

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan menjadi salah satu kebutuhan bagi setiap orang. Melalui pendidikan, seseorang akan berkembang menjadi individu yang lebih berwawasan dan memiliki potensi sebagai bekal kehidupan mereka. Dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan kebutuhan hidup yang sangat penting bagi manusia, karena dengan pendidikan manusia bisa mengembangkan potensi yang ada melalui proses pendidikan sehingga dapat memenuhi kebutuhannya.¹

Proses pendidikan tidak hanya menjadikan manusia sebagai individu yang terampil saja, melainkan dengan adanya pendidikan dapat mengembangkan kepribadian juga. Manusia dapat menjadi individu yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, jujur, bertanggung jawab dan peka sosial. Hal ini sesuai juga dengan tujuan Kurikulum 2013 (K-13) yang tertuang dalam Permendikbud nomor 64 tahun 2013 yakni mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia.²

Pendidikan menurut Broom berfungsi sebagai transmisi budaya, meningkatkan integrasi sosial atau bermasyarakat, mengadakan seleksi atau alokasi tenaga kerja melalui pendidikan itu sendiri dan mengembangkan kepribadian.³ Adanya proses pendidikan dapat dijadikan sebagai peluang

¹ Bambang Sri Anggoro, "Pengembangan Modul Matematika dengan Strategi Problem Solving untuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa," dalam *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2015), hal. 122.

² Ibnu Fazar, dkk, "Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Menggunakan Aplikasi Geogebra Berbantuan Android di Sekolah Menengah Atas," dalam *JPPM* 9, no. 1 (2016), hal. 7.

³ *Ibid.*

untuk belajar banyak hal. Tidak hanya belajar tentang kearifan lokal dan interlokal, melainkan juga dapat dijadikan peluang untuk mengembangkan kapasitas diri.

Dunia pendidikan sangatlah luas sehingga untuk memudahkan mempelajarinya maka dikelompokkan kedalam bidang-bidang tertentu, salah satunya adalah pada bidang pendidikan matematika. Matematika menjadi ilmu yang selalu dipelajari pada setiap jenjang pendidikan. Hal tersebut dikarenakan matematika merupakan ilmu murni yang banyak penerapannya pada kehidupan. Pada matematika terdapat matematika murni (*pure mathematics*) dan matematika terapan (*applied mathematics*) yang keduanya tidak dapat dipisahkan.⁴

Berbicara tentang matematika, sebenarnya matematika memiliki banyak pengertian tergantung sudut pandang orang yang mengartikannya. Belajar matematika tidak hanya belajar tentang angka-angka saja, melainkan dalam matematika seseorang dapat belajar tentang banyak hal. Matematika pada hakikatnya adalah ilmu, cara berpikir, metode, seni, alat untuk mendeskripsikan dan memecahkan masalah, bahkan bisa dikategorikan sebagai bahasa sebab matematika mampu mengomunikasikan sebuah gagasan abstrak kedalam konsep-konsep logika simbolik yang dituangkan dalam model-model matematika.⁵

Bahasan matematika sangatlah kompleks, mulai dari konsep sederhana hingga paling rumit. Pembahasan matematika tersebut semuanya berguna untuk melatih kemampuan berpikir. Sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika disebutkan bahwa pendidikan matematika dapat melatih dan

⁴ Widodo, "Matematika, Karakter Bangsa dan Perannya Dalam Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi," dalam *Prosiding (Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika)*, (2011): 978-979-16353-6-3, hal. 2.

⁵ Alimah Amin dan Siti Partini Suardiman, "Perbedaan Prestasi Belajar Matematika Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar dan Model Pembelajaran," dalam *Jurnal Prima Edukasia* 4, no. 1 (2016), hal. 13.

mengembangkan cara berpikir kritis, sistematis, logis, kreatif dan kemauan bekerjasama yang efektif.⁶

Pembelajaran matematika mempunyai peran yang sangat sentral dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam pemecahan masalah. Cara berpikir yang dilatih dan dikembangkan pada matematika salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif. Dalam pemecahan masalah matematika, diperlukan pemikiran dan gagasan yang kreatif untuk membuat (merumuskan) dan menyelesaikan model matematika serta menafsirkan solusi dari suatu masalah matematika.⁷

McGregor mengemukakan bahwa berpikir kreatif adalah berpikir yang mengarahkan pada pemerolehan wawasan baru, pendekatan baru, atau cara baru dalam memahami sesuatu.⁸ Seseorang yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif ini akan mampu menyelesaikan permasalahan dengan caranya sendiri. Mereka juga akan mencari jalan keluar baru sesuai karakter masing-masing yang memungkinkan cara tersebut dapat digunakan kembali untuk menyelesaikan permasalahan lainnya.

Kemampuan berpikir kreatif ini menjadi kemampuan yang dibutuhkan saat ini baik pada bidang pendidikan ataupun pada dunia kerja. Perubahan zaman seperti saat ini diperlukan ide-ide baru untuk menciptakan inovasi yang memudahkan kehidupan manusia. Ide baru tersebut tercipta dari pemikiran yang kreatif. Dalam kurikulum 2006 menyebutkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dibutuhkan untuk menguasai ilmu di masa depan.⁹

Kerangka kompetensi abad 21 menunjukkan bahwa siswa harus memiliki keterampilan hidup dan karir, keterampilan belajar dan berinovasi (kritis dan

⁶ Linda Destri Rahayu dan Anggun Badu Kusuma, "Peran Pendidikan Matematika di Era Globalisasi," dalam *Prosiding Sendika* 5, no. 1 (2019), hal. 535.

⁷ Abdul Aziz Saefudin, "Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI)," dalam *Al-Bidayah* 4, no. 1 (2012), hal. 38.

⁸ Inge Wiliandani Setya Putri, dkk, "Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Menyelesaikan Masalah Kesebangunan di SMPN 11 Jember," dalam *Jurnal Edukasi* 4, no. 3 (2017), hal. 59.

⁹ Siti Rahmatina, dkk, "Tingkat Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berdasarkan Gaya Kognitif Reflektif dan Impulsif," dalam *Jurnal Didaktik Matematika* 1, no. 1 (2014), hal. 63.

kreatif), kemampuan memanfaatkan informasi dan berkomunikasi.¹⁰ Dari uraian tersebut menunjukkan bahwa pentingnya memiliki kemampuan berpikir kreatif pada dunia pendidikan, khususnya pada pembelajaran matematika. Selain pada dunia pendidikan, kemampuan berpikir kreatif ini juga berguna pada dunia kerja.

Kemampuan berpikir kreatif pada dunia pendidikan diperlukan untuk mencari penyelesaian setiap permasalahan yang diberikan. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif akan mampu menyelesaikan seluruh permasalahan dengan cepat. Selain itu juga, mereka mempunyai banyak cara penyelesaian dan bersifat orisinal yang berasal pada pemikirannya. Sesuai dengan karakteristik berpikir kreatif siswa yakni berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal dan kemampuan mengelaborasi.¹¹

Kemampuan berpikir kreatif juga sangat diperlukan untuk menciptakan inovasi baru pada dunia kerja yang berguna untuk memudahkan kehidupan manusia. Berdasarkan *Career Center Maine Departmen of Labor USA* menyatakan bahwa salah satu kemampuan yang dibutuhkan dalam dunia kerja adalah kemampuan berpikir kreatif.¹² Oleh karenanya, kemampuan berpikir kreatif tidak hanya berguna untuk menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa saja, melainkan juga dapat bermanfaat untuk masa depan terutama pada dunia kerja.

Berdasarkan pemaparan diatas bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang diperlukan untuk pendidikan masa sekarang dan sebagai bekal untuk masa depan juga, seperti pada dunia kerja. Pada dunia pendidikan siswa dituntut untuk melatih kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan setiap permasalahan yang diberikan. Permasalahan ini meliputi banyak hal, salah satunya adalah permasalahan pada matematika.

¹⁰ Kiki Nia Sania Effendi dan Ehda Farlina, "Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Kelas VII dalam Penyelesaian Masalah Statistika," dalam *Jurnal Analisa* 3, no. 2 (2017), hal. 131.

¹¹ Anton David Prasetyo dan Lailatul Mubarak, "Berpikir Kreatif Siswa dalam Penerapan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Matematika," dalam *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo* 2, no. 1 (2014): 2337-8166, hal. 13.

¹² Dwi Purwanti, dkk, "Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik Ditinjau dari Gaya Belajar Kelas VII SMP" dalam *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 8, no. 1, (2019), hal. 91.

Penelitian kali ini menggunakan salah satu materi pada matematika yakni Program Linear. Materi Program Linear merupakan materi yang membutuhkan pemahaman lebih. Hal tersebut dikarenakan materi ini membutuhkan analisa dan langkah pengerjaan yang panjang.¹³

Program Linear mempunyai beberapa cara dalam menyelesaikan soal diantaranya adalah cara substitusi, cara eliminasi, cara gabungan antara substitusi dan eliminasi. Penyelesaian yang digunakan tergantung pada pemahaman masing-masing. Selain itu juga, diperlukan kemampuan berpikir kreatif untuk menyelesaikan soal Program Linear. Hal tersebut dikarenakan pada penyelesaian masalah Program Linear harus menggambarkan grafik untuk menentukan daerah penyelesaian dari fungsi kendala, fungsi tujuan dan daerah himpunan penyelesaiannya sehingga dalam mengerjakan Program Linear membutuhkan pengerjaan yang panjang.¹⁴

Kemampuan berpikir kreatif siswa yang berbeda-beda ini dipengaruhi oleh banyak hal, diantaranya adalah karena faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal meliputi gaya belajar siswa, kecerdasan, kesehatan fisik maupun psikisnya serta hal lainnya. Sedangkan, faktor eksternal meliputi keadaan lingkungan sekitarnya yakni keluarga, tetangga maupun lingkungan pertemanannya.¹⁵

Menurut banyak ahli menyatakan bahwa terdapat beberapa macam kategori gaya belajar diantaranya berdasarkan preferensi kognitif, profil kecerdasan dan preferensi sensoris.¹⁶ Pada penelitian kali ini, gaya belajar ditinjau dari preferensi sensoris setiap siswa. Preferensi sensoris ini bersifat alamiah dan hanya perlu dikenali serta disesuaikan dengan karakteristik pribadi masing-masing. Hal tersebut perlu dilakukan karena untuk

¹³ Nirfayanti dan Dedi Setyawan, "Efektifitas Pembelajaran Program Linear Berbantuan GeoGebra Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa" dalam *Proximal: Jurnal Penelitian matematika dan Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2018), hal. 23.

¹⁴ *Ibid.*

¹⁵ Alimah Amin dan Siti Partini Suardiman, "Perbedaan Prestasi Belajar ...", hal. 13.

¹⁶ Arylien Ludji Bire, dkk, "Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa," dalam *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran* 44, no. 2 (2014), hal. 169.

memudahkan siswa dalam menerima, menyerap, mengolah dan menyampaikan informasi.

Gaya belajar berdasarkan preferensi sensori ini meliputi gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik. Gaya belajar visual lebih mudah menyerap informasi dari yang mereka lihat. Gaya belajar auditorial akan lebih mudah menerima informasi dari yang mereka dengarkan. Sedangkan gaya belajar kinestetik akan lebih mudah menyerap informasi dengan melakukan suatu kegiatan.¹⁷

Setiap siswa pasti memiliki ketiga gaya belajar tersebut, tetapi gaya belajar mereka akan cenderung dominan pada salah satu gaya belajar.¹⁸ Oleh sebab itu, sebagai seorang guru harus mengetahui gaya belajar siswanya. Hal tersebut penting diketahui karena untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik untuk siswa.

Berdasarkan observasi di MA Ma'arif NU, perbedaan gaya belajar mereka salah satunya dipengaruhi oleh latar belakang pengalaman belajarnya sehingga mengindikasikan adanya perbedaan kemampuan dalam berpikir kreatif siswa. Berdasarkan data wawancara dengan siswa, mereka hanya mampu mengerjakan soal matematika sesuai dengan cara yang diajarkan oleh gurunya. Selain itu juga, mereka juga masih kebingungan untuk mencari jalan keluar setiap menyelesaikan soal matematika. Adanya hal tersebut, maka pada penelitian ini membahas tentang kemampuan berpikir kreatif siswa jika ditinjau dari gaya belajar.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan pemaparan konteks penelitian diatas, fokus pada penelitian kali ini adalah sebagai berikut.

¹⁷ M. Yusuf T. dan Mutmainnah Amin, "Pengaruh Mind Map dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," dalam *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 1, no. 1 (2016), hal. 87.

¹⁸ Arylien Ludji Bire, "Pengaruh Gaya Belajar...", hal. 169.

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa dengan gaya belajar visual dalam menyelesaikan soal Program Linear?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa dengan gaya belajar auditorial dalam menyelesaikan soal Program Linear?
3. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa dengan gaya belajar kinestetik dalam menyelesaikan soal Program Linear?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah diuraikan maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan gaya belajar visual dalam menyelesaikan soal Program Linear.
2. Untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan gaya belajar auditorial dalam menyelesaikan soal Program Linear.
3. Untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan gaya belajar kinestetik dalam menyelesaikan soal Program Linear.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dunia pendidikan terutama pada bidang matematika yang berkaitan dengan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan semua masalah matematika khususnya Program Linear dengan gaya belajar masing-masing.

2. Secara Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi pengetahuan bagi kepala sekolah tentang kemampuan berpikir kreatif siswa dengan gaya belajar masing-masing. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan

sebagai pertimbangan untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran bagi siswa.

b. Bagi Guru

Menyadari bahwa setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda-beda maka sebagai guru diharapkan mampu mengetahui dan memahami keadaan tersebut. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien bagi siswa. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan juga sebagai referensi tambahan tentang berpikir kreatif siswa dengan gaya belajar masing-masing siswa.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini untuk menunjukkan kepada siswa bahwa setiap individu mempunyai kemampuan berpikir kreatif yang berbeda-beda. Hal tersebut dikarenakan beberapa faktor, salah satunya adalah gaya belajar. Adanya penelitian ini, siswa dapat mengenali gaya belajar masing-masing supaya dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa, tentunya dengan bimbingan guru.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman yang bernilai pada bidang pendidikan bagi peneliti terutama pada bidang matematika tentang berpikir kreatif siswa dengan karakter siswa yang berbeda-beda.

E. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

a. Kemampuan

Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri.¹⁹

¹⁹ M. Yusuf T. dan Mutmainnah Amin, "Pengaruh Mind Map dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," dalam *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 1, no. 1 (2016), hal. 87.

b. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah berpikir untuk menentukan hubungan-hubungan baru antara berbagai hal, menemukan pemecahan baru dari suatu soal, menentukan sistem baru, menemukan artistik baru dan sebagainya.²⁰

c. Gaya Belajar

Gaya belajar adalah cara yang lebih kita sukai dan membuat kita nyaman dalam melakukan kegiatan berpikir, memproses dan mengerti suatu informasi.²¹

2. Secara Operasional

a. Kemampuan

Kemampuan merupakan kesanggupan untuk melakukan sesuatu dengan meluangkan seluruh kesanggupan dalam diri. Kemampuan ini memiliki banyak macamnya. Pada penelitian ini kemampuan akan mengacu pada berpikir kreatif saja.

b. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan proses dimana secara sadar dapat memecahkan suatu masalah dengan cara atau jalan yang baru sehingga menuju proses kreatif. Pada penelitian ini berpikir kreatif yang dimaksud adalah proses berpikir kreatif setiap siswa yang mempunyai karakter yang berbeda-beda.

c. Gaya Belajar

Gaya belajar adalah cara setiap individu dalam menerima pelajaran yang telah diberikan yang sesuai dengan kognitif dan psikologis mereka. Pada penelitian ini gaya belajar hanya dibatasi oleh sensori yakni visual, auditorial dan kinestetik.

²⁰ Dawi Asil Irbah, dkk, "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa," dalam *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran* 12, no. 2 (2018), hal. 116.

²¹ Yen Chania, dkk, "Hubungan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Biologi Kelas X SMAN 2 Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar," dalam *Saintek: Jurnal Sains dan Teknologi* 8, no. 1 (2016), hal. 78..

F. Sistematika Pembahasan

Melalui pembahasan ini, penulis akan mengemukakan sistematika pembahasan skripsi untuk memudahkan dan memahami skripsi ini. Berikut pemaparannya,

Bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman pengajuan, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar lampiran dan abstrak.

Bagian isi skripsi terdiri dari enam bab dan masing-masing bab mempunyai subbab diantaranya:

Bab I adalah Pendahuluan yang memuat beberapa subbab mengenai: A. Konteks Penelitian, B. Fokus Penelitian, C. Tujuan Penelitian, D. Kegunaan Penelitian, E. Penegasan Istilah, F. Sistematika Pembahasan.

Bab II adalah Kajian Pustaka yang memaparkan: A. Matematika B. Berpikir Kreatif, C. Materi Program Linear, D. Gaya Belajar, E. Penelitian Terdahulu, F. Paradigma Penelitian.

Bab III adalah Metode Penelitian, didalamnya membahas tentang: 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 adalah Hasil Penelitian, menguraikan tentang Paparan Data atau Temuan Penelitian.

Bab V adalah Pembahasan yang membahas tentang Pembahasan Penelitian (gambaran tentang kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah program linear dengan gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik).

Bab VI adalah Penutup yang memuat tentang Kesimpulan dan Saran.

Bagian akhir terdiri dari: A. Daftar Pustaka, B. Lampiran-lampiran, C. Daftar Riwayat Hidup.