**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatif.[[1]](#footnote-2) Menurut Ki Hajar Dewantoro dalam Kongres Taman Siswa Tahun 1930 mengungkapkan :

Pendidikan. Umumnya berarti daya-upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (*intellect)* dan tubuh anak: [[2]](#footnote-3)

Sementara Hamid Darmadi berpendapat pendidikan mengandung tujuan yang ingin dicapai, yakni membentuk kemampuan individu mengembangkan dirinya yang kemampuan-kemampuan dirinya berkembang sehingga bermanfaat untuk kepentingan hidupnya sebagai seorang individu.[[3]](#footnote-4)

Pengertian di atas memberikan penjelasan bahwa pendidikan adalah terbentuknya kecerdasan dan keterampilan seseorang yang dapat berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Artinya masa depan bangsa dan negara ditentukan sejauh mana pendidikan bangsa Indonesia dan seberapa kecerdasan dan kemampuan yang dimiliki masyarakat untuk dapat membangun negaranya agar dapat maju dan berkembang.

Fungsi pendidikan adalah membimbing anak ke arah suatu tujuan yang kita nilai tinggi. Pendidikan yang baik adalah usaha yang berhasil membawa semua anak didik kepada tujuan itu. Apa yang diajarkan hendaknya dipahami sepenuhnya oleh semua anak didik. Tujuan guru mengajar adalah bahan disampaikannya dikuasai sepenuhnya oleh anak didik, bukan hanya beberapa orang saja yang diberikan angka tertinggi.[[4]](#footnote-5) Kegiatan belajar mengajar dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan.

Pembelajaran matematika akan lebih bermakna dan menarik bagi siswa jika guru dapat menghadirkan masalah-masalah kontekstual dan realistik, yaitu masalah-masalah yang sudah dikenal dekat dengan kehidupan sehari-hari anak didik. Masalah kontekstual dapat digunakan sebagai titik awal pembelajaran matematika dalam membantu anak didik mengembangkan pengertian terhadap konsep matematika yang dipelajari dan juga bisa digunakan sebagai sumber aplikasi matematika.[[5]](#footnote-6) Masalah kontekstual dalam kehidupan sehari-hari misalnya masalah program linear.

 Program Linear merupakan salah satu materi yang penting dipahami dalam Matematika. Hal ini karena banyak masalah dalam kehidupan sehari-hari yang bisa diselesaikan dengan memanfaatkan konsep program linear. Misalnya dalam memaksimumkan keuntungan dalam usaha, disini konsep mengenai aturan dalam program linear dapat digunakan.

Program linear diajarkan pada siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN). Hal itu tertulis dalam kompetensi dasar mata pelajaran Matematika kelas XII semester 1. Dalam kompetensi dasar itu disebutkan bahwa siswa harus dapat menyelesaikan sistem pertidaksamaan linear dua variabel, merancang dan menyelesaikan model matematika dari masalah program linear dan penafsirannya. Namun, ternyata saat ini masih banyak siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal yang berkenaan dengan menentukan nilai optimum dalam program linear dikarenakan belum mempunyai pemahaman secara mandiri tentang materi ini, melainkan masih mengandalkan hafalan pada materi tersebut.

Pentingnya pemahaman konsep dalam proses belajar mengajar sangat mempengaruhi sikap, keputusan, dan cara-cara memecahkan masalah. masalah dan merumuskannya. Berbicara mengenai proses pembelajaran dan pengajaran yang sering membuat kita kecewa, apalagi dikaitkan dengan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Walaupun demikian kita menyadari bahwa ada siswa yang mampu memiliki tingkat hafalan yang baik terhadap materi yang diterimanya. Pemahaman yang dimaksud ini adalah pemahaman siswa terhadap dasar kualitatif dimana fakta-fakta saling berkaitan, dengan kemampuan menggunakan pengetahuan tersebut dalam situasi baru.[[6]](#footnote-7) Peranan pengetahuan ini tidak hanya terasa dalam bidang matematika saja, tetapi aplikasinya juga pada bidang lain.

Allah berfirman dalam surat Shod ayat 29:

كِتَابٌ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبَارَكٌ لِيَدَّبَّرُوا آيَاتِهِ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُوا الْأَلْبَابِ

Artinya : “ Kitab penuh berkah yang Kami turunkan kepadamu agar mereka bisa mentadabburinya dan orang-orang yang berakal sehat bisa mengambil pelajaran”. [Qs Shod: 29]

 Melihat peranan matematika yang begitu signifikan tersebut dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari, maka penting kiranya untuk menanamkan pemahaman kepada siswa sebagai bekal untuk manipulasi matematika tingkat tinggi.

Pembelajaran program linear lebih bermakna dan menarik bagi siswa jika guru dapat menghadirkan masalah-masalah yang sudah dikenal dekat dengan kehidupan sehari-hari anak didik. Masalah ini dapat digunakan sebagai titik awal pembelajaran program linear dalam membantu anak didik mengembangkan pengertian terhadap konsep matematika yang dipelajari dan juga bisa digunakan sebagai sumber aplikasi matematika. Usaha mendorong kreativitas dalam matematika digunakan konsep masalah dalam suatu situasi tugas. Keberadaan kreativitas dalam proses belajar merupakan faktor penting yang akan mempengaruhi belajar dan pembelajaran.[[7]](#footnote-8)

Kreativitas diakui sebagai faktor utama yang dapat memberdayakan fungsi manusia dengan mensintesis interaksi antara kekuatan, intelektif, emotif, motivasional. Pada perwujudan diri pribadi maupun untuk kelangsungan hidup bangsa dan negara, kebutuhan akan kreativitas dirasakan dalam semua aspek kehidupan manusia. Kreativitas seperti halnya kecerdasan, merupakan sebuah sifat yang pada dasarnya susah didefinisikan, tapi bisa dihubungkan dengan gagasan umum bahwa hal-hal yang cerdas bukanlah hal yang baru tapi berkualitas tinggi.[[8]](#footnote-9) Dasar pertimbangan yang berkaitan dengan pengembangan kreativitas anak berbakat dapat diintisarikan sebagai berikut:

1. Masih sangat kurangnya pelayanan pendidikan khusus bagi anak berbakat sebagai sumber daya manusia berpotensi unggul yang apabila diberi kesempatan pendidikan sesuai dengan potensinya.
2. Dewasa ini terjadi kesenjangan antara kebutuhan akan kreativitas dan perwujudannya di dalam masyarakat pada umumnya, dan dalam pendidikan di sekolah pada khususnya.
3. Pendidikan di sekolah lebih berorientasi pada pengembangan kecerdasan dari pada pengembangan kreativitas, sedangkan keduanya sama pentingnya untuk mencapai keberhasilan dalam belajar dan dalam hidup.
4. Pendidik (guru dan orang tua) masih kurang memahami arti kreativitas, yang perlu dikembangkan di rumah, di sekolah, dan di masyarakat.
5. Masih sangat kurangnya pelayanan pendidikan khusus bagi mereka yang berbakat istimewa sebagai sumber daya manusia berpotensi unggul padahal apabila mereka diberi kesempatan pendidikan yang sesuai dengan potensinya, dapat memberi kontribusi yang bermakna kepada masyarakat.[[9]](#footnote-10)

Dalam alqur’an juga diterangkan bagaimana kreativitas itu, berikut ini dalinya:
مَّنْ هُوَ قَانِتٌ آنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُو رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

Artinya: (Apakah kamu hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: “Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?” Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran. Dalam dalil ini kreativitas juga bisa diartikan sebagai ketekunan, kerajian, dan bagaimana kita mengetahui sesuatu yang baru.

 Sebelum pakar-pakar manajemen menemukan konsep kreatif dan inovatif untuk urusan duniawi, Islam sudah mengajarkan konsep ini dengan jelas.

Pertama, Firman Allah SWT:

إِنَّ اللهَ لايُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوْا مَا بِأَنْفُسِهِم Artinya : “Sesungguhnya Allah tidak akan merubah apa yang ada pada suatu kaum hingga mereka merubahnya sendiri.” [QS. Ar-Ra’d : 11]

Pesan ini mengandung motivasi utuk inovatif dengan merubah manajemen dan sistem agar tidak tertinggal ketika yang lain maju. Bahkan dengan selalu berinovasi maka kita akan menjadi yang terdepan.

Kedua, Sabda Rasulullah SAW:

مَنْ سَنَّ سُنَّةً حَسَنَةً فَلَهُ أَجْرُهَا وَأَجْرُ مَنْ عَمِلَ بِهَا

Artinya : “Barang siapa melakukan hal baru yang baik maka ia mendapat pahalanya dan mendapat pula pahala orang lain yang mengerjakan hal baru yang baik itu.” [HR. Muslim]

Pesan ini mengandung motivasi untuk kreatif. Dalam bahasa Arab, “sanna” berarti melakukan hal baru, ketika hal yang baru itu bersifat baik maka kita menyebutnya kreatifitas.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti kali ini akan menyajikan suatu penelitian yang berkaitan dengan program linear. Peneliti memilih program linear sebagai materi penelitian ini, karena dibutuhkan kreativitas untuk membawa masalah sehari-hari menjadi model matematika yang dapat diselesaikan secara matematis. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan wawancara dengan guru matematika kelas XII IPA 5. Peneliti mendapatkan keterangan mengenai karakter dari anak didik pada kelas XII IPA 5. Anak didik pada kelas tersebut mayoritas mampu berkomunikasi dengan baik disaat menjadi informan pada penelitian. Selain itu memiliki kemampuan yang cukup baik dalam pemecahan matematika. Penelitian ini berjudul “Analisis Pemahaman dan Kreativitas Menyelesaikan Soal Program Linear Pada Siswa Kelas XII IPA 5 MAN 2 Tulungagung”.

1. **Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang tersebut untuk lebih fokus dalam penelitian ini, dibentuk rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana Tingkat Pemahaman Siswa Kelas XII IPA 5 MAN 2 Tulungagung Menyelesaikan Soal Program Linear?
2. Bagaimana Kreativitas Siswa Kelas XII IPA 5 MAN 2 Tulungagung Menyelesaikan Soal Program Linear?
3. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan Tingkat Pemahaman Siswa Kelas XII IPA 5 MAN 2 Tulungagung Menyelesaikan Soal Program Linear.
2. Untuk mendeskripsikan Kreativitas Siswa Kelas XII IPA 5 MAN 2 Tulungagung Menyelesaikan Soal Program Linear.
3. **Manfaat Penelitian**

Adanya penelitian ini diharapkan bisa menjadi kajian yang bermanfaat, diantaranya sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang pemahaman dan kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal pada materi program linear. Sehingga hasil dari penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar selanjutnya serta meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa terutama dalam menyelesaikan soal matematika pada materi program linear.

1. Manfaat Praktis
	1. Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan ilmu dan pengetahuan yang diperoleh selama duduk di bangku kuliah terhadap masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata dan menjadi bekal di masa mendatang.

* 1. Sekolah

Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi pihak sekolah sebagai salah satu alternatif dalam kemajuan semua mata pelajaran pada umumnya dan matematika pada khususnya.

* 1. Guru

Diharapkan hasil penelitian ini bisa menjadi pertimbangan atau pemikiran untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif (kreativitas) anak didik dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan program linear.

* 1. Siswa

Sebagai bekal pengetahuan agar lebih meningkatkan pemahaman dan kreativitas dalam menyelesaikan permasalahan matematika.

1. **Penegasan Istilah**

Agar tidak terjadi salah penafsiran dalam penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah sebagai berikut:

1. Secara Konseptual
2. Analisis merupakan serangkaian perbuatan yang meneliti atau menguraikan sesuatu secara mendalam.
3. Pemahaman

Pemahaman merupakan kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya.

1. Kreativitas

Yang dimaksud kreativitas meurut Siswono adalah salah satu kemampuan manusia yang dapat membantu kemampuan- kemampuan yang mencerminkan kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan dalam menyelesaikan suatu masalah.[[10]](#footnote-11)

1. Program Linear

Program linear merupakan model optimasi persamaan linear yang berkenaan dengan masalah-masalah pertidaksamaan linear, seperti masalah nilai optimum (maksimum dan minimum).

1. Secara Operasional

Analisis Pemahaman dan Kreativitas anak didik dalam menyelesaikan soal matematika yang berkaitan dengan program linear merupakan suatu aktifitas menganalisis hasil pekerjaan siswa dalam menyelesaikan soal matematika, khususnya yang berkaitan dengan program linear. Hal-hal yang menjadi fokus analisis yaitu kesalahan-kesalahan yang terjadi, kreativitas untuk membawa masalah sehari-hari menjadi model matematika yang dapat diselesaikan secara matematis, kebaruan, dan flesksibilitas cara yang dipergunakan anak didik.

 Dalam penelitian ini, peneliti ingin mendeskripsikan pemahaman dan kreativitas siswa kelas XII IPA 5 dalam menyelesaikan soal program linear. Peneliti mengukur tingkat pencapaian pemahaman dan kreativitas siswa. Untuk mengukur tingkat pencapaian, diberikan suatu tes yang berisi tentang soal-soal untuk memacu kreativitas. Selain itu, peneliti juga akan mengukur kualitas pemahaman dan kreativitas siswa melalui wawancara. Dengan memberikan bobot/ nilai untuk setiap jawaban (baik dari tes, wawancara,) siswa maka peneliti dapat menetapkan derajat pencapaian yang diperoleh oleh setiap siswa. Sehingga dapat menentukan tingkatan dari kualitas pemahaman siswa, apakah itu tingkat terendah, tingkat kedua, tingkat ketiga. Peneliti juga dapat menetapkan derajat pencapaian yang diperoleh siswa dengan menentukan tingkatan dari kualitas kreativitas siswa, apakah itu tidak kreatif (0), kurang kreatif (1), cukup kreatif (2), kreatif (3), dan sangat kreatif (4) sesuai dengan penjejangan kemampuan berpikir kreatif Tatag Yuli Eko Siswono.

1. **Sistematika Penulisan**

Skripsi dengan judul “*Analisis Tingkat Pemahaman dan Kreativitas Menyelesaikan Soal Program Linear pada Siswa Kelas XII IPA 5 MAN 2 Tulungagung”* memuat sistematika pembahasan sebagai berikut.

**Bagian Awal**, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, halaman tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan halaman abstrak.

1. **Bagian Utama/ inti**, terdiri dari: BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV dan BAB V. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

**BAB I (Pendahuluan):** (a) latar belakang masalah, (b) fokus penelitian, (c) tujuan penelitian, (d) kegunaan hasil penelitian, (e) penegasan istilah, (f) sistematika penulisan.

**BAB II (Kajian Pustaka):** (a) hakikat matematika, (b) belajar matematika, (c) belajar mengajar (d) pemahaman, (e) kreativitas, (f) program linear, (g) hasil penelitian terdahulu.

**BAB III (Metode Penelitian):** (a) pola atau jenis penelitian, (b) lokasi dan subjek penelitian, (c) kehadiran peneliti, (d) data dan sumber data, (e) metode pengumpulan data, (f) instrumen penelitian, (g) teknik analisis data, (h) pengecekan keabsahan data, (i) prosedur penelitian.

**BAB IV** berisi tentang paparan hasil penelitian yang terdiri dari dari: (a) paparan data, (b) temuan penelitian, dan (c) pembahasan.

**BAB V** sebagai bab akhir dan penutup yang memuat (a) kesimpulan dan (b) saran.

1. **Bagian Akhir** dari skripsi memuat tentang daftar rujukan, lampiran-lampiran, pernyataan keaslian tulisan dan daftar riwayat hidup.
1. Asrof Syafi’i dan Agus Purwowidodo, *Kompetensi Guru Profesional dalam Mengembangkan Potensi Akademik*, (Tulungagung : STAIN Tulungagung Press, 2008), hal. 1 [↑](#footnote-ref-2)
2. *Ibid*., hal. 7 [↑](#footnote-ref-3)
3. *Ibid*., hal. 8 [↑](#footnote-ref-4)
4. S. Nasution, *Berbagi Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, (Jakarta: Bumi Angkasa, 2006), hal. 35 [↑](#footnote-ref-5)
5. Moch. Masykur dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligence: Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*, (Yogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), hal. 60 [↑](#footnote-ref-6)
6. Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2009), hal. 5-6 [↑](#footnote-ref-7)
7. Eric Jensen, *Pembelajaran Berbasis Kemampuan Otak*, (Yogyakarta : Pustaka pelajar, 2008), Hal. 12 [↑](#footnote-ref-8)
8. Irina V. Sokolova, dkk, *Kepribadian anak*, (Yogyakarta : Katahati, 2008), Hal. 146 [↑](#footnote-ref-9)
9. Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2004),hal. 12 – 13. [↑](#footnote-ref-10)
10. Tatag Yuli Eko Siswanto, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajuan dan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif,* (Surabaya : Unesa University Press, 2008) hal. 9 [↑](#footnote-ref-11)