

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan suatu hal yang tidak dapat dilepaskan dari kehidupan. Pentingnya pendidikan sudah diterapkan oleh masyarakat muslim sejak zaman Nabi terdahulu, sebagaimana Allah swt. berfirman:<sup>2</sup>

*Artinya : Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat (Q.S. Al Mujadalah ayat 11).*

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan. Di indonesia sendiri pentingnya pendidikan diterapkan oleh pemerintah dengan diadakannya progam wajib belajar 12 tahun sejak tahun 2015 lalu.<sup>3</sup> Dengan harapan agar seluruh anak di Indonesia mendapatkan pendidikan lebih baik, demi mencapai tujuan pendidikan nasional Indonesia yang terdapat pada Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak

---

<sup>2</sup> Kementrian Agama Republik Indonesia, *Qur'an dan Terjemahnya...*, hal. 543

<sup>3</sup> Tempo, “Wajib Belajar 12 Tahun Dimulai Tahun Ajaran Baru Ini,” dalam <https://nasional.tempo.co/read/703297/wajib-belajar-12-tahun-dimulai-tahun-ajaran-baru-ini> diakses 6 April 2021 pukul 07.12 WIB

mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>4</sup>

Pendidikan matematika merupakan salah satu komponen yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Salah satu peran pendidikan matematika yaitu melatih siswa agar memiliki kompetensi yang dibutuhkan pada abad ke-21 saat ini. Kompetensi tersebut diantaranya dikelompokkan menjadi kompetensi analitik, kompetensi interpersonal, kemampuan untuk bertindak, kemampuan untuk memproses informasi dan kemampuan untuk berubah.<sup>5</sup> Kompetensi analitik terdiri dari kemampuan siswa dalam berpikir kritis, pemecahan masalah, membuat keputusan, penelitian dan penemuan. Sedangkan kompetensi interpersonal meliputi kemampuan siswa dalam komunikasi, kolaborasi, kepemimpinan dan tanggungjawab. Kemampuan untuk bertindak meliputi inisiatif dan kemandirian serta produktivitas. Kemampuan untuk memproses informasi meliputi literasi informasi, literasi media, masyarakat digital, operasi dan konsep teknologi komunikasi dan informasi. Kemudian kemampuan untuk berubah yaitu meliputi kemampuan kreativitas dan inovasi, pembelajaran adaptif/pembelajaran untuk belajar serta fleksibilitas.<sup>6</sup>

Dari beberapa kompetensi yang disebutkan di atas, kreativitas atau kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang menjadi fokus

---

<sup>4</sup> Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, "Sistem Pendidikan Nasional," dalam <http://pendis.kemendiknas.go.id/file/dokumen/uuno20th2003ttgsisdiknas.pdf> diakses 14 April 2021 pukul 10.26 WIB

<sup>5</sup> Heri Retnawati, "Peran Matematika dan Pendidikan Matematika dalam Mengajukan Kualitas Sumber Daya Manusia Guna Membangun Bangsa," dalam *Prosiding Seminar Nasional dan Lomba Matematika ke-26 di Pendidikan Matematika FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta*, (2018): 8

<sup>6</sup> *Ibid.*, hal. 10

dari pendidikan matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat Lambertus dkk., yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu fokus utama dalam pendidikan matematika modern.<sup>7</sup> Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini menjadi salah satu alasan mengapa kreativitas seseorang terutama siswa dianggap penting dan perlu diperhatikan. Dalam Pendidikan matematika sendiri terutama dalam pembelajaran, kemampuan kreativitas siswa akan sangat dibutuhkan saat mengerjakan soal yang cukup kompleks dan membutuhkan kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan persoalan.

Menurut Mrayyan kreativitas atau kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru kemudian menggabungkan, mengubah, atau mengaplikasikan kembali ide-ide yang sudah ada.<sup>8</sup> Sedangkan menurut Utami Munandar kreativitas diartikan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas) dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengolaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.<sup>9</sup> Selanjutnya Nuryanis dan Dini (2017) berpendapat berpikir kreatif merupakan pemikiran yang bersifat keaslian dan reflektif serta menghasilkan produk yang kompleks dalam permasalahan matematika.<sup>10</sup> Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan

---

<sup>7</sup> Ni Made Maetri Yanti, dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 8 Konawe Selatan," dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika* 7, no. 3 (2019): 72

<sup>8</sup> Lilis Setianingsih dan Riawan Yudi Purwoko, "Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal *Open-Ended*," dalam *Jurnal Review Pembelajaran Matematika* 4, no. 2 (2019): 143

<sup>9</sup> Cicilia Rindi Antika, "Tingkat Kreativitas Siswa dan Implikasinya Terhadap Program Pengembangan Kreativitas," dalam *Prosiding Seminar Nasional dan Call Paper Psikologi Pendidikan*, (2019): 77

<sup>10</sup> Ni Made Maetri Yanti, dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran...", hal. 73

kemampuan orisinalitas seseorang dalam berpikir dan mengolah ide-ide yang dimiliki kemudian menghasilkan ide-ide baru.

Ada tiga kemampuan yang dapat dijadikan indikator untuk mengetahui kreativitas siswa menurut Silver, yaitu kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*) dan kebaruan (*novelty*).<sup>11</sup> Kaitannya dengan ketiga indikator tersebut, untuk meningkatkan kemampuan kreativitasnya siswa perlu kemandirian dalam belajar. Dalam penelitiannya Lesmanawati dkk., mengungkapkan ada beberapa cara untuk mengatasi permasalahan kemampuan kreativitas siswa dan salah satunya adalah dengan kemandirian siswa (*self regulated learning*).<sup>12</sup> Adapun kaitannya kemandirian belajar (*self regulated learning*) terhadap kreativitas matematis siswa adalah pembelajaran mandiri merujuk pada pikiran, perasaan dan tindakan siswa dengan terencana oleh diri sendiri yang terjadi secara berkesinambungan dan sesuai upaya pencapaian tujuan.<sup>13</sup>

Menurut Graham dan Harris, kemandirian belajar (*self regulated learning*) merupakan strategi pendekatan belajar secara kognitif.<sup>14</sup> Kemudian menurut Glynn dkk, *self regulated learning* merupakan perpaduan antara keterampilan belajar akademik dan pengendalian diri yang dapat menciptakan suasana pembelajaran terasa lebih mudah dan membuat siswa termotivasi.<sup>15</sup> Dari dua pendapat tersebut

---

<sup>11</sup>Rino Richardo, dkk, "Tingkat Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Divergen Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa: Studi Pada Siswa Kelas IX MTS Negeri Plupuh Kabupaten Sragen Semester Gasal Tahun Pelajaran 2013/ 2014," dalam *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika* 2, no. 2 (2014): 143

<sup>12</sup> Yunita Lesmanawati, dkk, "Pengaruh *Self Regulated Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Sekolah Dasar," dalam *Jurnal Basicedu* 4, no. 3 (2020): 595

<sup>13</sup> *Ibid.*

<sup>14</sup> Eva Latipah, "Strategi *Self Regulated Learning* dan Prestasi Belajar: Kajian Meta Analisis," dalam *Jurnal Psikologi* 37, no. 1 (2010): 111

<sup>15</sup> *Ibid.*

menunjukkan bahwa *self regulated learning* siswa merupakan suatu proses belajar dimana siswa memiliki kemampuan dalam mengatur proses belajarnya sendiri mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga mengevaluasi hasil belajarnya agar dapat mencapai tujuan yang sudah ia tetapkan.

Untuk melihat tingkat *self regulated learning* siswa dalam belajar, Hidayati dan Listyani melakukan sebuah penelitian pengembangan instrument *self regulated learning* siswa dan merumuskan enam indikator kemandirian belajar siswa yaitu ketidaktegantungan terhadap orang lain, memiliki kepercayaan diri, berperilaku disiplin, memiliki rasa tanggung jawab, berperilaku berdasarkan inisiatif sendiri dan melakukan kontrol diri.<sup>16</sup> Dalam penelitian ini, keenam indikator tersebut akan dijadikan sebagai penilaian untuk melihat tingkat *self regulated learning* siswa dalam belajar yang kemudian akan dianalisis kemampuan kreativitasnya berkaitan dengan kefasihan, fleksibilitas dan keaslian dalam menyelesaikan soal trigonometri.

Menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rachman dan Amelia di salah satu SMA di Bandung Barat, menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam mengerjakan soal trigonometri masih tergolong rendah. Faktor-faktor yang menyebabkan kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal diantaranya karena terdapat beberapa siswa yang masih lupa dan salah memahami soal, kesalahan perhitungan, dan tidak menuliskan kembali unsur yang diketahui. Kesalahan-kesalahan tersebut muncul karena siswa tidak memeriksa kembali hasil jawabannya dan tidak mengulang materi yang telah diajarkan oleh

---

<sup>16</sup> Kana Hidayati dan Endang Listyani, "Pengembangan Instrumen Kemandirian Belajar mahasiswa," dalam *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 14, no. 1 (2010): 93

guru.<sup>17</sup> Dalam hal ini dapat dilihat bahwa siswa kurang berinisiatif dalam belajar, yang mana kemampuan berinisiatif merupakan salah satu indikator kemandirian belajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa kemandirian belajar sangat penting dan dapat berpengaruh terhadap kreativitas siswa.

Berdasarkan uraian teori dan permasalahan diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan tujuan mendeskripsikan kemampuan kreativitas siswa yang ditinjau dari kemandirian belajar (*self regulated learning*). Dengan demikian, peneliti berencana untuk melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Kreativitas Siswa Kelas X dalam Menyelesaikan Soal Trigonometri Ditinjau dari *Self Regulated Learning* di SMAN 1 Srengat Blitar**”

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dipaparkan diatas, maka fokus penelitian pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kreativitas siswa yang memiliki *self regulated learning* tinggi dalam menyelesaikan soal Trigonometri kelas X SMAN 1 Srengat Blitar?
2. Bagaimana kreativitas siswa yang memiliki *self regulated learning* sedang dalam menyelesaikan soal Trigonometri kelas X SMAN 1 Srengat Blitar?
3. Bagaimana kreativitas siswa yang memiliki *self regulated learning* rendah dalam menyelesaikan soal Trigonometri kelas X SMAN 1 Srengat Blitar?

---

<sup>17</sup> Ardy Fauzi Rachman dan Risma Amalia, “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMA di Kabupaten Bandung Barat dalam Menyelesaikan Soal pada Materi Trigonometri,” dalam *MARU* 7, no. 1 (2020): 87

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan kreativitas siswa yang memiliki *self regulated learning* tinggi dalam menyelesaikan soal Trigonometri kelas X SMAN 1 Srengat Blitar.
2. Untuk mendeskripsikan kreativitas siswa yang memiliki *self regulated learning* sedang dalam menyelesaikan soal Trigonometri kelas X SMAN 1 Srengat Blitar.
3. Untuk mendeskripsikan kreativitas siswa yang memiliki *self regulated learning* rendah dalam menyelesaikan soal Trigonometri kelas X SMAN 1 Srengat Blitar.

### D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan terutama dalam pendidikan matematika yang berhubungan dengan kreativitas siswa yang ditinjau dari *self regulated learning* dalam menyelesaikan soal Trigonometri kelas X.

2. Secara Praktis

- a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam menentukan kebijakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

terutama pembelajaran matematika yang berkaitan dengan kreativitas siswa dan *self regulated learning*.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dan evaluasi guru dalam pembelajaran yang berkaitan dengan kreativitas siswa yang ditinjau dari *self regulated learning*.

c. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan siswa agar lebih semangat meningkatkan *self regulated learning* dan kreativitas dalam mengerjakan soal matematika.

d. Bagi penulis

Penelitian ini sebagai penambah wawasan dan melatih keterampilan penulis dalam menulis karya ilmiah dan sebagai pengalaman ketika suatu saat terjun ke dunia pendidikan.

e. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat membantu penelitian lain dalam mengkaji terkait analisis kreativitas siswa yang ditinjau dari *self regulated learning*.

### **E. Penegasan Istilah**

Penegasan istilah disini merupakan penjelasan kata atau istilah yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghindari kerancuan dan perbedaan persepsi antara peneliti dan pembaca.

## 1. Secara Konseptual

### a. Kreativitas

Menurut Mrayyan (2016) kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru kemudian menggabungkan, mengubah, atau mengaplikasikan kembali ide-ide yang sudah ada.<sup>18</sup>

### b. *Self Regulated Learning*

*Self regulated learning* atau kemandirian siswa adalah proses belajar dimana siswa memiliki kemampuan ketidaktegantungan terhadap orang lain, memiliki kepercayaan diri, berperilaku disiplin, memiliki rasa tanggung jawab, berperilaku berdasarkan inisiatif sendiri dan melakukan kontrol diri.<sup>19</sup>

## 2. Secara Operasional

### a. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan orisinalitas siswa dalam berpikir dan mengolah ide-ide yang dimiliki kemudian menghasilkan ide-ide baru.

### b. *Self Regulated Learning*

*Self regulated learning* siswa merupakan suatu proses belajar dimana siswa memiliki kemampuan dalam mengatur proses belajarnya sendiri mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga mengevaluasi hasil belajarnya agar dapat mencapai tujuan yang sudah ia tetapkan.

---

<sup>18</sup> Lilis Setianingsih dan Riawan Yudi Purwoko, "Kemampuan Berpikir Kreatif...", hal. 143

<sup>19</sup> Kana Hidayati dan Endang Listyani, "Pengembangan Instrumen Kemandirian...", hal. 93

## **F. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan pada skripsi ini terbagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, bagian utama (inti) dan bagian akhir.

### **1. Bagian Awal**

Pada bagian awal skripsi ini terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan penguji, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran dan abstrak.

### **2. Bagian Utama (Inti)**

Bab I Pendahuluan, terdiri dari: A. Konteks Penelitian; B. Fokus Penelitian; C. Tujuan Penelitian; D. Kegunaan Penelitian; E. Penegasan Istilah; F. Sistematika Pembahasan.

Bab II Kajian Pustaka, terdiri dari: A. Deskripsi Teori; B. Penelitian Terdahulu; C. Paradigma Penelitian.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari: A. Rancangan Penelitian; B. Kehadiran Peneliti; C. Lokasi Penelitian; D. Sumber Data; E. Teknik Pengumpulan Data; F. Teknik Analisis Data; G. Pengecekan Keabsahan Data; H. Tahap-Tahap Penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian, terdiri dari: A. Deskripsi Data; B. Analisis Data; C. Temuan Penelitian.

Bab V Pembahasan, berisi tentang pembahasan dari Temuan Penelitian.

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

### 3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir skripsi ini terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.