

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1. Deskripsi Teori

A. Berpikir Reflektif

1. Pengertian Berpikir

Berpikir berasal dari kata “pikir” yang berarti akal budi, ingatan, anganangan. Berpikir artinya menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu, menimbang-nimbang dalam ingatan. Berpikir adalah satu keaktifan pribadi manusia yang mengakibatkan penemuan yang terarah kepada suatu tujuan.

Pada dasarnya aktifitas atau kegiatan berpikir merupakan sebuah proses yang kompleks dan dinamis. Proses dinamis dalam berpikir mencakup tiga tahapan, yaitu proses pembentukan pengertian, proses pembentukan pendapat, dan proses pembentukan keputusan. Dengan demikian, berpikir merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menggambarkan aktivitas mental, baik yang berupa tindakan yang disadari maupun tidak disadari dalam kejadian sehari-hari. Namun dalam prosesnya, memerlukan perhatian langsung untuk bertindak ke arah lebih sadar, secara sengaja dan refleksi atau membawa ke aspek-aspek tertentu atas dasar pengalaman.¹

¹ *Ibid.*, hal. 8

Dari penjelasan beberapa ahli di atas mengenai proses berpikir, peneliti dapat menyimpulkan bahwa berpikir yaitu kegiatan mental yang melibatkan kerja otak untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang sedang dihadapi agar dapat menghasilkan sebuah solusi atas sebuah persoalan yang sedang dihadapinya dari pengetahuan yang didupatkannya sebagai keseriusan siswa dalam belajar.

2. Berpikir Reflektif

Sezer menyatakan bahwa berpikir reflektif merupakan kesadaran tentang apa yang diketahui dan apa yang dibutuhkan.² Dalam hal ini diperlukan untuk menjembatani kesenjangan situasi belajar. Dewey juga mengemukakan bahwa berpikir reflektif adalah suatu proses mental tertentu yang memfokuskan dan mengendalikan pola pikiran.³ Dia juga menjelaskan bahwa dalam hal proses yang dilakukan tidak hanya berupa urutan dari gagasan-gagasan, tetapi suatu proses sedemikian sehingga masing-masing ide mengacu pada ide terdahulu untuk menentukan langkah berikutnya. Dengan demikian, semua langkah yang berurutan saling terhubung dan saling mendukung satu sama lain, untuk menuju suatu perubahan yang berkelanjutan yang bersifat umum.

² Sezer, "Integration Of Critical Thinking Skill Into Elementary School Teacher Education Couses In Mathematics," dalam *Jurnal Internasional Education*, 128 (3), 349-362 2008

³ Dewey, *How We Think : relation of Reflective Thinking on Learning and teaching Mathematics to The Educative Process*, (Boston MA : D.C. Health dan Company, 2003), hal. 24

Dari penjelasan beberapa ahli diatas, peneliti menyimpulkan berpikir reflektif adalah bahwa siswa harus aktif dan hati-hati dalam memahami permasalahan, mengaitkan permasalahan dengan pengetahuan yang pernah diperolehnya, mempertimbangkan dengan seksama dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi untuk mencapai tujuannya.

3. Karakteristik berpikir Reflektif

Untuk mencapai kemampuan berpikir reflektif yang optimal, menurut Surbeck, Han dan Moyer ada beberapa fase kemampuan berpikir reflektif yaitu sebagai berikut :

- a. *Reacting*, yaitu bereaksi dengan pemahaman pribadi terhadap peristiwa, stimulasi, atau masalah matematis dengan berfokus pada sifat alami situasi.
- b. *Comparing*, yaitu melakukan analisis dan klarifikasi pengalaman individual apa yang diyakini dengan cara membandingkan reaksi dengan pengalaman yang lain.
- c. *Contemplating*, yaitu mengutamakan pengertian pribadi yang mendalam. Dalam hal ini fokus terhadap suatu tingkatan pribadi dalam proses-proses seperti menguraikan, menginformasikan, mempertimbangkan dan merekonstruksi situasi atau masalah.⁴

⁴ Noer, *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis, Kreatif, Reflektif (K2R) Matematis Siswa SMP Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah*, (Disertasi Pendidikan Matematika Universitas Pendidikan Indonesia : Bandung, 2010), hal. 39

Berdasarkan fase berpikir reflektif di atas, maka indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir Reflektif adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Berpikir Reflektif⁵

No	Fase / Tingkatan	Sumber Asli
1	<p><i>Reacting</i> (berpikir reflektif untuk aksi), dalam tingkatan ini hal-hal yang harus dilakukan oleh siswa adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> Menyebutkan apa saja yang ditanyakan dalam soal. Menyebutkan apa yang diketahui. Menyebutkan hubungan antara yang ditanya dengan yang diketahui. Mampu menjelaskan apa yang diketahui sudah cukup untuk menjawab yang ditanyakan. 	<p>Pada tingkat ini siswa cenderung menggunakan sumber asli <i>curiosity</i> (keingintahuan dalam pemahaman masalah)</p>
2	<p><i>Comparing</i> (berpikir reflektif untuk evaluasi), pada tingkat ini siswa melakukan beberapa hal sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan jawaban pada permasalahan yang pernah didapatkan. Mengaitkan masalah yang ditanyakan dengan masalah yang pernah dihadapi. 	<p>Pada tingkat ini siswa cenderung menggunakan sumber asli <i>suggestion</i> (saran) berupa ide yang dirancang sesuai pengetahuan yang telah diketahui.</p>
3	<p><i>Contemplating</i> (berpikir reflektif untuk inkuiri kritis), pada fase ini siswa melakukan beberapa hal berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> Menentukan maksud dari permasalahan. Mendeteksi kesalahan pada penentuan jawaban. Memperbaiki dan menjelaskan jika terjadi kesalahan dari jawaban. Membuat kesimpulan dengan benar. 	<p>Pada tingkat ini siswa cenderung menggunakan sumberi asli berupa <i>Orderlinnes</i> (keteraturan) berdasarkan <i>curiosity</i> (keingintahuan dalam pemahaman masalah) dan <i>suggestion</i> (saran)..</p>

⁵ *Ibid.*

B. Pemecahan Masalah Matematika

1. Pemecahan Masalah Matematika

Pemecahan masalah dapat didefinisikan sebagai proses mencari pemecahan terhadap masalah yang menantang dan belum atau tidak serta merta pemecahannya diperoleh yang melibatkan proses berpikir dan penalaran⁶ Pemecahan masalah dapat dianggap sebagai metode pembelajaran dimana siswa berlatih memecahkan persoalan. Persoalan tersebut dapat datang dari guru maupun suatu fenomena atau persoalan sehari-hari yang dijumpai siswa. Pemecahan masalah mengacu pada fungsi otak anak, mengembangkan daya pikir secara kreatif untuk mengenali masalah dan mencari alternatif pemecahannya⁷

Pentingnya pemecahan masalah ditegaskan dalam *National Council of Teacher Mathematics* yang menetapkan bahwa terdapat 5 standar proses yang perlu dimiliki siswa dalam pembelajaran matematika, yaitu: (a) Pemecahan masalah (*Problem Solving*), (b) Penalaran dan pembuktian (*Reasoning and Proff*), (c) Komunikasi (*Communication*), (d) Koneksi (*Connection*), dan (e) Representasi (*Representation*).⁸

2. Langkah Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah adalah metode belajar yang mengharuskan siswa untuk menemukan jawabannya (*discovery*) tanpa bantuan khusus. Ada masalah yang sederhana dan dapat dengan mudah

⁶ Hery Suharna, dkk., “*Berpikir Reflektif Mahasiswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika*,” dalam *Jurnal Himpunan Matematika Indonesia KNPM* V Juni 2013, hal. 28

⁷ *Ibid.*, hal. 37

⁸ *Ibid.*, hal. 28

diselesaikan namun ada juga masalah yang kompleks yang perlu pemikiran mendalam untuk memecahkannya. Terdapat beberapa cara yang dapat digunakan guru dalam membantu siswa dalam memecahkan masalah, diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Cara yang paling tidak efektif ialah bila kita memperlihatkan kepada anak tentang cara memecahkan masalah tersebut
- b. Cara yang lebih baik ialah memberikan instruksi kepada anak secara verbal untuk membantu anak memecahkan masalah tersebut
- c. Cara yang terbaik ialah memecahkan masalah itu langkah demi langkah dengan menggunakan aturan tertentu, tanpa merumuskan aturan itu secara verbal.⁹

C. Gaya Kognitif

Gaya kognitif dan gaya belajar adalah dua konsep yang sering dianggap sama, padahal keduanya berbeda. Gaya kognitif adalah cara seseorang dalam memproses dan berpikir terhadap hal yang dipelajarinya, sementara gaya belajar adalah cara atau situasi yang disukai oleh individu untuk belajar.¹⁰ Masing-masing peneliti menciptakan penggolongan gaya kognitif menurut pokok-pokok pengertian yang mendasarinya. Terdapat

⁹ Maya Kusumaningrum dan Abdul Aziz Saefudin, *Mengoptimalkan Kemampuan Berpikir Matematika Melalui Pemecahan Masalah Matematika*. (Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika : UNY, 10 Nopember 2012), hal. 576

¹⁰ Shahabuddin Hashim, et. all., *Psikologi Pendidikan*, (Kuala Lumpur: Professional Publishing, 2013), hal. 18

perbedaan diantara kategori-kategori tersebut akan tetapi juga terdapat kesaamaan, walaupun menggunakan istilah yang berbeda.

Dari berbagai penggolongan gaya kognitif dapat diambil gaya kognitif berdasarkan tipe:

- a. *Field dependence* dan *field independence*
- b. *Reflektif* dan *impulsive*
- c. *Preseptif / reseptif* dan *sistematis / intuitif*

Kagan dan Kogan dalam Warli mendefinisikan *reflektif-impulsif* adalah derajat atau tingkat subjek dalam menggambarkan ketepatan dugaan penyelesaian masalah yang mengandung ketidakpastian jawaban. Orang yang Impulsif mengambil keputusan dengan cepat tanpa memikirkannya secara mendalam. Sebaliknya orang yang memiliki karakteristik cepat dalam menjawab masalah, tetapi tidak/kurang cermat, sehingga jawaban cenderung salah, anak seperti ini disebut bergaya kognitif *impulsif*.¹¹ Jadi seorang *reflektif* atau *impulsif* bergantung pada kecenderungan untuk merefleksi atau memikirkan alternatif kemungkinan pemecahan suatu masalah. Perbedaan siswa dengan gaya kognitif *reflektif* dan *impulsif* adalah sebagai berikut :

¹¹ Warli, "Kreativitas Siswa SMP yang Bergaya Kognitif Reflektif atau Impulsif dalam memecahkan masalah geometri," dalam Artikel Tuban 2014 Hal. 191

Tabel 2.2 Perbedaan siswa yang memiliki gaya kognitif *reflektif* dan *impulsif*¹²

Siswa Reflektif	Siswa Impulsif
a. Menyukai masalah analog b. Reflektif terhadap kesusastraan c. IQ tinggi d. Jawaban lebih tepat (akurat) e. Berargumen lebih matang f. Berpikir sejenak sebelum menjawab	a. Cepat memberikan jawaban tanpa mencermati terlebih dahulu b. Tidak menyukai jawaban masalah analog c. Menggunakan hypothesis scanning yaitu merujuk pada satu kemungkinan saja d. Pendapat yang kurang akurat dalam menjawab e. Kurang strategis dalam menyelesaikan masalah

Terdapat dua aspek penting yang harus diperhatikan dalam mengukur *impulsif-reflektif*, yaitu:

1. Aspek pertama dalam mengukur *Impulsif-Reflektif* dilihat dari variabel waktu yang digunakan siswa dalam menyelesaikan masalah.
2. Aspek kedua yang perlu diperhatikan adalah *frekuensi* siswa dalam memberikan jawaban sampai mendapatkan jawaban betul, apabila variabel waktu dibedakan menjadi dua yaitu cepat dan lambat. Sementara aspek frekuensi menjawab dibedakan menjadi cermat/akurat (frekuensi menjawab sedikit) dan tidak cermat/tidak akurat (frekuensi menjawab banyak).

Berdasarkan dua pertimbangan tersebut maka siswa dapat digolongkan kedalam dua kelompok. Kelompok yang pertama terdiri atas siswa yang memiliki karakteristik dengan lambat namun tepat. Kelompok yang kedua terdiri dari siswa yang cepat namun kurang tepat.

¹² *Ibid.*,

D. Sistem Persamaan Linier Dua Variabel

1. Persamaan Linier Dua Variabel (PLDV)

Persamaan linier dua variabel ialah persamaan yang mengandung dua variabel dimana pangkat/derajat tiap-tiap variabelnya sama dengan satu. Bentuk umum PLDV:

$$ax + by = c, \text{ dimana } x \text{ dan } y \text{ disebut variabel}$$

2. Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV)

Sistem persamaan dua variabel adalah persamaan linier dua variabel yang mempunyai hubungan diantara keduanya dan mempunyai satu penyelesaian.

Bentuk umum SPLDV:

$$ax + by = c$$

$$px + qy = r, \text{ dengan } x, y \text{ disebut variabel}$$

$a, b, p,$ dan q disebut koefisien

c dan r disebut konstanta

3. Penyelesaian Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV)

a. Metode Substitusi

Metode substitusi adalah dengan menggantikan satu variabel dengan variabel dari persamaan yang lain.¹³

Contoh:

Keliling sebuah kebun yang berbentuk persegi panjang adalah 42 m. Selisih panjang dan lebar kebun adalah 9 m. Tentukan panjang dan lebar kebun?

¹³Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Matematika*, (Jakarta: Kemendikbud, 2014), hal. 24

Langkah-langkah penyelesaian dengan metode substitusi:

Langkah 1: Menuliskan model kedua persamaan $2x + 2y = 42$ dan

$$x - y = 9$$

Langkah 2: Persamaan $x - y = 9$ dapat ditulis $x = y + 9$

Langkah 3: Substitusikan persamaan $x = y + 9$ ke persamaan

$$2x + 2y = 42$$

$$2(y + 9) + 2y = 42$$

$$2y + 18 + 2y = 42$$

$$4y = 42 - 18$$

$$4y = 24$$

$$y = 6$$

Langkah 4 : Mengganti nilai y , yakni $y = 6$ ke persamaan $x = y + 9$

$$x = 6 + 9$$

$$x = 15$$

Jadi, panjang kebun yang dimaksud adalah 15 m dan lebarnya 6 m.

b. Metode Eliminasi

Metode eliminasi adalah dengan cara menghilangkan salah satu variabel x dan y .

Contoh:

Harga 2 buah mangga dan 3 buah jeruk adalah Rp6.000,00 kemudian apabila membeli 5 buah mangga dan 4 buah jeruk adalah Rp11.500,00. Berapa jumlah uang yang harus dibayar apabila kita akan membeli 4 buah mangga dan 5 buah jeruk?

Jawab:

Misal: x adalah harga buah mangga

y adalah harga buah jeruk

Langkah 1: Menurut sistem persamaannya

$$2x + 3y = 6.000$$

$$5x + 4y = 11.500$$

Langkah 2 : Mengeliminasi/menghilangkan variabel x

$$2x + 3y = 6.000 \quad | \times 5 | \quad 10x + 15y = 30.000$$

$$5x + 4y = 11.500 \quad | \times 2 | \quad \underline{10x + 8y = 23.000} \quad -$$

$$7y = 7.000$$

$$y = \frac{7.000}{7}$$

$$y = 1.000$$

Langkah 3: Menggantikan nilai y ke salah satu persamaan

$$2x + 3y = 6.000$$

$$2x + 3(1.000) = 6.000$$

$$2x + 3.000 = 6.000$$

$$2x = 6.000 - 3.000$$

$$2x = 3.000$$

$$x = \frac{3.000}{2}$$

$$x = 1.500$$

Langkah 4: Mengecek nilai x dan y dalam kedua persamaan

$$2(1.500) + 3(1.000) = 6.000$$

$$3.000 + 3.000 = 6.000$$

Harga 1 buah mangga adalah Rp1.500,00 dan harga 1 buah jeruk adalah Rp1.000,00 sehingga uang harus dibayar untuk membeli 4 buah mangga dan 5 buah jeruk adalah

$$\begin{aligned}4x + 5y &= 4(1.500) + 5(1.000) \\ &= 6.000 + 5.000 \\ &= \text{Rp}11.000,00\end{aligned}$$

c. Penyelesaian SPLDV dengan menggunakan grafik garis lurus

Penyelesaiannya didapatkan dengan menggunakan titik potong antara dua garis tersebut pada grafik garis lurus. Langkah-langkah penyelesaiannya:¹⁴

1. Menentukan titik-titik potong pada sumbu x dan sumbu y dari kedua persamaan, dengan:
 - a. Titik potong dengan sumbu x apabila $y = 0$
 - b. Titik potong dengan sumbu y apabila $x = 0$
2. Buatlah grafik garis lurus menggunakan tabel-tabel di atas
3. Menentukan titik potong kedua persamaan tersebut (x, y)

¹⁴Erawati Alisah dan M. Idris, *Buku Pintar Matematika*, (Jogjakarta: MITRA PELAJAR, 2009), hal. 99

2. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian dalam jurnal oleh Ahmad Nasriadi pada tahun 2016, yang berjudul *Berpikir Reflektif Siswa SMP Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Perbedaan Gaya Kognitif* memiliki hasil bahwa subjek yang bergaya kognitif Reflektif dan subjek yang bergaya kognitif Impulsif dalam memecahkan masalah matematika adalah berbeda.
2. Penelitian dalam skripsi oleh Lailatun Nisak pada tahun 2013, yang berjudul *Analisis Kemampuan Berpikir Reflektif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Berbentuk Semantik, Figural, Dan Simbolik Pada Pokok Bahasan Fungsi Kelas XI IPA Di MAN Nglawak Kertosono Nganjuk* memiliki hasil bahwa subjek pada kelompok atas, sedang dan bawah memiliki kemampuan berpikir reflektif dalam memecahkan masalah berbentuk semantik sangat tinggi. Penelitian yang kedua menunjukkan bahwa subjek pada kelompok atas, sedang dan bawah memiliki kemampuan berpikir reflektif dalam memecahkan masalah berbentuk figural sangat tinggi. Selanjutnya, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa subjek pada kelompok atas, sedang dan bawah memiliki kemampuan berpikir reflektif dalam memecahkan masalah berbentuk simbolik sangat tinggi.
3. Penelitian dalam skripsi yang dilakukan oleh Fatimatuz Zahro'i pada tahun 2019, yang berjudul *Proses Berpikir Reflektif Berdasarkan Gaya Kognitif Reflektif dan Impulsif dalam Memecahkan Masalah Matematika Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VIII MTs Negeri 01*

Blitar Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan tentang proses berpikir reflektif siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VIII A MTs Negeri 01 Blitar. Dalam penelitian ini penulis mendeskripsikan proses berpikir reflektif siswa dalam memecahkan masalah matematika dilihat dari hasil tes dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti.

Tabel 2.3 Perbedaan peneliti terdahulu dengan peneliti sekarang

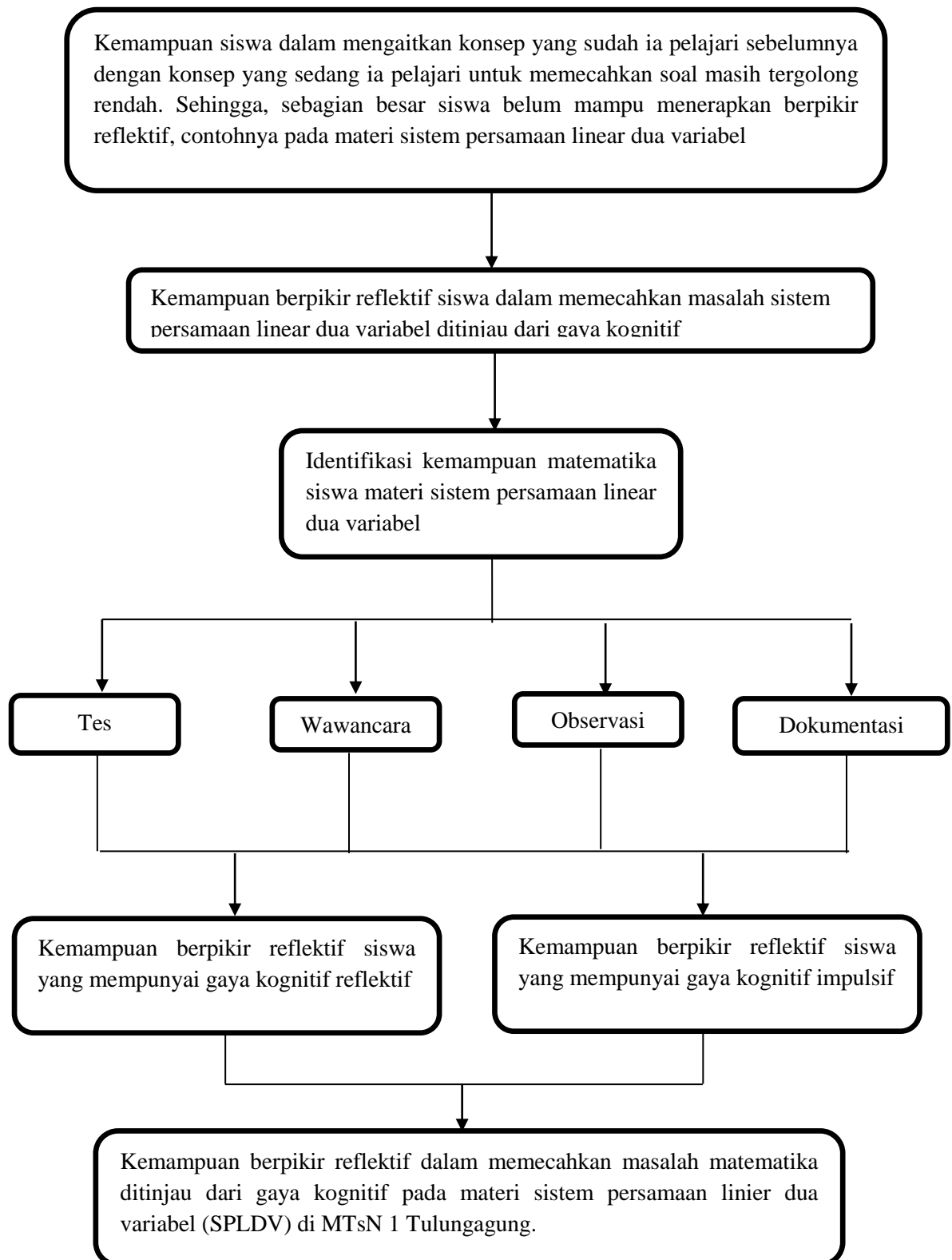
No	Aspek Penelitian	Penelitian Terdahulu			Penelitian Sekarang
1.	Nama	Ahmad Nasriadi	Lailatun Nisak	Fatimatuz Zahro'i	Dewi Masitoh
2.	Judul	Berpikir Reflektif Siswa SMP Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Perbedaan Gaya Kognitif	Analisis Kemampuan Berpikir Reflektif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Berbentuk Semantik, Figural, Dan Simbolik Pada Pokok Bahasan Fungsi Kelas XI IPA Di MAN Nglawak Kertosono Nganjuk	Proses Berpikir Reflektif Berdasarkan Gaya Kognitif Reflektif dan Impulsif dalam Memecahkan Masalah Matematika Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VIII MTs Negeri 01 Blitar Tahun Pelajaran 2018/2019	Kemampuan Berpikir Reflektif Dalam Memecahkan Masalah Matematika ditinjau dari Gaya Kognitif
3.	Subyek	Siswa kelas VIII di SMP Al-Azhar Menganti, Gresik Jatim.	Siswa kelas XI IPA di MAN Nglawak	Siswa kelas VIII A MTs Negeri 01 Blitar	Siswa kelas VIII MTsN 1 Tulunagung
4.	Pendekatan	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif
5.	Materi	-	Fungsi	Persamaan Garis Lurus	SPLDV
6.	Tujuan	Mendeskripsi	Mendiskripsi	Mendiskripsi	Mendeskripsi

		kan berpikir reflektif siswa SMP dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari perbedaan gaya kognitif	kan kemampuan berpikir reflektif siswa dalam menyelesaikan n berbentuk semantik, figural, dan simbolik	kan tentang proses berpikir reflektif dalam Memecahkan Masalah Matematika Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VIII A MTs Negeri 01 Blitar	kan kemampuan berpikir reflektif siswa dengan gaya kognitif reflektif dan impulsif dalam memecahkan masalah matematika
--	--	--	--	--	--

Dari beberapa hasil penelitian tersebut terdapat beberapa kemiripan dengan masalah penelitian yang akan diteliti yakni tentang proses berpikir reflektif. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian dengan beberapa hasil penelitian terdahulu terletak pada subjek yang diteliti dan juga materi yang diteliti. Perbedaan yang lain adalah penelitian ini lebih berfokus meneliti tentang kemampuan berpikir siswa dengan gaya kognitif reflektif dan juga gaya kognitif impulsif.

3. Paradigma Penelitian

Penelitian ini bermaksud mengetahui proses berpikir reflektif dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari gaya kognitif pada materi SPLDV kelas VIII di MTsN 1 Tulungagung. Kerangka penelitian dapat dilihat dalam bagan sebagai berikut:



Bagan 2.1 Paradigma Penelitian

Berawal dari pengamatan yang telah dilakukan di MTsN 1 Tulungagung, kemampuan siswa dalam mengaitkan konsep yang sudah ia pelajari sebelumnya dengan konsep yang sedang ia pelajari untuk memecahkan soal masih tergolong rendah. Sehingga, sebagian besar siswa belum mampu menerapkan berpikir reflektif. Kemampuan berpikir reflektif merupakan faktor intern yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Kemampuan berpikir reflektif ini merupakan jenis pemikiran yang melibatkan pemecahan masalah, perumusan kesimpulan, memperhitungkan hal-hal yang berkaitan, dan membuat keputusan-keputusan di saat seseorang menggunakan keterampilan yang bermakna dan efektif untuk konteks tertentu dan jenis dari tugas berpikir.

Proses berpikir reflektif tidak tergantung kepada pengetahuan siswa semata, tapi proses bagaimana memanfaatkan pengetahuan yang telah dimilikinya untuk memecahkan masalah yang tengah dihadapi. Jika siswa dapat menemukan cara untuk memecahkan masalah yang dihadapi sehingga dapat mencapai tujuannya maka siswa tersebut telah melakukan proses berpikir reflektif. Dalam hal ini akan ditinjau dari segi gaya kognitifnya yaitu gaya kognitif reflektif dan gaya kognitif impulsif.

Untuk menentukan gaya kognitif yang ada pada siswa peneliti dapat mengetahui dari identifikasi kemampuan matematika siswa dengan melalui tes MFFT dan tes tertulis. Siswa yang memiliki gaya kognitif impulsif adalah siswa yang mengambil keputusan dengan cepat tanpa memikirkannya secara mendalam, sehingga jawaban cenderung salah. Sebaliknya siswa yang memiliki gaya kognitif reflektif adalah siswa yang

lamban dan berhati-hati dalam memberikan respons, tetapi cenderung memberikan jawaban secara benar. Siswa yang reflektif lebih mungkin melakukan tugas-tugas secara mengingat informasi yang terstruktur, membaca dengan memahami dan menginterpretasikan teks, memecahkan masalah dan membuat keputusan dalam memecahkan masalah sistem persamaan linear dua variabel dalam pelajaran matematika.

Setelah menentukan gaya kognitifnya, peneliti melakukan wawancara dengan subyek penelitian, dilengkapi dengan dokumentasi dan observasi. Sehingga, peneliti mampu mengetahui kemampuan berfikir reflektif siswa dalam memecahkan masalah matematika yang ditinjau dari gaya kognitif pada materi SPLDV di MTsN 1 Tulungagung.