

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Seiring dengan kemajuan zaman, perkembangan sistem informasi dan teknologi bergerak dengan cepat. Kewajiban warga negara Indonesia adalah harus mengikuti perkembangan teknologi dan sistem informasi yang sudah semakin canggih supaya tidak menjadi negara yang tertinggal dari negara-negara lain. Teknologi dan ilmu pengetahuan dapat dikuasai dengan adanya pendidikan. Pendidikan disebut sebagai aspek yang penting dalam pembangunan bangsa. Karakter suatu bangsa dibangun melalui pendidikan. Melalui pendidikan yang bermutu, suatu bangsa menyongsong masa depan yang lebih baik. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik untuk mengubah tingkah laku manusia, baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia tersebut melalui proses pengajaran dan pelatihan.<sup>1</sup>

Pendidikan menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I, adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya.<sup>2</sup> Berdasarkan pernyataan berikut dapat dikatakan bahwa pendidikan tidak harus dilakukan oleh orang lain sebagai guru atau tenaga

---

<sup>1</sup> Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Ar-ruzz Media, 2013), hal.19

<sup>2</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal.34.

pendidik. Pendidikan memiliki arti yang lebih spesifik dari pengajaran. Namun demikian, perbedaan yang dimiliki hanya tipis. Hubungan pendidikan dan pengajaran ibarat paku dengan palunya. Keduanya saling membutuhkan dan saling mempengaruhi.

Pendidikan dalam ranah Islam juga telah dibahas dalam kitab suci Al-qur'an maupun Al-Hadits. Pendidikan disebut sebagai *tarbiyah* dan pengajaran disebut dengan *ta'lim*. Dalam Al-Quran istilah ini disebut berulang kali. Surat yang didalamnya membicarakan tentang pendidikan dan pengajaran antara lain:

Al Baqarah ayat 151<sup>3</sup>

كَمَا أَرْسَلْنَا فِيكُمْ رَسُولًا مِّنكُمْ يَتْلُوا عَلَيْكُمْ آيَاتِنَا وَيُزَكِّيكُمْ وَيُعَلِّمُكُمُ  
الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَيُعَلِّمُكُم مَّا لَمْ تَكُونُوا تَعْلَمُونَ ﴿١٥١﴾

Artinya: “Sebagaimana (Kami telah menyempurnakan nikmat Kami kepadamu) Kami telah mengutus kepadamu Rasul diantara kamu yang membacakan ayat-ayat Kami kepada kamu dan mensucikan kamu dan mengajarkan kepadamu Al Kitab dan Al-Hikmah, serta mengajarkan kepada kamu apa yang belum kamu ketahui.”

Ayat tersebut menunjukkan bahwa manusia pada mulanya manusia belum mengetahui tentang ilmu pengetahuan. Rosululloh diutus oleh Allah sebagai pengajar yang mengajarkan ilmu pengetahuan pada manusia. Hal ini memberikan arti bahwa setiap pengajaran memiliki 3 unsur penting yaitu pengajar, orang yang diajar dan obyek yang diajarkan.

<sup>3</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahnya: Al-Jumanatul Ali*, (Bandung: CV Penerbit J-Art, 2004), hal. 24.

Al Isro' ayat 24<sup>4</sup>

وَأَخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيَانِي صَغِيرًا ﴿٢٤﴾

Artinya: “Dan rendahkanlah dirimu terhadap mereka berdua dengan penuh kesayangan dan ucapkanlah: "Wahai Tuhanku, kasihilah mereka keduanya, sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku waktu kecil”.

Ayat di atas menunjukkan bahwa pendidikan pertama yang di lakukan oleh seseorang adalah dalam lingkungan keluarga. Peran utama orang tua sangat penting pada proses pendidikan pertama anak. Baik buruknya perkembangan anak pertama kali ditentukan oleh keluarga. Lingkungan keluarga merupakan pijakan awal perkembangan pendidikan anak. Keluarga juga memberikan pengaruh yang besar karena pertama anak belajar dan mengenal lingkungan adalah dari keluarga.

Pendidikan dan pengajaran adalah satu kesatuan yang sama-sama bertujuan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik. Supaya dapat disebut belajar perubahan itu harus relatif mantap, harus merupakan akhir daripada suatu periode waktu yang cukup panjang. Berapa lama periode itu berlangsung sulit ditentukan dengan pasti, tetapi perubahan itu hendaknya merupakan akhir dari suatu periode yang mungkin berlangsung sehari-hari, berbulan-bulan ataupun bertahun-tahun. Ini berarti kita harus mengesampingkan perubahan-perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh motivasi, kelelahan, adaptasi, ketajaman perhatian atau kepekaan

---

<sup>4</sup> Ibid, hal. 284.

seseorang, yang biasanya hanya berlangsung sementara.<sup>5</sup> Manusia pasti mengalami proses belajar pada setiap fase kehidupannya. Saat masih dalam usia bayi proses belajar dapat dilihat ketika seseorang memperhatikan lingkungan sekitar, secara tidak langsung perilaku seseorang akan mengikuti lingkungan sekitar. Suatu contoh saat anak memandangi bibir ibunya ketika mengajarnya mengucapkan kata “mama”, kemudian anak akan menirukan apa yang diucapkan ibunya. Sambil memperhatikan bibir ibunya, anak akhirnya dapat mengucapkan kata “mama”. Disini dapat kita lihat anak telah mengalami perubahan tingkah laku, dari sebelumnya belum dapat mengucapkan kata “mama” menjadi dapat mengucapkan kata tersebut. Proses tersebut menunjukkan bahwa anak telah mengalami proses belajar.

Belajar adalah istilah yang cukup luas. Penguasaan ilmu matematika pun hanya dapat dicapai hanya dengan belajar. Tanpa belajar mustahil rasanya seseorang dapat memahami dan menguasai ilmu matematika. Pembelajaran matematika tidak hanya dimulai pada saat berada di bangku sekolah, namun, secara tidak sadar seseorang telah mempelajari konsep matematika bahkan saat masih balita. Anak yang mulai bisa berbicara sudah diajarkan konsep matematika, misalnya sambil memandangi bibir ibunya seorang anak belajar pengucapan angka-angka yang sederhana, kemudian ketika anak sudah mulai dapat menirukan, ibu mulai melakukan penggambaran angka-angka tersebut dalam aktifitas sehari-hari. Ibu menghitung dengan hitungan satu sampai tiga ketika anak akan berdiri. Bentuk-bentuk dan nilai dari angka-angka matematika juga

---

<sup>5</sup> M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal 85.

diajarkan pada anak yang pada awalnya dengan alat bantu jari, dan dilanjutkan dengan permainan angka-angka. Tahap selanjutnya seseorang akan mempelajari matematika di Sekolah Dasar kemudian Sekolah Menengah sampai di kehidupan sehari-hari pun masih mempelajari matematika.

Manusia dilahirkan ke dunia sebagai makhluk yang fitrah belum mempunyai ilmu pengetahuan. Orang tua serta lingkungan sekitar yang nantinya berpengaruh pada proses terbentuknya manusia. Apakah akan menjadi individu yang baik ataukah buruk. Manusia dibekali sejumlah indra sebagai alat untuk mencari ilmu pengetahuan yakni dengan belajar. Alat atau organ-organ tersebut antara lain:<sup>6</sup>

1. Indera penglihat (mata), yakni alat fisik yang berguna untuk menerima informasi visual.
2. Indera pendengar (telinga), yakni alat fisik yang berguna untuk menerima informasi verbal.
3. Akal, yakni potensi kejiwaan manusia berupa sistem psikis yang kompleks untuk menyerap, mengolah, menyimpan, dan memproduksi kembali item-item informasi dan pengetahuan (ranah kognitif).

Akal adalah alat psikis yang digunakan seorang siswa untuk berpikir setelah menerima informasi baik verbal maupun visual. Matematika adalah pelajaran yang membutuhkan kerja akal yang lebih kritis, dan analisis yang lebih mendalam. Siswa dituntut untuk berpikir kritis, terampil dan kreatif dalam mengolah masalah yang mereka terima. Berpikir tidak lepas dari usaha

---

<sup>6</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan ...*, hal.99

mengadakan penyesuaian pemahaman atas informasi baru dengan informasi yang sudah dimilikinya sebagai sebuah pengetahuan.<sup>7</sup> Proses berpikir pada setiap siswa akan menimbulkan banyak variasi. Namun semuanya bertujuan sama yakni untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Pada dasarnya terdapat banyak jenis atau proses berpikir, terbagi menjadi berpikir reflektif dan berpikir kreatif. Jenis proses berpikir ini melihat pada hasil akhir berpikir sebagai solusi atas permasalahannya.<sup>8</sup>

Banyak pendapat yang mengemukakan mengenai pengertian berpikir kreatif. Berpikir kreatif merupakan pemikiran yang bersifat asli, reflektif, dan menghasilkan suatu produk yang kompleks. Berpikir tersebut melibatkan sintesis ide-ide, membangun ide-ide baru dan menentukan efektifitasnya. Selain itu juga melibatkan kemampuan untuk membuat keputusan dan menghasilkan produk baru. Pengertian ini lebih melihat berpikir kreatif sebagai satu kesatuan yang di dalamnya terdapat proses berpikir logis maupun divergen yang saling menunjang dan tidak terpisahkan.<sup>9</sup> Beberapa ahli mengatakan bahwa berpikir kreatif dalam matematika merupakan kombinasi berpikir logis dan berpikir divergen yang didasarkan intuisi tetapi dalam kesadaran yang memperhatikan fleksibilitas, kefasihan dan kebaruan.<sup>10</sup> Berpikir kreatif dapat dikatakan suatu keistimewaan

---

<sup>7</sup> Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi ...*, hal.19

<sup>8</sup> Ibid, hal. 45.

<sup>9</sup> Tatag Yuli eko Siswono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*, (Surabaya: Unesa University Press, 2008), hal. 21.

<sup>10</sup>Siti Hastuti Noer, *Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Open-Ended*, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 5. No.1. Januari 2011, hal. 106.

yang lebih dari sekedar berpikir pada lazimnya, karena kekreatifitasan tidak dimiliki semua individu.

Berpikir kreatif hampir dianggap selalu melibatkan fleksibilitas. Bahkan Krutetskii mengidentifikasi bahwa fleksibilitas dari proses mental sebagai suatu komponen kunci kemampuan kreatif.<sup>11</sup> Untuk menilai kemampuan berpikir kreatif anak-anak dan orang dewasa sering digunakan “ *The Torrance Test of Creative Thinking (TTCT)*”. Tiga komponen kunci yang dinilai dalam kreativitas menggunakan TTCT adalah kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan. Kefasihan mengacu pada banyaknya ide-ide yang dibuat dalam merespon sebuah perintah. Fleksibilitas tampak pada perubahan-perubahan pendekatan ketika merespon perintah. Kebaruan merupakan keaslian ide yang dibuat dalam merespon perintah.<sup>12</sup> Berpikir kreatif harus muncul sifat-sifat penting antara lain: *fluency*, *flexibility*, *originalities*, dan *elaborate* yaitu kemampuan untuk merumuskan batasan-batasan dengan melihat dari sudut lain daripada cara-cara yang lazim.<sup>13</sup> Fleksibilitas menekankan juga pada banyaknya ide-ide berbeda yang digunakan. Jadi dalam matematika untuk menilai produk divergensi dapat menggunakan kriteria fleksibilitas dan keaslian. Kriteria lain adalah kelayakan (*appropriateness*). Respon matematis mungkin menunjukkan keaslian yang tinggi, tetapi tidak berguna jika tidak sesuai dalam kriteria matematis umumnya. Misalnya, untuk menjawab  $\sqrt{8}$ , seorang siswa menjawab 4. Meskipun

---

<sup>11</sup> Tatag Yuli eko Siswono, *Model Pembelajaran Matematika...*, hal. 22.

<sup>12</sup> Ibid, hal. 23.

<sup>13</sup> Eni Maria, *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*, <http://enimariakemampuanberpikirkreatif.blogspot.com/>, diakses tanggal 03 Desember 2015.

menunjukkan keaslian yang tinggi tetapi jawaban tersebut salah. Jadi berdasarkan beberapa pendapat itu kemampuan berpikir kreatif dapat ditunjukkan dari fleksibilitas, kefasihan, keaslian, kelayakan atau kegunaan. Kelayakan atau kegunaan tercakup dalam tiga aspek tersebut.<sup>14</sup>

Seseorang dikatakan telah berpikir kreatif ketika memenuhi komponen-komponen; fleksibilitas, kefasihan, keaslian atau kebaruan. Fleksibilitas diartikan sebagai kemampuan penciptaan beragam ide yang digunakan atau kemampuan menggunakan perubahan-perubahan pendekatan ketika menyelesaikan suatu masalah. Kefasihan dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam menyajikan bermacam-macam interpretasi atau metode penyelesaian. Kebaruan merupakan keaslian ide yang dibuat. Jadi indikator keaslian merupakan bagian dari kebaruan.

Berpikir kreatif sangat mempengaruhi keefektifitasan dan keefisienan belajar matematika seorang siswa. Semakin kreatif seorang siswa dalam menyelesaikan masalah maka semakin tinggi tingkat keberhasilan siswa. Orang yang kreatif dalam berpikir akan mampu memandang sesuatu hal yang sama dari sudut pandang yang berbeda dari pandangan orang pada umumnya. Proses berpikir kreatif juga disebut dengan proses berpikir divergen atau menyebar.<sup>15</sup> Kreatifitas banyak berhubungan dengan inteligensi. Seorang yang kreatif pada umumnya memiliki inteligensi yang cukup tinggi. Seorang yang tingkat inteligensinya rendah, maka kreatifitasnya juga relatif kurang. Kreatifitas juga berkenaan dengan kepribadian. Seorang yang kreatif adalah orang yang memiliki

---

<sup>14</sup> Tatag Yuli eko Siswono, *Model Pembelajaran Matematika...*, hal. 23.

<sup>15</sup> Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi ...*, hal.47

ciri-ciri kepribadian tertentu seperti : mandiri, bertanggungjawab, bekerja keras, motivasi tinggi, optimis, punya rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, terbuka, memiliki toleransi, kaya akan pemikiran, dll.

Berpikir kreatif siswa dapat dikembangkan dengan pembelajaran kooperatif, *problem based learning*, *discovery* atau *inquiry*. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen).<sup>16</sup> Konsep pengelompokan yang demikian menciptakan suatu kerjasama yang kondusif dari setiap anggota kelompok. Disinilah letak kelebihan model pembelajaran kooperatif yang dapat membangun berpikir kreatif anak. Ketika penerapan pembelajaran kooperatif anak akan melakukan diskusi untuk memecahkan suatu masalah. Anggota kelompok yang dibuat heterogen bertujuan agar siswa yang berkemampuan baik dan mempunyai inteligensi yang tinggi juga kreatif dapat berbagi kemampuannya dengan teman sekelompok, sehingga dapat memancing tumbuhnya kekearifan anggota kelompok yang lain.

Salah satu dari model pembelajaran kooperatif adalah tipe *Numbered Heads Together (NHT)*. *Numbered Heads Together* adalah suatu metode belajar di mana setiap siswa diberi nomor kemudian dibuat suatu kelompok kemudian secara acak guru memanggil nomor dari siswa. *Numbered Heads Together (NHT)* atau penomoran berpikir bersama adalah jenis pembelajaran kooperatif yang

---

<sup>16</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), hal. 238.

dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. *Numbered Heads Together (NHT)* pertama kali dikembangkan oleh Spenser Kagen untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam, menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut.<sup>17</sup>

Lokasi yang dipilih peneliti untuk melakukan penelitian adalah SMA Negeri 1 Ngunut. Hal ini dilatarbelakangi oleh beberapa alasan antara lain; sekolah ini merupakan lokasi Pratik Pengalaman Lapangan (PPL) peneliti, belum pernah menerapkan pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)*, prestasi sekolah ini cukup gemilang, terdapat kegiatan ekstra yang dapat memacu berpikir kreatif siswa, sarana dan prasarana yang mendukung pelaksanaan penelitian. Menurut pengamatan yang peneliti lakukan, pembelajaran yang dilakukan pada siswa XI IPA-3 SMA Negeri 1 Ngunut masih bersifat konvensional. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru, mencatat hal yang penting, mengerjakan soal latihan, kemudian diberi tugas rumah dan pada akhir bab dilakukan ulangan harian. Proses pembelajaran konvensional memiliki kelebihan yakni pembelajaran dapat berlangsung secara cepat, tidak membutuhkan waktu yang panjang. Namun demikian, pembelajaran ini kurang bisa menciptakan berpikir kreatif siswa. Hanya siswa tertentu, yang memiliki bekal inteligensi tinggi, semangat dan mandiri yang dapat berpikir kreatif dalam pembelajaran sedangkan yang lainnya hanya berjalan ditempat tidak dapat mengembangkan konsep matematika yang dijelaskan oleh

---

<sup>17</sup> Istiningrum dan Sukanti, *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Akutansi pada Sisw Kelas X AK 2 Sleman*, Jurnal Pendidikan Akutansi, Vol. X, No.2 tahun 2012, hal.67.

guru. Hal ini sangat disayangkan karena di SMA Negeri 1 Ngunut ini terdapat banyak kegiatan diluar pelajaran yang dapat menumbuhkan berpikir kreatif siswa. Tak heran jika prestasi yang diperoleh siswa SMA Negeri 1 Ngunut terbilang membanggakan di bidang non akademik maupun akademik. Kondisi ini merupakan suatu potret yang menunjukkan bakat kreatif siswa. Hanya saja dalam pembelajaran kurang adanya optimalisasi usaha dalam memaksimalkan berpikir kreatif siswa.<sup>18</sup> Diperlukan suatu perlakuan untuk memperbaiki pembelajaran agar menjadi pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, dan dapat mengembangkan kreatifitas berpikir siswa dalam belajar matematika.

Berdasarkan uraian sebelumnya bahwa kreatifitas berpikir siswa dapat dikembangkan dengan pembelajaran kooperatif, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Berpikir Kreatif Siswa dalam Memahami Suku Banyak dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together (NHT)*”.

---

<sup>18</sup> Observasi pribadi

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan judul berdasarkan latarbelakang di atas, maka fokus penelitian yang akan didalami dalam penelitian ini adalah:

- 1.) Bagaimana berpikir kreatif siswa berkemampuan tinggi dalam memahami Suku Banyak dengan pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together (NHT)*?
- 2.) Bagaimana berpikir kreatif siswa berkemampuan sedang dalam memahami Suku Banyak dengan pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together (NHT)*?
- 3.) Bagaimana berpikir kreatif siswa berkemampuan rendah dalam memahami Suku Banyak dengan pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together (NHT)*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka dapat disusun beberapa tujuan penelitian antara lain:

- 1.) Mendeskripsikan berpikir kreatif siswa kerkemampuan tinggi dalam memahami Suku Banyak dengan pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together (NHT)*.
- 2.) Mendeskripsikan berpikir kreatif siswa berkemampuan sedang dalam memahami Suku Banyak dengan pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together (NHT)*.

- 3.) Mendeskripsikan berpikir kreatif siswa berkemampuan rendah dalam memahami Suku Banyak pada pembelajaran kooperatif *Numbered Heads Together (NHT)*.

#### **D. Batasan Masalah**

Peneliti menyusun pokok bahasan yang ingin dicapai dengan tujuan untuk menghindari perluasan masalah sehingga pembahasan menjadi fokus terarah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Ngunut yang terletak di desa Sumberingin Kidul, kecamatan Ngunut, kabupaten Tulungagung.
2. Penelitian ini dilakukan pada semester genap. Hal ini disesuaikan dengan materi yang diambil serta masa yang disediakan oleh lembaga sekolah.
3. Penelitian ini dilakukan untuk meneliti berpikir kreatif siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 1 Ngunut pada materi Suku Banyak.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoritis

Penelitian ini akan menjadi sumber informasi bagi dunia pendidikan tentang berpikir kreatif siswa dalam belajar matematika melalui pembelajaran kooperatif *Numbered Head Together (NHT)*.

## 2. Secara Praktis.

### a. Bagi Siswa

Siswa akan dapat mengembangkan kemampuan berbicaranya dan lebih percaya diri untuk mengungkapkan pendapatnya sehingga dapat menjadi kreatif dalam berpikir.

### b. Bagi Guru

Guru akan dapat mengetahui kreatifitas berpikir siswanya dan tidak terlalu berperan aktif dalam pembelajaran.

### c. Bagi Sekolah

Prestasi sekolah akan semakin meningkat seiring meningkatnya prestasi belajar peserta didiknya. Sehingga kepercayaan masyarakat terhadap sekolah tersebut juga meningkat.

### d. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi peneliti lain yang akan meneliti tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together (NHT)* dan berpikir kreatif matematika siswa.

## **F. Penegasan Istilah**

Untuk menghindari adanya kesalah pahaman perlu adanya penegasan istilah sebagai berikut:

### **1. Penegasan Konseptual**

#### a. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah proses berpikir yang melibatkan pemikiran yang kompleks. Syarat berpikir kreatif adalah adanya tiga komponen berpikir kreatif yakni; Kefasihan, Fleksibilitas, dan Kebaruan.

b. Belajar

Belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu pengetahuan yang baru. Dengan belajar seseorang akan mengalami perubahan tingkah laku karena pengetahuan yang diperoleh.

c. Matematika

Matematika adalah sebuah ilmu yang mempunyai ciri khusus berupa simbol, angka dan bilangan yang mengutamakan kerja numerik otak. Matematika sangat berkaitan dengan kerja otak yang kritis.

d. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan sistem kelompok yang bekerjasama untuk mendiskusikan dan menyelesaikan suatu masalah. Pembelajaran jenis ini melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran ini dapat meningkatkan percaya diri dan kemampuan berbicara siswa.

e. *Numbered Heads Together*

*Numbered Heads Together (NHT)* atau penomoran berpikir bersama adalah jenis pembelajaran kooperatif yang menggunakan penomoran dan penunjukan secara acak kepada siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Jenis pembelajaran ini memacu siswa untuk berperan aktif

saat belajar. Siswa dapat mengeksplor pendapatnya dan dapat berbagi dengan teman sekelompoknya.

f. Suku Banyak

Suku banyak adalah bentuk suku-suku dengan jumlah banyak terhingga yang disusun dari variable dan konstanta. Terdapat beberapa istilah dalam suku banyak antara lain: suku, peubah/variabel, koefisien, konstanta, dan pangkat tertinggi.

## 2. Penegasan Operasional

Penelitian dengan judul skripsi “Berpikir Kreatif Siswa dalam Memahami Suku Banyak dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together (NHT)* di Kelas XI IPA 3 SMA Negeri 1 Ngunut Tulungagung” merupakan usaha peneliti dalam penelaahan fakta mengenai berpikir kreatif siswa pada pembelajaran kooperatif *Numbered Heads Together (NHT)*.

Pada penelitian ini, peneliti menjabarkan proses berpikir kreatif siswa. Peneliti menentukan tingkat berpikir kreatif siswa dengan jalan pemberian tes untuk memperoleh hasil kerja siswa. Tes ini membantu peneliti dalam memperoleh informasi mengenai orisinalitas, kemajemukan serta kebaruan pemikiran siswa dalam menyelesaikan masalah yang sudah disediakan. Setiap respon jawaban siswa yang diperoleh, dikelompokkan menjadi 4 tingkatan berpikir kreatif. Kemudian, dilakukan wawancara untuk menggali lebih dalam mengenai proses berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika dengan pembelajaran kooperatif *Numbered Heads Together (NHT)*.

## **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan disusun untuk memudahkan pembaca melihat isi laporan ini secara umum. Sistematika penulisan laporan ini terdiri dari enam bab, yaitu:

- BAB I**           Pendahuluan, terdiri dari a) Latar Belakang Masalah, b) Fokus Penelitian, c) Tujuan Penelitian, d) Batasan Masalah, e) Manfaat Penelitian, f) Penegasan Istilah, dan g) Sistematika Penulisan.
- BAB II**           Kajian Pustaka, merupakan kajian teori yang berisi tentang a) Hakikat Matematika, b) Hakikat Belajar, c) Pembelajaran Matematika, dan d) Berpikir Kreatif, e) Model Pembelajaran Kooperatif *Numbered Heads Together (NHT)*, f) Suku Banyak.
- BAB III**          Metode Penelitian, terdiri dari a) Pendekatan dan Jenis Penelitian, b) Lokasi Penelitian, c) Kehadiran Peneliti, d) Data dan Sumber Data, e) Teknik Pengumpulan Data, f) Teknik Analisis Data, g) Pengecekan Keabsahan Temuan dan h) Tahap-tahap Penelitian.
- BAB IV**          Hasil Penelitian, terdiri dari paparan data, temuan penelitian dan analisis.
- BAB V**           Pembahasan, berisi tentang uraian pembahasan dari hasil penelitian.
- BAB VI**          Penutup, terdiri dari a) Simpulan, b) Saran dan c) Daftar Rujukan.