

**PENGARUH PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MODEL  
COOPERATIVE SCRIPT MELALUI PENDEKATAN KONTEKSTUAL  
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA  
SMK**

**SKRIPSI**

(Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Matematika)



Oleh:  
**SUCITA RAHAYU HILPIANI**  
**12510176**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA SEKOLAH TINGGI  
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (STKIP) SILIWANGI  
BANDUNG 2016**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENGARUH PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MODEL  
COOPERATIVE SCRIPT MELALUI PENDEKATAN KONTEKSTUAL  
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA**

**Oleh:**  
**Sucita Rahayu Hilpiani**  
**12510176**

**Disetujui dan Disahkan Oleh,**

**Pembimbing I,**

  
**Dr. Hj. Euis Eti Rohaeti, M.Pd**  
**NIP. 196812091993032002**

**Pembimbing II,**

  
**Ika Wahyu Anita, S.Pd, M.Pd**  
**NIDN. 0410088402**

**Mengetahui,**

**Ketua Program S1**  
**Pendidikan Matematika STKIP Siliwangi Bandung**

  
**Prof. H.E.T. Ruseffendi, S.Pd, M.Sc, Ph.D**  
**NIDN.0424123401**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa keaslian skripsi dengan judul “**Pengaruh Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model *Cooperative Script* melalui Pendekatan Kontekstual Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMK**” ini beserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang di jatuhkan kepada saya apabila ditemukan di kemudian hari menemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya sendiri.

Cimahi, Juni 2016

Sucita Rahayu Hilpiani

## ABSTRAK

**Sucita Rahayu Hilpiani. (2016). “Pengaruh Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model *Cooperative Script* melalui Pendekatan Kontekstual Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMK”**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, yang bertujuan untuk menelaah kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMK yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran *Cooperative Script* melalui pendekatan Kontekstual. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran dengan *Cooperative Script* melalui pendekatan Kontekstual dan kelas kontrol memperoleh pembelajaran biasa. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK pada salah satu sekolah di Kabupaten Bandung Barat, dengan sampel diambil secara acak kelas. Kedua kelas diberi postes pada akhir pembelajaran. Data hasil penelitian kemampuan berpikir kreatif matematis dianalisis menggunakan SPSS 22 dan Minitab 17. Hasil penelitian menunjukkan pencapaian kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMK yang memperoleh pembelajaran *Cooperative Script* lebih baik dari pada siswa yang memperoleh pembelajaran biasa. Implementasi langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *Cooperative Script* di lapangan yaitu; a) Siswa mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi; b) Menetapkan peran siswa sebagai pendengar dan pembicara; c) Siswa bertukar peran; d) Siswa berdiskusi dan saling mengoreksi; e) pada penutup guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah disampaikan dan guru menutup pelajaran.

**Kata kunci :** *Cooperative Script*, Pendekatan Kontekstual, Berpikir Kreatif Matematis.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan suatu mata pelajaran yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar sampai ke sekolah menengah atas. Matematika juga berfungsi untuk melatih seseorang berpikir dengan baik dan dapat menemukan solusi-solusi yang dapat membantu menyelesaikan masalah yang di hadapi. Proses tersebut memerlukan kemampuan berpikir kreatif seseorang, oleh sebab itu kemampuan berpikir kreatif dalam belajar matematika sangat diperlukan. Namun, untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif itu pada kenyataannya sulit untuk diimplementasikan, dalam kegiatan berpikir ini siswa dituntut memiliki kesanggupan untuk pengamatan yang kuat, pemahaman masalah yang cermat, mampu melihat kejanggalan-kejanggalan pada masalah dan kesalahan-kesalahan yang di sebabkan, serta dalam hal ini siswa dituntut berperan aktif.

Kondisi saat ini di lapangan, pada umumnya diindikasikan bahwa pembelajaran matematika kurang melibatkan aktivitas siswa secara optimal. Hal ini sesuai hasil studi Sumarmo (Ratnaningsih, 2007: 4) terhadap siswa SMU, SLTP, dan guru di Kodya Bandung yang hasilnya antara lain pembelajaran matematika pada umumnya kurang melibatkan aktivitas siswa secara optimal sehingga siswa kurang aktif dalam belajar. Akibatnya kemampuan bersaing siswa-siswa di Indonesia sampai sekarang sangat rendah dibanding dengan siswa Negara lain. Berdasarkan hasil tes berstandar internasional (*International Standard Test*),

yaitu *Trends in Internasional Matehematics and Science Student* (TIMSS). Matematika Indonesia di tahun 2003 dan 2007 masih di level bawah, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.1**  
**Peringkat Indonesia pada TesT TIMSS**

| Tahun | Peringkat Indonesia | Jumlah Negara | Nilai Matematika |
|-------|---------------------|---------------|------------------|
| 2003  | 34                  | 45            | 411              |
| 2007  | 36                  | 48            | 411              |

(Sumber: *Highlight from TIMSS 2007,2008*)

Bahkan pada tahun 2012 berada diperingkat ke-38 dari 42 dengan skor 386, sama seperti dari hasil survey TIMSS pada tahun 2009 (Taqiyudin, 2015: 3). Skor ini cukup rendah dibandingkan dengan rata-rata skor internasional yaitu 500. Dari data tersebut salah satu faktor rendahnya matematika adalah evaluasi atau soal yang diberikan di Indonesia hanya terbiasa dengan soal-soal yang konvergen. Buku pelajaran yang dipakai siswa kebanyakan memuat soal yang hanya mencari satu jawaban yang benar, akibatnya kemampuan intelektual siswa untuk berkembang terbatas.

Menurut Wahyudin (Anissa, 2012:1) bahwa diantara penyebab rendahnya pencapaian siswa dalam pembelajaran matematika adalah proses pembelajaran yang belum optimal. Pembelajaran hanya berpusat pada guru bukan pada siswa sehingga siswa hanya menerima materi tanpa makna yang berarti. Hal ini menyebabkan siswa kurang memiliki kemampuan menyelesaikan masalah dengan alternatif lain karena siswa kurang memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif.

Untuk merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa banyak cara yang dapat dilakukan salah satunya dengan memilih model, metode atau pendekatan

pada proses pembelajaran. Menurut Ruseffendi (2006:239) sifat kreatif akan tumbuh dalam diri anak bila ia dilatih, dibiasakan sejak kecil untuk melakukan eksplorasi, inkuiri, penemuan, dan pemecahan masalah. Maka, sebagai pendidik harus dapat menunjang pertumbuhan kreatif pada siswa dengan tidak terlalu bertumpu pada soal-soal yang tradisional dan metode pengajaran konvensional.

Salah satu alternatif solusi mengenai permasalahan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu dapat menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* melalui pendekatan Kontekstual. Beberapa penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran Kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. kedua, pembelajaran Kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar, berfikir, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan. Sedangkan pendekatan Kontekstual dapat membantu siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari. Sehingga siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan yang fleksibel.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Matematika dengan Model *Cooperative Script* melalui Pendekatan Kontekstual terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMK “

## **B. Rumusan dan Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini dapat

dirumuskan dan di batasi sebagai berikut :

1. Apakah pencapaian kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMK yang pembelajarannya menggunakan model *Cooperative Script* melalui Pendekatan Kontekstual lebih baik dari pada yang menggunakan pembelajaran biasa?
2. Bagaimana langkah-langkah implementasi pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Script* melalui Pendekatan Kontekstual di lapangan?

#### **C. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menelaah:

1. Pencapaian siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Cooperative Script* dibandingkan menggunakan pembelajaran biasa.
2. Implementasi langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Script* di lapangan.

#### **D. Manfaat penelitian**

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan :

- a. Bagi siswa

Melalui pembelajaran dengan model *Cooperative Script* ini siswa mampu mengolaborasikan ide-ide atau gagasan yang mereka pahami sehingga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

b. Bagi guru

Sebagai salah satu masukan untuk memilih dan mengembangkan alternatif model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

d. Bagi Peneliti

Memberikan gambaran yang jelas tentang penerapan model *Cooperative Script* dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan kemampuan berpikir kreatif matematis.

### **E. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi pemahaman yang berbeda tentang istilah-istilah yang digunakan dan juga untuk memudahkan peneliti dalam menjelaskan apa yang sedang dibicarakan, sehingga dapat bekerja secara lebih terarah, maka beberapa istilah perlu didefinisikan secara operasionalnya. Istilah-istilah tersebut adalah:

1. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Kemampuan berpikir kreatif matematis adalah kemampuan siswa untuk mencetuskan banyak jawaban, gagasan dalam menyelesaikan banyak masalah, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, mendatangkan atau memunculkan ide baru, serta dapat menyajikan suatu konsep yang berbeda.

## 2. Model *Cooperative Script*

Model *Cooperative Script* ini adalah model yang menuntut siswa lebih aktif, langkah-langkah model *Cooperative Script* adalah: a) Guru membagi siswa untuk berpasangan; b) Guru membagikan wacana / materi tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan; c) Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar; d) Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya. Sementara pendengar menyimak, mengoreksi, menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap, membantu mengingat dan menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya; e) Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya, serta lakukan seperti di atas; f) Guru menyimpulkan.

## 3. Pendekatan Kontekstual

Pembelajaran Kontekstual adalah suatu pendekatan pembelajaran dimana guru menghadirkan situasi dunia nyata kedalam pembelajaran dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan kehidupan sehari-hari serta lebih menekankan pada belajar yang bermakna.

