

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, untuk mencapai tujuan pendidikan, yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Interaksi ini disebut interaksi pendidikan, yaitu saling pengaruh antara pendidik dengan peserta didik. Dalam saling mempengaruhi ini peranan pendidik lebih besar, karena kedudukannya sebagai orang yang lebih dewasa, lebih berpengalaman, lebih banyak menguasai nilai-nilai, dan pengetahuan ketrampilan.¹ Pendidikan berfungsi membantu peserta didik dalam pengembangan dirinya, yaitu pengembangan semua potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadinya kearah positif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya.²

Setiap orang pada dasarnya memiliki potensi kreatif. Potensi bisa diberdayakan, dilatih, dan dikembangkan untuk meningkatkan kualitas dan kapasitas diri. Sebaliknya potensi kreatif akan tetap berhenti sebagai potensi dan tidak dapat berkembang karena pemiliknya tidak menyadari kalau dirinya memiliki potensi atau karena tidak tahu cara memberdayakannya. Implikasinya, seumur hidup potensi tersebut hanya tersimpan dalam diri tanpa dimanfaatkan sama sekali.³

¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 3

² *Ibid .*, hal. 4

³ Ngainun Naim, *Dasar-dasar Komunikasi Pendidikan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), hal. 215

Kreativitas adalah kemampuan berpikir divergen (menyebarkan, tidak searah, sebagai lawan dari konvergen, terpusat) untuk menjajaki bermacam-macam alternatif jawaban terhadap suatu persoalan, yang sama benarnya.⁴ Kreativitas atau berpikir kreatif dapat juga dipandang sebagai suatu proses yang digunakan ketika seorang individu mendatangkan atau memunculkan suatu ide baru. Ide baru tersebut merupakan gabungan ide-ide sebelumnya yang belum pernah diwujudkan. Pengertian berpikir kreatif ini ditandai adanya ide baru yang dimunculkan sebagai hasil dari proses berpikir tersebut.⁵ Kreativitas ini dapat diwujudkan dalam matematika sekolah yaitu dalam penyelesaian masalah matematika.

Davis menjelaskan 6 alasan mengapa pembelajaran matematika perlu menekankan pada kreativitas, yaitu: (1) Matematika begitu kompleks dan luas untuk diajarkan dengan hafalan, (2) Siswa dapat menemukan solusi-solusi yang asli (*original*) saat memecahkan masalah, (3) Guru perlu merespon kontribusi siswa yang asli dan mengejutkan (*surprised*), (4) Pembelajaran matematika dengan hafalan dan masalah rutin membuat siswa tidak termotivasi dan mengurangi kemampuannya, (5) Keaslian merupakan sesuatu yang perlu diajarkan, seperti membuat pembuktian asli dan teorema-teorema, (6) Kehidupan nyata sehari-hari memerlukan matematika, masalah sehari-hari bukan hal rutin yang memerlukan kreativitas dalam menyelesaikannya.⁶

⁴ *Ibid*, hal. 217

⁵ Tatag Yuli Eko Siswono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*, (Unesa university Press, 2008), hal. 14

⁶ *Ibid* . , hal. 2-3

Definisi (teori) yang lebih baru tentang kreativitas diberikan dalam *three-facet model of creativity* oleh Sternberg, yaitu kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis: intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi. Ketiga segi dari alam pikiran ini membantu memahami apa yang melatarbelakangi individu yang kreatif.⁷ Oleh karena itu selanjutnya akan membahas salah satu tentang aspek psikologis tersebut yakni tentang motivasi.

Motivasi merupakan pemasok daya (*energizer*) untuk bertingkah laku secara terarah.⁸ Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam psikologi pendidikan sering disebut sebagai motivasi belajar. Dalam motivasi ini terkandung adanya keinginan mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu untuk belajar. Motivasi ini ada yang belajar dari dalam individu (*intrinsik*) dan ada pula yang belajar dari luar individu (*ekstrinsik*).

Motivasi belajar sangat penting bagi siswa karena beberapa alasan sebagai berikut: (1) menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir belajar; (2) menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya; (3) mengarahkan kegiatan belajar; (4) membesarkan semangat belajar; (5) menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja yang berkesinambungan, sehingga individu dilatih untuk menggunakan kekuatannya sedemikian rupa hingga berhasil.⁹ Kelima hal tersebut menunjukkan betapa pentingnya motivasi tersebut disadari oleh siswa. Begitu pula dalam belajar

⁷ Naim, *Dasar-dasar Komunikasi . . .*, hal. 219

⁸ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 151

⁹ Dimiyati Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal. 85

mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian siswa yaitu mata pelajaran matematika.

Banyak orang yang memandang matematika sebagai bidang studi yang paling sulit. Meskipun demikian, semua orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu matematika merupakan ilmu pasti dan konkret. Artinya matematika menjadi ilmu real yang bisa diaplikasikan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari, dalam berbagai bentuk. Bahkan tanpa disadari, ilmu matematika sering kita terapkan untuk menyelesaikan setiap masalah kehidupan. Sehingga matematika merupakan ilmu yang benar-benar menyatu dalam kehidupan sehari-hari dan mutlak dibutuhkan oleh setiap manusia. Oleh karena itu, salah satu karakteristik matematika adalah dapat diterapkan atau diaplikasikan dalam bidang ilmu lain maupun dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰

Matematika merupakan bidang studi yang dipelajari oleh semua siswa dari SD hingga SLTA dan bahkan juga di perguruan tinggi. Ada banyak alasan tentang perlunya siswa belajar matematika. Cornelius mengemukakan lima alasan perlunya belajar matematika merupakan (1) sarana berpikir yang jelas dan logis, (2) sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, (3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (4) sarana mengembangkan kreativitas, dan (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.¹¹ Selain itu yang perlu diperhatikan dalam belajar matematika yaitu cara dalam

¹⁰ Raodatul Jannah, *Membuat Anak Cinta Matematika Dan Eksak Lainnya*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), hal. 22

¹¹ Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar: Teori, Diagnosis, dan Remediasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hal. 204

memahami matematika. Antara siswa yang satu dan yang lainnya mempunyai cara tersendiri dalam mencapai keberhasilan dalam pemahaman materinya.

Belajar adalah suatu proses. Artinya kegiatan belajar terjadi secara dinamis dan terus menerus yang menyebabkan terjadinya perubahan dalam diri anak, yaitu meliputi perubahan pengetahuan (*knowledge*) atau perilaku (*behaviour*). Dua anak yang tumbuh dalam kondisi dan lingkungan yang sama, meskipun mendapat perlakuan yang sama, belum tentu akan memiliki pemahaman, pemikiran, dan pandangan yang sama terhadap dunia sekitarnya. Masing-masing memiliki cara pandang sendiri terhadap setiap peristiwa yang dilihat dan dialaminya. Cara pandang inilah yang dikenal sebagai gaya belajar.¹² Sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah berikut:

يَتَأْتِيهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا
 إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَاهُ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Artinya:

*Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal (QS. Al-Hujurat: 13)*¹³

Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa manusia diciptakan dalam keadaan yang berbeda-beda yaitu terdiri dari seorang laki-laki dan perempuan, berbangsa-

¹² Rafy Sapuri, *Psikologi Islam: Tuntunan Jiwa Manusia Modern*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hal. 286-287

¹³ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Surabaya: CV Penerbit Fajar Mulya, 2012), hal. 517

bangsa, dan bersuku-suku untuk saling mengenal satu sama lain. Namun yang paling mulia disisi Allah hanyalah orang yang paling bertaqwa. Perumpamaan tersebut sebagaimana dalam gaya belajar siswa, gaya belajar antara siswa yang satu dengan siswa lainnya itu sangat beragam sesuai dengan kebutuhan dan pemenuhan hidupnya. Walaupun gaya belajar siswa berbeda-beda, namun tujuan yang ingin dicapai hanyalah untuk keberhasilan hasil belajarnya.

Gaya belajar merupakan cara yang cenderung dipilih seseorang untuk menerima informasi dari lingkungan dan memproses informasi tersebut.¹⁴ Sedangkan dalam kamus *Bahasa Indonesia Kontemporer* Peter Salim dan Yenny Salim dijelaskan bahwa gaya adalah kekuatan, kesanggupan berbuat, dan sikap atau gerak-gerik yang indah. Jika dikaitkan dengan belajar, berarti suatu tindakan yang dirasakan menarik oleh siswa dalam melakukan aktivitas belajar, baik ketika sedang sendiri atau dalam kelompok belajar bersama-sama teman sekolah.¹⁵ Sehingga gaya belajar yaitu segala perilaku seseorang yang dianggap menarik untuk melakukan aktivitas belajar dalam keadaan apapun dan dimanapun.

Gaya belajar dibedakan menjadi tiga aspek yaitu *visual learners*, *auditory learners*, dan *tactical learners*. *Visual learners* yaitu pemahaman materi pelajaran berdasarkan indra penglihatan, *auditory learners* yaitu pemahaman materi pelajaran berdasarkan indra pendengaran, serta *tactical learners* yaitu pemahaman materi pelajaran melalui gerakan tubuh.¹⁶

¹⁴ Djoko Susilo, *Gaya Belajar Menjadikan Makin Pintar*, (Yogyakarta: PINUS Book Publisher, 2006), hal. 94

¹⁵ Rafy Sapuri, *Psikologi Islam . . .*, hal. 288

¹⁶ Susilo, *Gaya Belajar. . .*, hal. 149-151

Amabile menyebutkan bahwa kreativitas tidak hanya bergantung pada ketrampilan terhadap suatu bidang, tetapi juga pada motivasi intrinsik (dorongan internal) untuk bekerja dan lingkungan sosial yang mendukung (dorongan eksternal).¹⁷ Berdasarkan pendapat Sternberg diatas yang menyebutkan gaya kognitif bagian dari pertemuan aspek kreativitas menyebutkan bahwa gaya kognitif atau intelektual dari pribadi yang kreatif menunjukkan kelonggaran dari keterikatan pada konvensi menciptakan aturan sendiri, melakukan hal-hal dengan caranya sendiri, menyukai masalah yang tidak terstruktur, senang menulis, merancang, lebih tertarik pada jabatan yang kreatif. Berdasarkan pernyataan tersebut kreativitas siswa juga dipengaruhi oleh gaya belajar siswa. Oleh karena itu peneliti ingin mengambil fokus penelitian ini.

Selain itu berdasarkan wawancara dengan Waka Kesiswaan MTsN 2 Tulungagung yang merangkap juga sebagai guru matematika kelas VIII menjelaskan bahwa kreativitas siswa juga dipengaruhi oleh gaya belajar siswa. Namun beliau menuturkan seorang siswa dalam memahami materi matematika tidak mungkin hanya terpacu dengan satu gaya belajar saja, pasti ada kombinasi gaya belajar yang digunakan. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui gaya belajar siswa yang paling dominan yang sangat berpengaruh terhadap kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika.

Berdasarkan uraian diatas peneliti ingin melakukan penelitian dengan mengambil judul *“Pengaruh Motivasi Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap*

¹⁷ *Ibid.* , hal. 8

Kreativitas Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Pada Siswa Kelas VII MTsN 2 Tulungagung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh motivasi terhadap kreativitas dalam menyelesaikan masalah matematika pada siswa kelas VII MTsN 2 Tulungagung?
2. Apakah ada pengaruh gaya belajar siswa terhadap kreativitas dalam menyelesaikan masalah matematika pada siswa kelas VII MTsN 2 Tulungagung?
3. Apakah ada pengaruh motivasi dan gaya belajar siswa terhadap kreativitas dalam menyelesaikan masalah matematika pada siswa kelas VII MTsN 2 Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh motivasi terhadap kreativitas dalam menyelesaikan masalah matematika pada siswa kelas VII MTsN 2 Tulungagung

2. Untuk mengetahui pengaruh gaya belajar siswa terhadap kreativitas dalam menyelesaikan masalah matematika pada siswa kelas VII MTsN 2 Tulungagung
3. Untuk mengetahui pengaruh motivasi dan gaya belajar siswa terhadap kreativitas dalam menyelesaikan masalah matematika pada siswa kelas VII MTsN 2 Tulungagung

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi bagi pengembangan keilmuan pendidikan matematika terutama yang berkaitan dengan motivasi dan gaya belajar siswa serta kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika di MTsN 2 Tulungagung, sebagai bahan tambahan di perpustakaan IAIN Tulungagung, serta dapat menjadi masukan bagi khalayak umum.

2. Secara Praktis

a. Bagi lembaga/instansi

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan untuk mengetahui pengaruh motivasi dan gaya belajar siswa terhadap kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih bermakna disesuaikan dengan gaya belajar siswa.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian dan pertimbangan dalam melaksanakan pembelajaran matematika dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan setelah mengetahui ada tidaknya pengaruh motivasi dan gaya belajar siswa terhadap kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika.

c. Bagi peneliti berikutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengadakan penelitian yang lebih mendalam tentang permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan pengaruh motivasi dan gaya belajar siswa terhadap kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika.

d. Bagi pembaca

Hasil penelitian ini dapat menambah wacana keilmuan terkait gaya belajar siswa dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika serta menambah kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika.

E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

1. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Motivasi belajar

Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar,

sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.¹⁸

Motivasi belajar adalah serangkaian usaha dalam individu untuk meningkatkan suatu kegiatan yang bertujuan untuk penguasaan suatu ilmu pengetahuan.

b. Gaya belajar

Gaya belajar yaitu cara berpikir, merasa, mengamati, dan bertindak laku yang konsisten (tidak berubah dari awal hingga kini) serta memiliki nilai seni yang pada setiap orang cenderung berbeda.¹⁹

c. Kreativitas dalam menyelesaikan masalah

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta suatu produk baru, atau kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.²⁰

2. Keterbatasan Penelitian

Ruang lingkup penelitian sebagaimana diatas, selanjutnya peneliti membatasinya agar tidak terjadi pelebaran pembahasan. Adapun pembatasan penelitian yang dimaksud adalah:

a. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VII MTsN 2 Tulungagung.

b. Motivasi belajar

Adapun motivasi belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah skor motivasi belajar yang diperoleh dari angket motivasi belajar terhadap mata

¹⁸ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal.

¹⁹ Sapuri, *Psikologi Islam: Tuntunan . . .*, hal. 289

²⁰ Syamsu Yusuf dan Juntika Nurihsan, *Landasan . . .*, hal. 246

pelajaran matematika yang didalamnya mencakup aspek-aspek yang terkandung dalam motivasi berdasarkan ARCS.

c. Gaya belajar

Gaya belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah gaya belajar yang digunakan siswa dalam belajar matematika. Untuk mengetahui gaya belajar siswa maka dalam penelitian ini menggunakan angket gaya belajar yang didalamnya sudah mencakup ciri-ciri gaya belajar *Visual Learners*, *Auditory Learners*, dan *Tactual Learners*.

d. Kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika

Kreativitas yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah skor yang diperoleh siswa yang diberikan peneliti melalui tes soal uraian, yang diberikan setelah materi sub bab selesai disampaikan.

F. Definisi Operasional

Secara operasional motivasi belajar dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan angket motivasi belajar terhadap mata pelajaran matematika. Skor yang diperoleh melalui angket tersebut digunakan sebagai data untuk mengetahui tingkat motivasi siswa. Sedangkan, gaya belajar siswa dalam penelitian ini diukur melalui angket gaya belajar siswa. Skor yang diperoleh dalam angket ini digunakan untuk mengetahui gaya belajar siswa. Selanjutnya, kreativitas dalam penelitian ini diukur menggunakan tes yaitu berupa soal uraian. Skor yang diperoleh dari tes tersebut digunakan sebagai data untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. Setelah ketiga data tersebut terkumpul,

kemudian diuji menggunakan regresi linier ganda. Sebelum diuji regresi linier ganda, maka terlebih dahulu diuji pra syarat regresi. Yaitu uji linieritas, normalitas, autokorelasi, heteroskedastisitas, dan multikolonieritas. Setelah diuji prasyarat regresi, maka regresi linier ganda dapat digunakan. Setelah ketiga data dianalisis dengan regresi linier ganda, maka akan diperoleh pengaruh motivasi dan gaya belajar siswa terhadap kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika.

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Adapun sistematika penulisan skripsi dapat dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu:

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

Bagian utama (inti) terdiri dari lima bab, yaitu:

BAB I Pendahuluan, terdiri dari: (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) kegunaan penelitian, (e) ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, (f) definisi operasional, (g) sistematika penulisan skripsi.

BAB II Landasan Teori, yang terdiri dari: (a) pembelajaran matematika, (b) motivasi belajar, (c) gaya belajar, (d) kreativitas menyelesaikan masalah matematika, (e) pengaruh motivasi dan gaya belajar siswa terhadap kreativitas menyelesaikan masalah matematika, serta (f) kerangka berfikir.

BAB III Metode Penelitian, terdiri dari: (a) pendekatan dan jenis penelitian, (b) populasi, sampling dan sampel penelitian, (c) sumber data, variabel dan skala

pengukurannya, (d) teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian serta (e) analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, terdiri dari: (a) hasil penelitian, (b) pembahasan hasil penelitian. (c) rekapitulasi hasil penelitian, serta (d) pembahasan hasil penelitian.

BAB V Penutup, terdiri dari: (a) kesimpulan dan (b) saran.

Bagian akhir, terdiri dari: (a) daftar rujukan, (b) lampiran-lampiran, (c) surat pernyataan keaslian skripsi, dan (d) daftar riwayat hidup.