingga peningkatan kualitas pembelajaran merupakan inti mendasar bagi peningkatan mutu pendidikan secara nasional (Sutama,2000:1).

Inti pokok dari pembelajaran adalah siswa yang belajar. Belajar dalam arti perubahan dan peningkatan kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik apabila diikuti oleh proses pembelajaran yang baik. Namun kenyataannya menyelaraskan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan tidaklah mudah,

karena dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah sering dijumpai beberapa masalah.

Permasalahan yang sering terjadi adalah tentang gaya mengajar guru. Gaya mengajar yang ditunjukkan guru matematika terlihat belum memanfaatkan kemampuannya secara optimum. Guru matematika saat ini cenderung kurang bervariasi dalam mengajar, latihan yang diberikan kepada siswa kurang bermakna dan umpan balik serta korelasi dari guru jarang diterapkan. Padahal guru merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam peningkatan prestasi belajar siswa bahkan guru merupakan pusat aktivitas di kelas. Guru bertanggung jawab untuk mengatur, mengelola dan mengorganisir kelas. Oleh karena itu, keberhasilan siswa di kelas yang paling berpengaruh dan dominan adalah guru (Sutama, 2000:3) .

Matematika adalah kreativitas yang memerlukan imajinasi, intuisi dan penemuan. Implikasi dari pandangan ini terhadap pembelajaran matematika adalah mendorong inisiatif dan memberi kesempatan berpikir berbeda, mendorong rasa ingin tahu, keinginan bertanya, kemampuan menyanggah dan kemampuan memperkirakan, menghargai penemuan yang di luar perkiraan sebagai hal yang bermanfaat, mendorong siswa menemukan struktur dan desain matematika, mendorong siswa menghargai penemuan siswa lainnya, dan mendorong siswa berfikir refleksif.

Pendidikan matematika amat penting dimulai pada tingkat Sekolah Dasar (SD) sebab disitulah dasar dari segalanya. Guru SD sangat diharapkan dapat menumbuhkan pemahaman konsep dasar matematika yang benar dan

kuat pada siswa. Menurut Dewi (Astuti,2004:2). Kreativitas guru dalam proses pendidikan sangat diperlukan selain upaya-upaya menumbuhkan aspek intelektual, emosional, dan spiritual harus tetap dilakukan dalam setiap pengajaran termasuk pengajaran matematika.

Mengacu pada permasalahan di atas, terdapat berbagai keragaman masalah yang terjadi saat proses pembelajaran matematika pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Patebon diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Kesiapan mental siswa dalam belajar matematika belum nampak pada pembelajaran matematika, banyak ditemukan pula siswa pada awal pembelajaran kadang tidak mengetahui apa yang akan dipelajari, ia akan bergantung pada gurunya atau lingkungannya, maka respon kesadaran dan kemauan yang kuat untuk berjuang secara gigih, mengutarakan ide sebagai upaya menguasai materi juga rendah.
2. Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika rendah, maka para siswa jarang sekali mengajukan pertanyaan atau mengutarakan idenya, walaupun guru berulang kali meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang belum paham.
3. Kreativitas siswa dalam pembelajaran juga belum nampak. Sebenarnya banyak materi yang dapat dipraktikkan melalui percobaan-percobaan. Namun kenyataannya materi yang berkaitan dengan percobaan-percobaan sering tidak diterapkan. Padahal dengan melakukan percobaan, maka akan terlihat kreativitas siswa dalam belajar, dan dimungkinkan akan meningkatkan pemahaman siswa.

4. Permasalahan lain dalam pembelajaran matematika yang ditemukan adalah faktor guru dan materi ajar. Guru mempunyai peranan yang besar, pengorganisasian siswa cenderung searah dan klasikal. Pengelolaan materi ajar dari contoh yang dibahas sampai soal-soal yang diberikan sebagai latihan kurang bervariasi, dan tidak mencakup semua permasalahan pokok bahasan.

Adapun permasalahan yang terjadi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Patebon tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran matematika perlu diperbaiki guna meningkatkan kemampuan dan prestasi belajar siswa. Mengingat pentingnya matematika idealnya dimulai dari pembenahan proses pembelajaran yang dilakukan guru yaitu dengan menawarkan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan matematika siswa. Para guru terus berusaha menyusun dan menerapkan berbagai model yang variasi agar siswa tertarik dan bersemangat dalam belajar matematika.

Salah satu cara untuk mengatasinya yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran Sakamoto. Metode yang berasal dari Jepang ini memang dianggap efektif meningkatkan kemampuan matematika anak di sekolah. Model pembelajaran Sakamoto menekankan kegiatannya pada kemampuan masing-masing siswa, sehingga siswa dapat menggali potensi dirinya dan mengembangkan kemampuannya secara maksimal. Pembelajaran Sakamoto tidak hanya mengajarkan cara berhitung tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa siswa untuk lebih fokus dalam mengerjakan sesuatu dan kepercayaan diri.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan sebuah metode pembelajaran yang diperkirakan mampu mendukung upaya peningkatan kreativitas siswa. Peneliti memperkirakan bahwa pembelajaran kooperatif metode Sakamoto menjadi sebuah alternatif metode pembelajaran yang cukup efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Kecenderungan guru matematika masih menggunakan pendekatan pengajaran klasikal, sehingga kurang menarik siswa untuk aktif dalam pembelajaran matematika.
2. Kurangnya kreativitas dan antusiasme siswa dalam belajar bisa terlihat dari kurangnya persiapan siswa dalam menerima pelajaran. Kemauan dan kesadaran dalam belajar sangat kurang, bisa diakibatkan oleh kurangnya persiapan mental sehingga ide-ide yang seharusnya bisa dituangkan dalam belajar justru tidak tersampaikan.
3. Rendahnya kemampuan matematika dan prestasi belajar siswa. Tingkat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran matematika rendah bisa terjadi karena dalam proses pembelajaran guru cenderung untuk memberitahukan segala sesuatu kepada siswa.

C. PEMBATASAN MASALAH

Untuk mengatasi permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini, maka perlu-lah peneliti memberikan batasan-batasan permasalahan. Pembatasan masalah ini bertujuan agar penelitian terarah serta mencapai sasaran dan tujuan yang diinginkan. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Metode pembelajaran matematika yang akan diterapkan adalah dengan pembelajaran kooperatif Metode Sakamoto yaitu program yang efektif, mengajarkan siswa *problem solving*, *logical thinking*, dan *creative thinking* melalui matematika. Sakamoto merupakan pembelajaran dengan mengaitkan antara konsep, ketrampilan, kerja individual, dan menjaga suasana nyaman-menyenangkan.
2. Pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika dibatasi pada keaktifan siswa untuk bertanya, mengemukakan ide, dan mengerjakan soal-soal di depan kelas.
3. Kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika dibatasi pada kreativitas untuk mengajukan pertanyaan, kreativitas dalam mengerjakan soal di depan kelas, kreativitas mengemukakan pendapat baru, kreativitas untuk mengajukan pertanyaan, dan kreativitas dalam menyanggah pendapat teman.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah yang diajukan adalah “Adakah peningkatan kreativitas siswa kelas VIII E SMP N 3

Patebon pada mata pelajaran matematika melalui penerapan pembelajaran kooperatif metode Sakamoto ?”.

E. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan judul dan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII E SMP N 3 Patebon pada mata pelajaran matematika melalui penerapan pembelajaran kooperatif metode Sakamoto.

F. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat sebagai pengembangan ilmu yang diperoleh penelitian dan sebagai sarana dalam menuangkan ide secara ilmiah serta memperoleh pengalaman dalam penelitian.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan solusi nyata dalam peningkatan kreativitas siswa melalui model pembelajaran Sakamoto. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk guru, siswa, sekolah dan peneliti.

- a. Bagi siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, membantu memahami dan menyelesaikan soal matematika.
- b. Bagi guru memberikan masukan yang bermanfaat bagi guru tentang model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan peserta

didik dan memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran matematika di kelas.

- c. Bagi sekolah dapat memberikan sumbangan yang baik dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu sekolah khususnya pembelajaran matematika.
- d. Bagi peneliti agar memiliki pengetahuan yang luas tentang model pembelajaran dan memiliki keterampilan untuk menerapkannya, khususnya dalam pengajaran matematika.

G. DEFINISI OPERASIONAL ISTILAH

Agar tidak menimbulkan gambaran yang keliru dan kesalahan penafsiran pada judul dan isi skripsi, perlu kiranya diberikan penegasan istilah sebagai berikut :

1. Pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan pada kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai pada pengalaman belajar yang optimal baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok.

2. Metode Pembelajaran Sakamoto

Metode pembelajaran Sakamoto adalah model pembelajaran dengan mengaitkan antar konsep, ketrampilan, kerja individual, dan menjaga suasana nyaman dan menyenangkan. Bahan pelajarannya dirancang sehingga anak dapat mengerjakan dengan kemampuannya sendiri, bahkan

memungkinkan bagi anak untuk mempelajari bahan pelajaran di atas tingkatan kelasnya di sekolah. Sistem pembelajaran dengan metode Sakamoto adalah siswa diberi soal, setelah selesai mengerjakannya soal tersebut langsung diperiksa dan dinilai. Jika siswa keliru dalam mengerjakan tugas dikembalikan untuk diperbaiki dan diperiksa kembali. Siswa dikatakan berhasil apabila mampu mencapai nilai batas tuntas yaitu tujuh, guru membimbing siswa sampai siswa benar-benar dapat mengerjakan soal tersebut dengan benar.

3. Kreativitas siswa

Kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.

Indikator kreativitas dalam penelitian ini adalah :

1) Kreativitas siswa untuk mengajukan pertanyaan

Kreativitas mengajukan pertanyaan dilihat ketika siswa bertanya berdasarkan pemikiran yang tajam dengan intuisi, menggerakkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka selubung pertanyaan yang menakjubkan dan inspirasi ide-ide yang tidak diharapkan. Berpikir kreatif dalam bertanya dapat dipandang sebagai kemampuan berpikir siswa untuk membandingkan dua atau lebih informasi, misalkan informasi yang diterima dari luar dengan informasi yang dimiliki. Bila terdapat perbedaan atau

persamaan, maka ia akan mengajukan pertanyaan atau komentar dengan tujuan untuk mendapatkan penjelasan.

- 2) Kreativitas siswa dalam mengerjakan soal di depan kelas.

Kreativitas mengerjakan soal dilihat dari kemampuan siswa saat menjawab dengan menciptakan hubungan-hubungan tersendiri bahkan terkadang mengabaikan hubungan-hubungan yang sudah mapan dijelaskan guru. Pengertian ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif merupakan kegiatan mental untuk menemukan suatu kombinasi yang belum dikenal sebelumnya.

- 3) Kreativitas siswa dalam mengemukakan pendapat atau ide

Kreativitas dalam mengemukakan pendapat dapat dilihat ketika seorang siswa mendatangkan atau memunculkan suatu ide baru. Ide baru tersebut merupakan gabungan ide-ide sebelumnya yang belum pernah diwujudkan. Pengertian ini lebih menfokuskan pada proses siswa untuk memunculkan ide baru yang merupakan gabungan ide-ide sebelumnya yang belum diwujudkan atau masih dalam pemikiran. Kreativitas ini ditandai adanya ide baru yang dimunculkan sebagai hasil dari proses berpikir tersebut.

- 4) Kreativitas siswa untuk menjawab pertanyaan

Kreativitas dalam menjawab pertanyaan dapat dilihat dari kemampuan siswa menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya pada kuantitas, ketepatan, dan

keberagaman jawaban. Pengertian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif seseorang makin tinggi, jika ia mampu menunjukkan banyak kemungkinan jawaban pada suatu masalah. Semua jawaban itu harus sesuai dengan masalah dan tepat, selain itu jawaban harus bervariasi.

- 5) Kreativitas siswa dalam menyanggah pendapat atau ide teman
Kreativitas ini ditunjukkan dari proses berpikir kreatif siswa yang tidak didasarkan pada pemikiran logis tetapi lebih sebagai pemikiran yang tiba-tiba muncul dan tidak terduga. Kefasihan mengungkapkan pendapat ditunjukkan dengan kemampuan menghasilkan sejumlah besar gagasan pemecahan masalah secara lancar dan cepat. Keluwesan yang dimunculkan mengacu pada kemampuan untuk menemukan gagasan yang berbeda-beda dan luar biasa serta menunjukan secara tegas kriteria “baru” sebagai sesuatu yang tidak ada sebelumnya. “Baru” lebih ditunjukkan dari keberagaman (variasi) atau perbedaan gagasan yang dihasilkan.