

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan zaman saat ini mengakibatkan kebutuhan dalam masyarakat meningkat, sehingga daya saing dalam masyarakat semakin tinggi. Hal ini mengakibatkan bertambahnya permasalahan yang dihadapi manusia dalam hidupnya. Berbagai permasalahan yang dihadapi ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berpotensi dalam melahirkan pemikiran-pemikiran cepat dan tepat, dan memunculkan kemampuan kreatif.

Pandangan secara kasar mengenai sumber daya manusia dapat ditinjau dari Indeks Pembangunan Manusia (IPM). IPM merupakan ukuran keberhasilan pembangunan nasional suatu bangsa yang merujuk pada tiga indikator utama yaitu pembangunan ekonomi, kesehatan, dan pendidikan. Ketiga unsur ini pun mendapat perhatian yang cukup besar dalam Islam sebagai faktor penting dalam pembangunan manusia itu sendiri. Ilmu pengetahuan dan Islam dipandang sebagai suatu kesatuan utuh yang tidak dapat dipisahkan. Pendidikan merupakan penerang kehidupan sekaligus nafas peradaban. Kemajuan peradaban Islam pada masa Abbasiyah di Irak hingga Andalusia di Spanyol adalah berkat kemajuan ilmu pengetahuan pada masa itu. Begitu banyak dalil yang membicarakan akan keutamaan ilmu. Firman Allah:

..قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ..

Dan hadis yang diriwayatkan oleh HR. Turmudzi,

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ حَرَجَ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ كَانَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ حَتَّى يَرْجِعَ (رواه الترمذي)

Firman Allah dan Hadis yang diriwayatkan oleh Tirmidzi di atas menerangkan faktor manusialah yang lebih berperan dalam upaya pembangunan bangsa. Upaya pembangunan manusia itu dapat dimulai dengan peningkatan kemampuan melalui pendidikan. Namun sangat disayangkan Indonesia sebagai negara yang kaya penduduk namun miskin dari segi pembangunan sumber daya manusia (SDM).

Laporan IPM 2015 yang diliris oleh *United Nation Development Program* (UNDP), Ternyata Indonesia hanya mendapatkan angka 0,684 dan merosot jauh ke posisi 110 dari 187 negara, yang artinya indonesia masih jauh tertinggal di banding negara – negara lain.

Pembelajaran di sekolah hendaknya mampu memenuhi kebutuhan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa dari yang sederhana sampai yang tinggi termasuk didalamnya kemampuan berpikir kreatif. Mengacu kepada tujuan pendidikan nasional bahwa merupakan hal yang penting untuk membangun sumber daya manusia (SDM) yang kreatif. Hal ini dirumuskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3, yaitu : “Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada tuhan yang Maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap,

kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”¹.

Pentingnya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif ini telah ditekankan sebelumnya Ketetapan MPR-RI No. 11/MPR/1983 tentang Garis-garis Besar Haluan Negara yaitu: “Sistem pendidikan perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembangunan di segala bidang yang memerlukan jenis-jenis keahlian dan keterampilan serta dapat sekaligus meningkatkan produktivitas, kreativitas, mutu dan efisiensi kerja”².

Matematika sebagai ilmu yang mencakup pengetahuan yang sifatnya prosedural, konseptual dan kontekstual adalah salah satu bidang yang sangat berpotensi mengembangkan kemampuan berpikir³. Objek kajian matematika tersusun mulai dari yang paling sederhana sampai pada yang kompleks. Dalam pembelajarannya, matematika membutuhkan kemampuan berpikir mulai dari yang rendah sampai pada kemampuan berpikir tinggi. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu indikator dari *high order thinking*.

Sejalan dengan Tujuan Pendidikan Nasional dan tap MPR di atas, Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006 mensahkan SKL Mata Pelajaran Matematika di SMP/ MTs yang salah satunya ialah siswa harus memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta mempunyai

¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Grup, 2008), h. 65

² Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak berbakat*, (Jakarta: Gramedia, 1999), h. 46

³ Ariyadi Wijaya, *Pendidikan Matematika Realistik*, (Yogyakarta : Graha Ilmu, 2012), h.

kemampuan untuk bekerja sama⁴. Merujuk pada ketentuan-ketentuan di atas, sudah sepatutnya dunia pendidikan mampu menciptakan sumber daya manusia yang kreatif, penuh potensi memberikan ide-ide dalam menghadapi daya saing yang semakin tinggi dan tantangan di masa datang.

Kemampuan berpikir kreatif matematis yaitu kemampuan untuk menyelesaikan masalah matematika secara kreatif. Unsur-unsur berpikir kreatif yaitu: berpikir lancar, luwes, orisinal, dan elaboratif. Berpikir lancar diperlukan untuk menemukan banyak ide dan lancar dalam menyelesaikan suatu masalah. Berpikir lentur dalam menghasilkan beragam gagasan untuk menyelesaikan suatu masalah. Berpikir orisinal dalam menganalisis suatu masalah dan Berpikir elaboratif dalam mengembangkan gagasan terhadap masalah yang dihadapi.

Kemampuan berpikir matematis sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal, dengan kata lain kemampuan berpikir matematis siswa masih tergolong rendah. Pengembangan kemampuan berpikir matematis memerlukan penerapan pada pengetahuan konseptual dan kontekstual⁵. Pengetahuan kontekstual tidak akan muncul dan berkembang jika masalah yang dihadapi siswa hanya dalam bentuk matematika formal yang penyelesaiannya terbatas pada pengetahuan prosedural semata.

Kekhawatiran akan rendahnya kemampuan berpikir matematis siswa dibuktikan melalui data yang dikeluarkan oleh “PISA 2015 yang menyebutkan

⁴ Sri Wardhani, *Analisis SI dan SKL Mata Pelajaran Matematika SMP/MTs untuk Optimalisasi Tujuan Mata Pelajaran Matematika*. (Jakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika, 2008), h. 30

⁵ Ariyadi Wijaya, *Pendidikan, op.cit.*, h. 13.

skor matematika siswa Indonesia berada di urutan 69 bawah dari 76 negara, disebutkan bahwa skor kemampuan matematika siswa Indonesia menduduki peringkat bawah dengan skor 375". Menurut data PISA di atas siswa Indonesia dikategorikan pada tingkat 2 hanya mampu menafsirkan atau mengenali situasi dalam konteks soal yang diberikan, dan mengerjakan soal menggunakan rumus – rumus umum atau secara algoritmik, sehingga dapat diasumsikan siswa belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematisnya.⁶

Trianto dalam bukunya “Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif” menyatakan hal yang senada dengan kekhawatiran ini. Trianto menyatakan fakta-fakta di lapangan menunjukkan *Pertama*, kebanyakan murid di sekolah tidak dapat membuat hubungan antara apa yang mereka pelajari dan bagaimana pengetahuan tersebut akan diaplikasikan. *Kedua*, murid-murid menghadapi kesulitan memahami konsep matematika padahal mereka sangat perlu untuk memahami konsep-konsep saat mereka berhubungan dengan dunia kerja di mana mereka akan hidup. *Ketiga*, murid telah diharapkan untuk membuat sendiri hubungan-hubungan tersebut, di luar kegiatan kelas⁷. Ketiga hal tersebut menunjukkan perlunya suatu pembelajaran yang dapat mewedahi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya terutamanya dalam bidang matematis.

Dari segi proses, pembelajaran lebih terpusat kepada guru dimana siswa kurang aktif dan jarang mengajukan pertanyaan. Pembelajaran matematika yang

⁶ <http://news.detik.com/berita/2491125/ri-terendah-di-pisa-wna-indonesian-kids-dont-know-how-stupid-they-are> , akses 12/3/2016

⁷ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran inovatif Progresif*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), h. 103

biasa dilakukan lebih berkonsentrasi pada penyelesaian soal bersifat prosedural semata dan dalam penyelesaiannya pun siswa cenderung mengikuti cara penyelesaian yang diberikan oleh guru dan tidak mencoba mencari pemecahan sendiri. Ketika guru meminta siswa memberikan contoh terkait pembelajaran, umumnya siswa memberikan contoh yang monoton dan tidak ditemukan kebaruan dari pemikiran siswa sendiri. Singkatnya, siswa mampu menyelesaikan masalah-masalah yang sifatnya prosedural namun lemah dalam menyelesaikan soal yang sifatnya kontekstual.

Melihat kurangnya perhatian terhadap aspek berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika, maka perlu dilakukan suatu perbaikan dalam pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang dapat memberikan ruang bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya.

Pembelajaran kontekstual adalah pengajaran yang memungkinkan siswa untuk menguatkan, memperluas, menerapkan pengetahuan dan keterampilan akademik mereka dalam berbagai tatanan di sekolah dan luar sekolah agar dapat memecahkan masalah-masalah dunia nyata. Pendekatan kontekstual menekankan pada pola berpikir tingkat tinggi dimana siswa dilatih untuk menggunakan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam mengumpulkan data, memahami suatu isu, atau memecahkan suatu masalah⁸.

⁸ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif*, op.cit.,h. 106

Pembelajaran Kontekstual melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran produktif, yakni: konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), masyarakat belajar (*Learning community*), pemodelan (*Modeling*), refleksi (*reflection*), dan penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment*)⁹. Ketujuh komponen di atas direalisasikan melalui strategi pembelajaran *REACT*.

Center of Occupational Research menjabarkan strategi *REACT* yaitu relating (mengaitkan), experiencing (mengalami), applying (menerapkan), cooperating (bekerja sama), transferring (mentransfer) dengan penjelasan sebagai berikut: *Relating* (mengaitkan) adalah pembelajaran dengan mengaitkan materi yang sedang dipelajari dengan konteks pengalaman kehidupan nyata atau pengetahuan sebelumnya. *Experiencing* (mengalami) merupakan pembelajaran yang membuat siswa belajar dengan melakukan kegiatan matematika (*doing math*) melalui eksplorasi, penemuan dan pencarian. *Applying* (menerapkan) adalah belajar dengan menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari untuk digunakan, dengan memberikan latihan-latihan yang realistik dan relevan. *Cooperating* (bekerjasama) adalah pembelajaran dengan mengkondisikan siswa agar bekerja sama, *sharing*, merespon dan berkomunikasi dengan para pembelajar yang lainnya. Kemudian *Transferring* (mentransfer) adalah pembelajaran yang mendorong siswa belajar menggunakan pengetahuan yang telah dipelajarinya ke dalam konteks atau situasi baru yang belum dipelajari di kelas berdasarkan pemahaman masing-masing siswa.

⁹ Wina Sanjaya, *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana Prenada Grup, 2008) , h. 263

Pembelajaran kontekstual memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan terlibat penuh dalam proses pembelajaran (*student centre*). Sedangkan guru mengupayakan dan bertanggung jawab atas terjadinya proses pembelajaran yang efektif tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, terlihat bahwa ada kesenjangan antara tujuan pembelajaran matematika yang ingin dicapai yaitu memiliki kemampuan berpikir kreatif dan kenyataan yang ada dalam proses pembelajaran di kelas. Agar kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dikembangkan dengan baik, maka proses pembelajaran yang dilaksanakan harus melibatkan siswa secara aktif membangun pengetahuannya sendiri. Salah satu pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif ialah pembelajaran dengan model pembelajaran kontekstual.

Dari latar belakang diatas, maka penulis ingin meneliti mengenai **“Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Keliling dan Luas Persegi Panjang Melalui Model pembelajaran CTL (Contextual Teaching And Learning) Strategi REACT Siswa Kelas VII Mts Raudhatussyubban Tahun Pelajaran 2015/2016”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas , maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan berfikir kreatif matematis siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) strategi REACT ?

2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diterapkan pembelajaran secara konvensional?
3. Apakah kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran CTL Strategi *REACT* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional metode ekspositori ?

C. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasan

1. Definisi Operasional

Adapun untuk memperjelas pengertian judul diatas, maka penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut:

- a. Kemampuan Berpikir kreatif adalah kemampuan menemukan dan menyelesaikan soal – soal atau masalah matematika secara lancar, luwes, asli, dan terperinci.
- b. *Contextual Teaching And Learning (CTL)* adalah suatu model pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.¹⁰

¹⁰ Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi, op.cit.*, h.109

- c. Strategi *REACT* ialah pembelajaran yang melewati tahapan *relating* (mengaitkan), *experiencing* (mengalami), *applying* (menerapkan), *cooperating* (bekerjasama), *transferring* (mentransfer).

2. Lingkup Pembahasan

Selanjutnya agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka bahasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- a. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas VII MTs Raudhatussuyubban Sei. Lulut tahun pelajaran 2015/2016.
- b. Penelitian dilaksanakan menggunakan model *CTL (Contextual Teaching and Learning)* strategi *REACT* dan model pembelajaran konvensional dengan metode *ekspositori*.
- c. Penelitian dilakukan dalam menyelesaikan soal – soal keliling dan luas persegi panjang bentuk uraian.
- d. Hasil belajar siswa dilihat dari nilai tes akhir dalam menyelesaikan soal – soal keliling dan luas persegi panjang bentuk uraian.

Jadi, yang dimaksud dengan judul penelitian ini adalah suatu penelitian yang mengukur perbedaan hasil belajar kemampuan berpikir kreatif matematis siswa antara model *CTL (Contextual Teaching and Learning)* strategi *REACT* dengan model konvensional metode ekspositori terhadap hasil belajar siswa pada

materi keliling dan luas persegi panjang pada siswa kelas VII MTs Raudhatussyubban Sei. Lulut.

D. Alasan Memilih Judul

1. Matematika sangat erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari, dan merupakan pelajaran yang sangat penting namun selama ini sering dianggap sebagai mata pelajaran yang cukup sulit.
2. Mengingat pentingnya penerapan model pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran Matematika dengan harapan model *CTL (Contextual Teaching and Learning)* strategi *REACT* ini dapat dijadikan alternatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar sehingga pembelajaran akan tercapai.
3. Penulis ingin mencoba menerapkan model *CTL (Contextual Teaching and Learning)* strategi *REACT* pada mata pelajaran matematika di sekolah menengah pertama.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang diutarakan diatas, maka tujuan penelitian ini secara umum yaitu untuk mendapatkan informasi atau gambaran tentang bagaimana hasil belajara matematika dengan model pembelajaran *CTL (Contextual Teaching and Learning)* strategi *REACT*

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengkaji dan menganalisis kemampuan berfikir kreatif matematis siswa yang pembelajarannya diterapkan pembelajaran dengan model pembelajaran *CTL (Contextual Teaching and Learning)* strategi *REACT*.
2. Mengkaji dan menganalisis kemampuan berfikir kreatif matematis siswa yang pembelajarannya diterapkan pembelajarannya dilakukan secara konvensional metode ekspositori.
3. Membandingkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang pembelajarannya diterapkan pembelajaran dengan model pembelajaran *CTL (Contextual Teaching and Learning)* strategi *REACT* dengan siswa yang pembelajarannya dilakukan secara konvensional metode ekspositori pada materi keliling dan luas persegi panjang siswa kelas VII MTs Raudhatussyubban Sei. Lulut

F. Kegunaan (Signifikans) Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan bisa diambil dari penelitian ini adalah:

1. Siswa termotivasi dalam mempelajari matematika karena dapat menyampaikan pendapat, ide, gagasan dan pertanyaan secara berani dan benar.
2. Siswa dapat bekerja secara mandiri maupun kelompok serta mampu bertanggungjawabkan segala tugas individu maupun kelompok.
3. Peneliti dapat menerapkan teori – teori yang didapat dalam perkuliahan serta dapat menambah pengalaman peneliti mengenai pembelajaran

disekolah yang akan sangat berguna bagi peneliti sebagai seorang calon guru.

4. Guru memperoleh model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa.

G. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Berdasarkan teori yang ada bahwa dengan menggunakan model *CTL* (*Contextual Teaching and Learning*) strategi *REACT* siswa akan bekerja secara mandiri dan kelompok dan kumpulannya untuk menyelesaikan masalah serta dapat membina kemahiran.

Peneliti mengasumsikan bahwa model *CTL* (*Contextual Teaching and Learning*) strategi *REACT* bila diterapkan dengan baik dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

2. Hipotesis

Adapun hipotesis yang diambil dalam penelitian ini yaitu, “Kemampuan berpikir kreatif yang pembelajarannya menggunakan model *CTL* (*Contextual Teaching and Learning*) strategi *REACT* lebih tinggi dibanding dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran konvensional metode ekspositori pada materi keliling dan luas persegi panjang kelas VII MTs Raudhatussyubban Sei. Lulut”.

H. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk berpikir lebih tinggi yakni pembelajaran yang awalnya hanya sampai pada tingkat kognitif rendah, bisa ditingkatkan pada proses berpikir matematika tingkat tinggi. Diawali dengan tahapan siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dari pengalaman langsung sehingga berpeluang besar bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Semakin tinggi pengalaman yang dilalui, maka semakin banyak kesempatan bagi siswa menghasilkan ide-ide baru yang mungkin belum terpikirkan sebelumnya.

Berpikir kreatif melibatkan rasa ingin tahu mengapa sebuah konsep berlaku dan mengapa suatu pernyataan harus dipercaya. Setiap siswa memiliki kapasitas untuk menggunakan pikiran dan imajinasi mereka secara konstruktif untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Siswa mampu merumuskan sebuah ide yang baru, baik perkembangan dari yang sudah ada maupun memperkenalkan sesuatu yang benar-benar baru dan unik.

Kemampuan otak untuk menemukan makna dengan membuat hubungan dan berbagai relevansi menjelaskan mengapa siswa didorong menghubungkan tugas-tugas sekolah dengan konteks kehidupan keseharian mereka, yaitu agar siswa mampu menemukan makna pada materi akademik mereka. Hal ini yang membuat pembelajaran menjadi berkesan, diingat dan terus berkembang dalam tahapan berpikir siswa. Pembelajaran yang bermakna mendorong siswa untuk melakukan pengalaman-pengalaman baru dan merangsang otak membuat

hubungan-hubungan baru. Munculnya ide-ide baru merupakan wujud perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Strategi pembelajaran kontekstual disingkat dengan *REACT* yaitu, *relating* (mengaitkan) adalah mengaitkan materi yang sedang dipelajari dengan konteks pengalaman kehidupan nyata atau pengetahuan sebelumnya. Dalam tahap ini siswa dihadapkan pada keadaan lingkungan dan peristiwa di kehidupan sehari-hari. Proses mengaitkan menjadi sarana awal bagi siswa menemukan makna dan relevansi dalam pembelajaran. Tahapan *relating* dapat mewartakan siswa agar dapat berpikir lancar dan fleksibel. Lancar dalam arti siswa dapat mengungkapkan banyak gagasan terkait konsep yang dipelajari karena masalah yang disajikan dekat dengan kehidupan siswa. Keluwesan dalam berpikir terlihat dari beragam ide atau cara yang muncul sesuai dari pengalaman dan pemahaman masing-masing siswa.

Experiencing (mengalami) merupakan tahapan siswa membangun sendiri pengetahuannya. Masing-masing siswa memiliki pengalaman yang unik dalam mempelajari suatu konsep. Semakin tinggi pengalaman yang dialami siswa, semakin banyak kesempatan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Latihan penugasan dan pemberian lembar kerja siswa adalah bentuk-bentuk kegiatan yang melibatkan keaktifan siswa dalam belajar dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu konsep.

Applying yaitu belajar dengan menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari. Siswa dapat menerapkan pengetahuan barunya pada berbagai situasi dalam matematika dan dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan dapat dilakukan

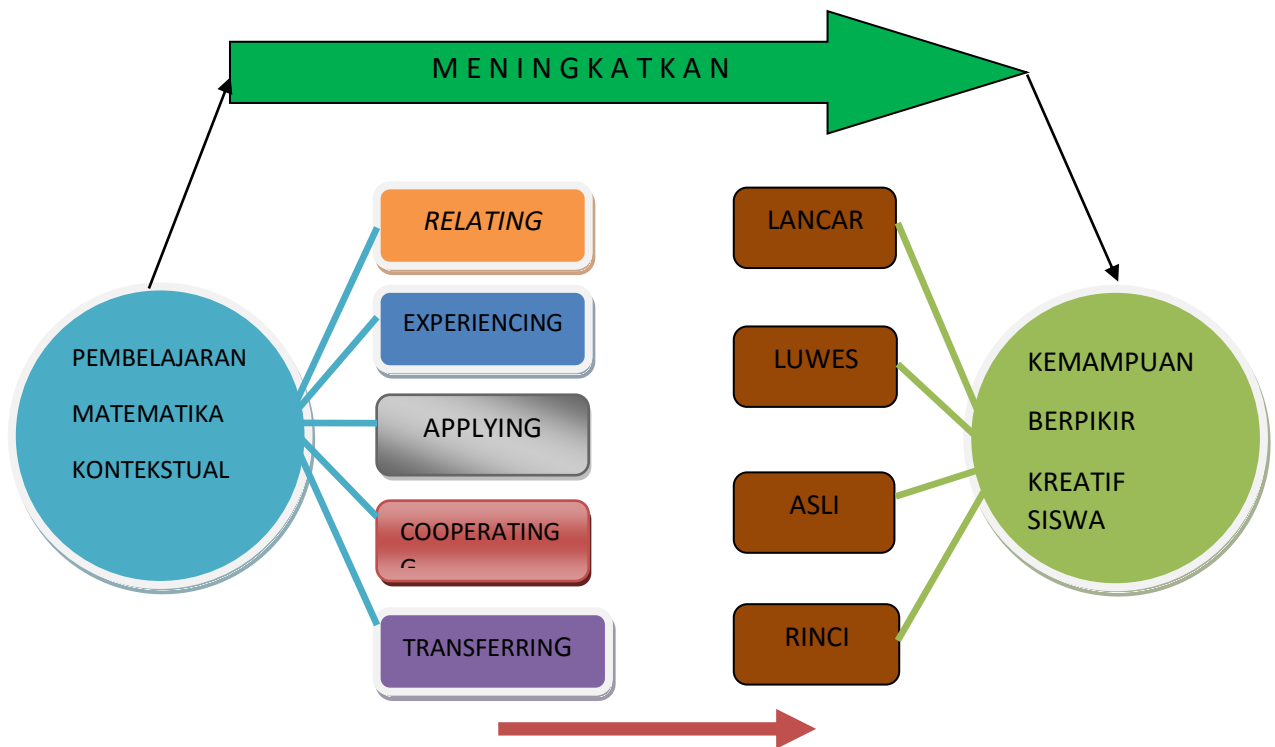
dengan menyajikan berbagai persoalan secara beringkat dari masalah yang sifatnya prosedural, kontekstual dan terbuka. Siswa dapat menerapkan pengetahuan yang telah ia pahami dengan memecahkan suatu masalah. Penyajian masalah rutin akan meningkatkan kemampuan berpikir lancar dan luwes siswa. Sedangkan penyajian masalah-masalah yang sifatnya terbuka dan kontekstual akan menumbuhkan semua indikator kemampuan berpikir kreatif siswa. Berpikir lancar sebagai kemampuan dalam memberikan ide yang tepat dan cepat dalam menyelesaikan suatu masalah. berpikir luwes sebagai kemampuan mensintesis suatu masalah dan berpikir orisinil sebagai kemampuan dalam menemukan gagasan baru. Berpikir elaboratif sebagai kemampuan menyampaikan ide atau jawaban dengan rinci dalam menyelesaikan suatu masalah.

Cooperating (bekerjasama) adalah pembelajaran dengan mengkondisikan siswa agar bekerja sama, *sharing*, merespon dan berkomunikasi dengan para pembelajar yang lainnya. Kerja sama antar siswa tidak hanya menolong siswa untuk lebih memahami pelajaran tetapi juga memberi kesempatan bagi siswa melakukan inovasi dari gabungan beberapa ide sebagai hasil dari kerja sama yang dilakukan.

Transferring (mentransfer) adalah pembelajaran yang mendorong siswa belajar menggunakan pengetahuan yang telah dipelajarinya ke dalam konteks atau situasi baru yang belum dipelajari di kelas. Tahap ini memfasilitasi siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikirnya melalui konteks-konteks yang dijadikan objek oleh siswa dalam mentranfer pengetahuannya berdasarkan pemahaman siswa masing-masing.

Dengan gambar, kerangka berpikir penelitian dapat disajikan pada bagan sebagai berikut :

Bagan 1.1 Kerangka Berpikir Kreatif Matematis Siswa



I. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan sistematika penulisan yang terdiri atas lima bab dan masing – masing bab terdiri dari beberapa subbab yakni sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional dan lingkup pembahasan, alasan memilih judul, tujuan penelitian, kegunaan (signifikansi) penelitian, anggapan dasar dan hipotesis dan sistematika penelitian.

Bab II Landasan Teori berisi pengertian kemampuan berpikir kreatif, Indikator kemampuan berpikir kreatif, pengertian model *CTL (Contextual Teaching and Learning)*, strategi *REACT*, dan Persegi Panjang

Bab III Metode Penelitian berisi jenis dan pendekatan, desain (metode) penelitian, objek penelitian, subjek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data, prosedur penelitian

Bab IV Penyajian Data dan Analisis berisi deskripsi lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol dan eksperimen, deskripsi kegiatan pembelajaran di kelas kontrol dan di kelas eksperimen, deskripsi kemampuan awal siswa, uji beda kemampuan awal siswa, deskripsi hasil belajar matematika siswa, uji beda hasil belajar matematika siswa dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup berisi simpulan dan saran