

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Manusia adalah makhluk dwi tunggal yang terdiri atas jasmaniah dan rohaniah. Unsur rohaniahnya masih mencakup dua segi kejiwaan lagi, yaitu hakikat sebagai makhluk individu dan sebagai makhluk sosial. Hakikat yang membedakan manusia dengan makhluk-makhluk lain ialah hakikat sebagai makhluk susila dan makhluk berketuhanan.¹ Berdasarkan hakikat manusia itu maka kita dapati, berbagai segi atau aspek pendidikan diantaranya pendidikan budi pekerti dan pendidikan kecerdasan.²

Pendidikan kecerdasan adalah tugas pokok dari sekolah. Tujuan dari pendidikan kecerdasan ialah mendidik anak agar dapat berpikir secara kritis, logis, dan kreatif.³ Jadi pendidikan adalah pencapaian moto pendidikan disekolah dalam proses belajar mengajar sedangkan moto pendidikan dapat dilihat dari keberhasilan yang diraih oleh siswa selama mengikuti kegiatan belajar di sekolah.

Belajar adalah proses perubahan perilaku untuk memperoleh pengetahuan kemampuan dan sesuatu hal baru serta diarahkan pada suatu tujuan. Belajar juga merupakan proses berbuat melalui berbagai pengalaman dengan melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang dipelajari.⁴

¹ Abu Ahmadi, Nur Uhbiyati, *ilmu pendidikan*, (Jakarta:PT Rineka Cipta,2007),hal.15

² Ibid.

³ Ibid.,hal.17

⁴ Khanifatul. *Pembelajaran Inovatif*,(Jogyakarta: Ar-Ruzz Media,2013),hal.14

Pembelajaran menurut Gagne adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk memengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.⁵ Pembelajaran yang efektif adalah proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus dalam hasil yang dicapai peserta didik, melainkan bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku yang diaplikasikan dalam kehidupan.⁶ Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila seorang guru harus mengetahui berbagai kemampuan berfikir siswa untuk belajar yang akan diajarkan dalam sebuah proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Salah satu upaya guru dalam melakukan proses pembelajaran matematika adalah melatih siswa dalam proses berfikir kreatif untuk memecahkan suatu soal yang diberikan.

Menurut Gilmer berfikir merupakan suatu pemecahan masalah dari proses penggunaan gagasan atau lambang-lambang pengganti suatu akfitas yang tampak secara fisik. Selain itu, ia mendefinisikan bahwa berfikir merupakan suatu proses dari penyajian suatu peristiwa internal dan eksternal, kepemilikan masa lalu, masa sekarang, dan masa depan yang satu sama lain saling berinteraksi.⁷

Kegiatan berfikir dimulai ketika muncul keraguan dan pertanyaan untuk dijawab atau dihadapkan dengan persoalan atau masalah yang memerlukan pemecahan. Seperti yang dikemukakan oleh Charles S Pierce dalam berfikir ada

⁵ Ibid.,hal.14

⁶ Ibid.,hal.15

⁷ Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Berpikir*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 2

dinamika gerak dari adanya gangguan suatu keraguan (*Irritation Of Doubt*) atas kepercayaan atau keyakinan yang selama ini dipegang, lalu terangsang untuk melakukan penyelidikan (*Inquiry*), kemudian diakhiri (paling tidak untuk sementara waktu) dalam pencapaian suatu keyakinan baru (*The Attainment Of Belief*).⁸ Salah satu cara yang dilakukan guru dalam pembelajaran matematika adalah mendorong siswa untuk kreatif dalam menyelesaikan soal dalam pembelajaran.

Kreativitas sangat penting karena dalam suatu masalah tidak hanya menggunakan ketekunan saja. Suatu masalah ialah sesuatu yang belum pernah di ketahui cara penyelesaiannya sehingga untuk dapat memecahkan masalah yang dibutuhkan adalah pengetahuan dan pengalaman yang berkaitan dengan masalah tersebut. Kreativitas dibutuhkan dalam segala hal terutama siswa-siswa yang kesulitan dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru. Ayat al-qur'an yang menerangkan tentang perintah kreativitas secara tersirat terdapat dalam surah Al-Baqarah ayat 219. Allah berfirman:

كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Demikianlah Allah menerangkan kepada kalian ayat-ayat (Nya) supaya kalian berpikir.”(Q.S. Al Baqarah:219).⁹

Siswa kreatif umumnya siswa dari golongan cepat, tapi banyak pula dari golongan normal (rata-rata) anak golongan ini menunjukkan kreativitas dalam kegiatan-kegiatan tertentu, misalnya dalam melukis, menggambar, olah raga, organisasi, kesenian dan dalam kegiatan-kegiatan kurikuler lainnya, mereka selalu

⁸ Abu Ahmadi, M. Umar, *Psikologi Umum* ..hal. 123.

⁹ Ahmad Hatta, *Tafsir Qur'an dan Terjemah*, (Jakarta:Maghfirah Pustaka,2011), hal.34

ingin memecahkan persoalan, berani menanggung resiko yang sulit sekalipun, kadang-kadang lebih senang bekerja sendiri dan percaya pada diri sendiri. Dalam kegiatan belajar anak golongan kreatif lebih mampu menemukan masalah-masalah dan mampu memecahkan masalah. Sekolah perlu memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada golongan anak kreatif.¹⁰ Jadi semakin baik kreativitas siswa maka semakin banyak ide dan cara yang digunakan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah.

Krulik mendefinisikan berpikir kreatif sebagai pemikiran yang original dan menghasilkan suatu hasil yang kompleks, yang meliputi merumuskan ide-ide, menghasilkan ide-ide baru dan menentukan keefektifannya.¹¹ Menurut Abu Ahmadi berfikir kreatif dapat menghasilkan sesuatu yang baru, menghasilkan penemuan-penemuan baru. Kalau kegiatan berfikir kita untuk menghasilkan sesuatu dengan menggunakan metode-metode yang telah dikenal, maka dikatakan berfikir produktif dan bukan kreatif.¹² Silver menggunakan *The Torrance Tests Of Creative Thinking*, tiga komponen kunci yang dinilai menggunakan TTCT adalah kefasihan (*fluency*), fleksibilitas, dan kebaruan (*novelty*).¹³ Jadi didalam proses pembelajaran, berfikir kreatif sangat diperlukan untuk proses pembelajaran karena melatih siswa untuk memecahkan masalah-masalah dalam pelajaran antara lain pelajaran matematika.

¹⁰ Abu Ahmadi, Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008) hal.. 103

¹¹ Dini Ramdhani, Nuryanis, *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Sd Dalam Menyelesaikan Open-Ended Problem*, Jurnal JPSD Vol.4 No 1 Tahun 2007, hal.55

¹² Abu Ahmadi, M. Umar, *Psikologi Umum ..* Hal. 121

¹³ Edward A. Silver, "*Fostering Creativity Through Instruction Rich In Mathematical Problem Solving And Problem Solving*" ZDM: C40, D50, D50, hal.76

Matematika menurut Russefendi adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak di definisikan, ke unsur yang di definisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil.¹⁴ Secara terminologi istilah matematika adalah bidang ilmu pengetahuan yang termasuk dalam rumpun ilmu pengetahuan pasti dan menelaah secara matematis berbagai hubungan dan sifat dari pengertian-pengertian mujarat dengan menggunakan aneka angka dan lambang-lambang.¹⁵ Matematika sering digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Guru didalam pembelajaran matematika banyak menggunakan contoh soal berupa soal pilihan ganda, essay maupun soal cerita, dari soal tersebut siswa memiliki tingkat kemampuan berfikir yang tidak sama sehingga siswa tidak hanya mengetahui konsep yang ada di lembar kerja siswa (LKS) tetapi siswa di harapkan mampu mengembangkan berpikirnya dalam menyelesaikan soal cerita.

Soal cerita menurut Syamsuddin S. adalah soal cerita matematika yang disajikan dalam bentuk verbal atau rangkaian kata-kata (kalimat) dan berkaitan dengan keadaan yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari.¹⁶ Soal cerita matematika adalah soal hitungan dalam bentuk cerita yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari dengan berbagai masalah yang berkaitan dengan konsep

¹⁴ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Disekolah Dasar*, (Bandung : Pt Remaja Rosdakarya, 2007) hal. 1

¹⁵ Lambok Simamora, *Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Kompetensi Pedagogik Guru Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika*, Jurnal Formatif, ISSN: 2088-351X.. hal. 24.

¹⁶ Nurul Istiqomah, Endah Budi Rahaju, *Proses Berpikir Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Berdasarkan Gaya Kognitif Pada Metri Bangun Ruang Sisi Lengkung*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Volume 3 No 2 Tahun 2014, hal. 146

matematika. Rosyidi mengungkapkan dalam menyelesaikan soal cerita dapat ditempuh dengan langkah-langkah sebagai berikut:¹⁷ Membaca soal dengan cermat untuk menangkap makna tiap kalimat, memisahkan dan mengungkapkan: apa yang diketahui dalam soal, apa yang ditanyakan, operasi/pengerjaan apa yang diperlukan, membuat model matematika, menyelesaikan model, mengembalikan jawaban model matematika ke jawaban soal.

Semua bahan ajar disekolah dapat berkaitan dengan soal cerita. Dalam penyelesaian soal cerita tidak hanya memperhatikan jawaban akhirnya tetapi juga proses penyelesaiannya. Siswa menyelesaikan soal cerita diharapkan dengan menggunakan proses tahap demi tahap agar terlihat pemahaman dan konsep yang digunakan dalam menyelesaikan soal cerita tersebut.

Pada kenyataannya proses pembelajaran guru masih menerapkan proses pembelajaran secara langsung dan guru masih menekankan pada penguasaan konsep buku lembar kerja siswa (LKS) tanpa memberikan proses berfikir kreatif siswa sehingga siswa tidak dapat berfikir dan mencoba mengerjakan dengan pengetahuannya sendiri. Proses pembelajaran yang tidak menekankan kemampuan berpikir kreatif, menyebabkan siswa merasa kesulitan dan memiliki pandangan negatif pada pelajaran yang dianggap sulit. Banyak siswa yang mengeluh dan merasa kesulitan dengan pelajaran matematika, jadi perlu dikembangkan model penyelesaian soal yang berkaitan dengan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, terutama pada soal cerita karena pada soal cerita siswa mulai memahami soal dan membuat model matematika guna

¹⁷ Ibid.,hal.146

menemukan cara atau rumus yang akan digunakan dalam menyelesaikan soal tersebut.

Oleh karena itu, untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal cerita, maka peneliti akan melakukan penelitian. Penelitian ini peneliti mengambil materi pokok bahasan sistem persamaan linear dua variabel. Persamaan linear dua variabel adalah kalimat matematika yang dinyatakan dalam bentuk $ax + by = c$, dengan $a, b \neq 0$.¹⁸ Jadi sistem persamaan linear dua variabel adalah kumpulan dua atau lebih persamaan linear dua variabel dalam variabel yang sama.¹⁹ Karena pada materi ini siswa dapat menemukan penyelesaian masalah menggunakan lebih dari satu macam cara. Penerapan sistem persamaan linear dua variabel banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya apabila kita membeli suatu barang kemudian kita membeli barang yang lain dengan waktu yang bersamaan dan sudah ditentukan harga keseluruhannya, maka kita dapat menyelesaikannya dengan sistem persamaan linear dua variabel.

Pada penelitian ini sekolah yang akan menjadi lokasi penelitian adalah Madrasah Tsanawiyah Walisongo Besuki. Sekolah tersebut memiliki banyak siswa yang berprestasi dalam bidang akademik. Banyak juara-juara yang di raih dalam lomba cerdas cermat maupun olimpiade. Selain itu sekolah ini belum pernah diadakan penelitian yang sama dengan penelitian sekarang.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti akan mengadakan penelitian kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Peneliti berharap dalam penelitian ini dapat mengetahui seperti apa kemampuan

¹⁸ Abdur Rahman As'ari, Dkk, *Matematika-Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, (Jakarta: Pusat Kurikulum Dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbut, 2007) hal.259

¹⁹ Ibid., hal.208

berpikir siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Akhirnya peneliti dalam penelitiannya menggunakan judul “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII Di MTs Walisongo Besuki.”

B. Fokus Penelitian

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

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa berkemampuan matematika tinggi dalam menyelesaikan soal cerita pada materi sistem persamaan linear dua variabel kelas VIII di MTs Walisongo Besuki?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa berkemampuan matematika sedang dalam menyelesaikan soal cerita pada materi sistem persamaan linear dua variabel kelas VIII di MTs Walisongo Besuki?
3. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa berkemampuan matematika rendah dalam menyelesaikan soal cerita pada materi sistem persamaan linear dua variabel kelas VIII di MTs Walisongo Besuki?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa berkemampuan matematika tinggi dalam menyelesaikan soal cerita pada materi sistem persamaan linear dua variabel kelas VIII di MTs Walisongo Besuki.

2. Mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa berkemampuan matematika sedang dalam menyelesaikan soal cerita pada materi sistem persamaan linear dua variabel kelas VIII di MTs Walisongo Besuki.
3. Mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa berkemampuan matematika rendah dalam menyelesaikan soal cerita pada materi sistem persamaan linear dua variabel kelas VIII di MTs Walisongo Besuki.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran berupa ilmu pengetahuan, terutama untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada materi sistem persamaan linear dua variabel. Siswa diharapkan dapat menerapkan pada materi yang lain.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Sebagai acuan dalam meningkatkan proses pembelajaran agar bisa meningkatkan keberhasilan terutama pada mata pelajaran matematika, memberikan kreativitas dalam menyelesaikan soal.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan referensi atau masukan pada guru dalam pembelajaran matematika agar dapat menunjang peningkatan kualitas belajar mengajar dan mencapai tujuan pendidikan.

c. Bagi Siswa

Siswa dapat mengembangkan proses menyelesaikan soal cerita matematika dengan menggunakan kemampuan berpikir kreatif.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan, pengalaman dan wawasan dalam pembelajaran matematika, juga mengetahui tentang kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal cerita yang akan menjadikan bekal dimasa mendatang.

E. Penegasan Istilah

Berikut adalah penegasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Penegasan konseptual

a. Kemampuan berpikir kreatif

Berpikir kreatif adalah sebagai pemikiran yang original dan menghasilkan suatu hasil yang kompleks, yang meliputi merumuskan ide-ide, menghasilkan ide-ide baru dan menentukan keefektifannya.²⁰

b. Menyelesaikan soal cerita

Soal cerita adalah soal cerita matematika yang disajikan dalam bentuk verbal atau rangkaian kata-kata (kalimat) dan berkaitan dengan keadaan yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari.²¹

²⁰ Dini Ramdhani, Nuryanis, *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Sd Dalam Menyelesaikan Open-Ended Problem*, Jurnal JPSD Vol.4 No 1 Tahun 2007, hal.55

²¹ Nurul Istiqomah, Endah Budi Rahaju, *Proses Berpikir Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Berdasarkan Gaya Kognitif Pada Metri Bangun Ruang Sisi Lengkung*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Volume 3 No 2 Tahun 2014, hal.146

c. Sistem persamaan linear dua variabel

Sistem persamaan linear dua variabel adalah kumpulan dua atau lebih persamaan linear dua variabel dalam variabel yang sama.²²

2. Penegasan operasional

a. Kemampuan berpikir kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan siswa untuk menghasilkan penemuan-penemuan atau ide-ide yang baru dalam menyelesaikan masalah.

b. Menyelesaikan soal cerita

Menyelesaikan soal cerita adalah proses untuk mencari hasil akhir dari soal dalam bentuk cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

c. Sistem persamaan linear dua variabel

Sistem persamaan linear dua variabel adalah suatu sistem persamaan dalam bentuk aljabar yang memiliki dua variabel dan berpangkat satu.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Skripsi ini dengan judul “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII Di MTs Walisongo Besuki” yang memuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

²²Abdur Rahman As'ari, Dkk, *Matematika-Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*,(Jakarta: Pusat Kurikulum Dan Perbukuan,Balitbang,Kemendikbut,2007) hal.208

Bagian awal, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, prakata, daftar isi, daftar gambar, daftar bagan, daftar tabel, daftar lampiran dan abstrak.

Bagian utama, terdiri dari: BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV, BAB V dan BAB VI. Adapun penjelasannya sebagai berikut: BAB I (pendahuluan) sebagai berikut: A. Konteks Penelitian; B. Fokus Penelitian; C. Tujuan Penelitian; D. Kegunaan Hasil Penelitian; E. Penegasan Istilah; F. Sistematika Penulisan Skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, yang terdiri dari: A. Teori Matematika; B. Kemampuan Berpikir Kreatif; C. Berpikir Kreatif Dalam Matematika; D. Hubungan Antara Berpikir Kreatif Dengan Kemampuan Berpikir Siswa; E. Soal Cerita Matematika; F. Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel; G. Penelitian Terdahulu; H. Kerangka Konseptual.

BAB III Metode Penelitian, yang terdiri dari: A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian; B. Kehadiran Peneliti; C. Lokasi Dan Subjek Penelitian; D. Sumber Data; E. Teknik Pengumpulan Data; F. Teknik Analisis Data; G. Pemeriksaan Keabsahan Data; H. Tahap-Tahap Penelitian.

BAB IV: Hasil Penelitian, yang terdiri dari: A. Paparan Data; B. Analisis Data; C. Temuan Penelitian

BAB V: Pembahasan

BAB VI: Penutup, yang terdiri dari: A. Kesimpulan; B. Saran.

Bagian akhir dari skripsi memuat daftar rujukan, lampiran-lampiran dan biografi penulis.