

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peranan penting dalam menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka dan demokratis. Pendidikan sebagai sumber daya insani sepatutnyalah mendapat perhatian secara terus menerus dalam upaya peningkatan mutunya. Peningkatan mutu pendidikan berarti pula peningkatan kualitas sumber daya manusia. Dalam pendidikan sepatutnya harus diadakan perubahan secara terus-menerus agar mutu pendidikan dapat meningkat.

Dalam UU Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No. 20 tahun 2003 bab 1 pasal 1 dijelaskan bahwa pendidikan adalah” usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya sendiri, masyarakat bangsa dan Negara”. Sedangkan dikatakan bahwa tujuan pendidikan adalah “mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa .”<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> *Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), hal.3

Sehubungan dengan masalah yang dihadapi peserta didik, tidak dapat di elak lagi bahwa pelajaran matematika menjadi masalah yang sangat serius. Sebenarnya dalam kehidupan sehari-hari kita tidak dapat memungkiri bahwa kita tidak dapat lepas dari matematika. Matematika adalah salah satu ilmu yang sangat penting dalam dan untuk hidup kita. Karena ilmu ini demikian penting, maka konsep dasar matematika yang benar, yang diajarkan kepada seorang peserta didik, haruslah benar dan kuat.<sup>2</sup> Matematika adalah suatu yang sangat menyenangkan untuk dipelajari. Keyakinan ini perlu karena setiap manusia akan bertemu dan berhubungan dengan matematika (hitung – hitungan) dalam hidupnya sehari-hari, meskipun itu hanya penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian sederhana.

Banyak proses yang sangat mendasar, yang seharusnya diajarkan dengan gembira dan saksama, ternyata dilewati begitu segitu saja. Hal ini mengakibatkan dasar matematika anak menjadi lemah dan tidak mampu mendukung proses pembelajaran pada level selanjutnya. Ketika sudah sampai pada level yang cukup tinggi, SMP dan SMU, hal itu akan membawa dampak merugikan terhadap pelajaran eksakta lainnya. Untuk melakukan penghitungan fisika dan kimia kita memerlukan matematika. Jika rumus sudah benar namun menghitungnya salah atau tidak tahu cara menghitung cara yang praktis, otomatis nilai pelajaran eksak tidak akan pernah baik.<sup>3</sup>

Dalam hal ini siswa dituntut untuk berpikir kritis dalam memahami dan menyelesaikan persoalan atau pun masalah matematika yang diberikan.

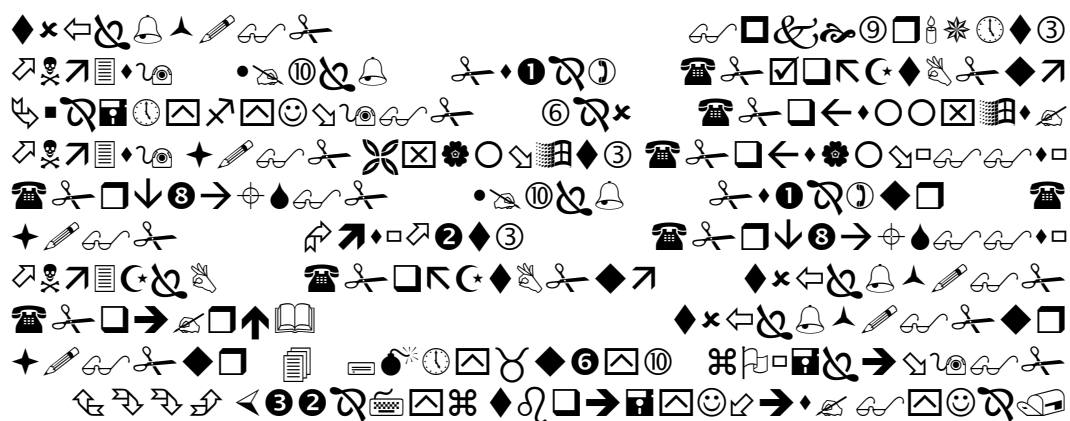
---

<sup>2</sup>Ariesandi Setyono, *Mathemagics: Cara Jenius Belajar Matematika*, (Jakarta:PT Gramedia Pustaka Utama), hal.1.

<sup>3</sup>*Ibid*, hal.6

Sedangkan berpikir kritis itu sendiri merupakan sebuah proses yang terarah dan jelas yang digunakan dalam kegiatan mental seperti memecahkan masalah, mengambil keputusan, membujuk, menganalisis asumsi, dan melakukan penelitian. Berpikir kritis dan kreatif memungkinkan siswa untuk mempelajari masalah secara sistematis, menghadapi berjuta tantangan dengan cara terorganisasi, merumuskan pertanyaan inovatif, dengan merancang solusi orisinal.<sup>4</sup>

Sebagaimana Firman Allah dalam Al-Qur”an Surat Al-Mujadalah ayat 11:



Artinya :

*“Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.”*

Dalam firman Allah tersebut juga dijelaskan bahwa Allah SWT akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan juga orang-orang yang

<sup>4</sup> Ibnu Setiawan, *Contextual Teaching Learning: Meningkatkan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyika dan Bermakna*, (Jakarta: MLC,2006), hal.183.

memiliki ilmu pengetahuan. Karena orang-orang yang beriman dan memiliki ilmu pengetahuan diberi kepercayaan untuk mengendalikan apa saja yang terjadi dalam kehidupan. Sedangkan dalam matematika siswa dihadapkan pada menghadapi berjuta tantangan dengan cara terorganisasi, merumuskan pertanyaan inovatif, dengan merancang solusi orisinal sehingga dapat menumbuhkan ilmu pengetahuan siswa.

Dalam pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Menengah Pertama, diharapkan terjadi *reinvention* (penemuan kembali). Penemuan kembali adalah menemukan suatu cara penyelesaian secara informal dalam pembelajaran di kelas. Walaupun penemuan tersebut sederhana dan bukan hal baru bagi orang yang telah mengetahui sebelumnya, tetapi bagi siswa SD penemuan tersebut merupakan sesuatu hal yang baru. Tujuan dari metode penemuan adalah untuk memperoleh pengetahuan dengan suatu cara yang dapat melatih berbagai kemampuan intelektual siswa, merangsang keingintahuan dan memotivasi mereka. Merujuk pada berbagai pendapat para ahli matematika, dalam mengembangkan kreativitas dan kompetensi siswa, maka guru hendaknya dapat menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien, sesuai dengan kurikulum dan pola pikir siswa. Dalam mengajarkan matematika, guru harus memahami bahwa kemampuan setiap siswa berbeda-beda, serta tidak semua menyenangi mata pelajaran matematika.

Pada pembelajaran matematika harus terdapat keterkaitan antara pengalaman belajar siswa sebelumnya dengan konsep yang akan diajarkan. Dalam matematika setiap konsep berkaitan dengan konsep lain, dan suatu konsep menjadi prasyarat bagi konsep yang lain. Oleh karena itu, siswa harus lebih

banyak diberi kesempatan untuk melakukan keterkaitan tersebut. Berdasarkan dimensi keterkaitan antarkonsep dalam teori belajar Ausubel, 'belajar' dapat diklasifikasikan dalam dua dimensi. *Pertama*, berhubungan dengan cara informasi atau konsep pelajaran yang disajikan pada siswa melalui penerimaan atau penemuan. *Kedua*, Menyangkut cara bagaimana siswa dapat mengaitkan informasi itu pada struktur kognitif yang telah ada (telah dimiliki dan diingat siswa tersebut). Ruseffendi (1991) membedakan antara belajar menghafal dengan belajar bermakna. Pada belajar menghafal, siswa dapat belajar dengan menghafalkan apa yang sudah diperolehnya. Sedangkan belajar bermakna adalah belajar memahami apa yang sudah diperolehnya, dan dikaitkan dengan keadaan lain sehingga apa yang ia pelajari akan lebih dimengerti. Suparno (1997) menyatakan bahwa belajar bermakna terjadi apabila siswa mencoba menghubungkan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan mereka dalam setiap penyelesaian masalah.<sup>5</sup>

Namun pada kenyataannya peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami matematika dan memecahkan masalah matematika secara kreatif. Masalah yang sering muncul pada peserta didik ialah jika dihadapkan pada soal cerita terkait dengan aljabar. Soal cerita melatih siswa berpikir secara analisis, melatih kemampuan menggunakan tanda operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian) serta rumus-rumus matematika. Dalam hal ini soal cerita juga dapat memberikan latihan dalam menterjemahkan cerita-cerita tentang kehidupan sehari-hari. Adakalanya dalam matematika sering

---

<sup>5</sup> Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 5

digunakan rumus-rumus tertentu dalam menyelesaikan soal. Sehingga sebagian siswa menganggap dengan adanya rumus-rumus tersebut dapat memudahkan menyelesaikan soal dan hanya cukup dengan menghafal rumusnya saja. Padahal matematika bukan materi untuk dihafal, melainkan memerlukan penalaran dan pemahaman yang lebih. Akibatnya jika diberi tes atau evaluasi, siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal, walaupun bentuk soal tersebut hampir sama dengan soal yang pernah dipelajarinya. Salah satu kemampuan siswa yang dianggap rendah menurut guru dan kebanyakan siswa adalah kemampuan dalam memecahkan masalah matematika.

Tingkat keberhasilan guru dalam mengajar dilihat dari keberhasilan peserta didiknya sehingga dikatakan bahwa guru yang hebat (*great teacher*) itu adalah guru yang dapat memberikan inspirasi bagi peserta didiknya.<sup>6</sup> Komponen guru dan siswa merupakan ujung tombak yang sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar di dalam kelas.

Faktor lain yang juga sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar di dalam kelas, adalah interaksi antara guru dengan siswa dan interaksi antara siswa dengan siswa, hal ini dalam proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi multi-arah yang dilakukan untuk menyampaikan materi pelajaran dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran.<sup>7</sup>

Keberhasilan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar matematika antara lain ditentukan oleh kemampuan dan gaya kognitif sebagai penyampai dan penerima pesan pengetahuan matematika. Gaya kognitif

---

<sup>6</sup>Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi pembelajaran*, (Jakarta: Bumi aksara, 2013), hal. v

<sup>7</sup> Abdul Rahman, *Profil Pengajaran Masalah Matematika berdasarkan gaya kognitif*, (Universitas Negeri Surabaya: desertasi tidak diterbitkan, 2009), Hal. 7

merupakan cara siswa yang khas dalam belajar, baik yang berkaitan dengan cara penerimaan dan pengolahan informasi, sikap terhadap informasi, maupun kebiasaan yang berhubungan dengan lingkungan belajar.<sup>8</sup> Namun, pada kenyataannya sampai saat ini masih banyak ditemukan siswa yang memperoleh nilai matematika rendah. Rendahnya nilai matematika dari sebagian siswa di tingkat SMP/MTs tidak semata-mata diakibatkan oleh materi matematika itu sendiri. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas, namun perlu dipertimbangkan karakteristik individu siswa tersebut dalam belajar matematika terutama gaya kognitif siswa.

Pada umumnya peserta didik masih sulit untuk memecahkan masalah matematika secara kreatif agar menemukan jawaban yang sesuai. Salah satu faktor yang menyebabkan kesulitan siswa dalam memecahkan masalah matematika yaitu siswa kurang memahami soal yang telah diberikan dan juga. Oleh karena itu kemampuan siswa dalam membaca soal dan memahaminya dengan baik merupakan salah satu faktor penting yang harus diperhatikan guru. Guru juga harus mengetahui gaya kognitif siswa agar memudahkan untuk menganalisis kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika. Atas dasar ini penulis ingin meneliti di Sekolah Menengah Pertama, penulis tertarik untuk meneliti dari apa yang dipaparkan diatas, yaitu menganalisis kreatifitas siswa dalam memecahkan masalah matematika pada materi aljabar.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauhmana kemampuan peserta didik dapat menyelesaikan soal dalam bentuk cerita pada

---

<sup>8</sup> Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), hal.185

pelajaran matematika. Selain itu guru dapat mengidentifikasi kesalahan aplikasi rumus pada peserta didik. Guru juga dapat mengetahui penyebab kesulitan peserta didik dalam menyelesaikan soal yang berbentuk cerita. Guru juga dapat mengetahui tingkat kreativitas siswa melalui tes. Proses pembelajaran dapat dilanjutkan ke materi yang selanjutnya atau belum.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Kreativitas Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika ditinjau dari Gaya Kognitif *Field Dependent* dan *Field Independent* Pada Siswa Kelas VII E MTs Jambewangi Selopuro Blitar**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka masalah-masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kreativitas siswa kelas VII E dengan gaya kognitif *field dependent* dalam memecahkan masalah matematika pada materi aljabar di MTs Negeri Jambewangi Selopuro Blitar?
2. Bagaimanakah kreativitas siswa kelas VII E dengan gaya kognitif *field independet* dalam memecahkan masalah matematika pada materi aljabar di MTs Negeri Jambewangi Selopuro Blitar?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan tentang:



1. Kreativitas siswa kelas VII E dengan gaya kognitif *field dependent* dalam memecahkan masalah matematika pada materi aljabar di MTs Negeri Jambewangi Selopuro Blitar.
2. Kreativitas siswa kelas VII E dengan gaya kognitif *field independent* dalam memecahkan masalah matematika pada materi aljabar di MTs Negeri Jambewangi Selopuro Blitar.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Dari uraian yang telah dipaparkan di atas maka manfaat yang dapat diperoleh:

##### 1. Secara Teoritis

Penelitian ini sebagai sumbangan untuk dunia pendidikan dan juga keilmuan sehingga dapat digunakan untuk menambah pengetahuan ilmiah tentang kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari gaya kognitif *field dependent* dan gaya kognitif *field independent*.

##### 2. Secara Praktis

- a. Peserta didik akan mengetahui gaya kognitifnya masing-masing sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika.
- b. Guru akan lebih mudah memilih strategi pembelajaran dan model pembelajaran yang sesuai dengan gaya kognitif peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

- c. Prestasi sekolah akan semakin meningkat seiring meningkatnya kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari gaya kognitif siswa.
- d. Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman baru untuk mengetahui kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari gaya kognitif peserta didik.

### **E. Penegasan Istilah**

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda-beda mengenai judul Penelitian , maka diberikan batasan dan penegasan istilah sebagai berikut.

#### **1. Penegasan Operasional**

- a. Analisis adalah kemampuan menguraikan atau menjabarkan sesuatu ke dalam komponen atau bagian-bagian, sehingga susunannya dapat dimengerti. Kemampuan ini meliputi mengenal bagian-bagian, hubungan antar bagian serta prinsip yang digunakan dalam organisasinya.<sup>9</sup>

Menganalisis melibatkan proses memecah-mecah materi jadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian dan antara setiap bagian dari struktur keseluruhannya. Orang yang memahami materi belum tentu dapat menganalisisnya dengan baik.

- b. Kreativitas adalah kemampuan untuk melihat dan memikirkann hal-hal yang luar biasa, yang tidak lazim; memadukan informasi yang nampaknya seperti tidak berhubungan dan mencetuskan solusi-solusi baru atau ide-ide

---

<sup>9</sup> Muhammad Ali, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung:Sinar Baru Algensindo,2004), hal.43.

baru, yang menunjukkan kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas dalam berpikir.<sup>10</sup>

- c. Memecahkan masalah merupakan suatu proses atau upaya individu untuk merespon atau mengatasi halangan atau kendala ketika suatu jawaban atau metode jawaban belum tampak jelas.<sup>11</sup>
- d. Gaya kognitif merupakan cara siswa yang khas dalam belajar, baik yang berkaitan dengan cara penerimaan dan pengolahan informasi, sikap terhadap informasi, maupun kebiasaan yang berhubungan dengan lingkungan belajar.<sup>12</sup> Gaya kognitif yang digunakan dalam penelitian ini adalah gaya kognitif *field dependet - field independent*, yaitu gaya kognitif yang mencerminkan cara analisis seseorang dalam interaksi dengan lingkungan.<sup>13</sup> Seseorang yang berada pada wilayah dependen cenderung menerima satu pola sebagai satu keseluruhan. Mereka sulit untuk memfokuskan pada satu aspek dari satu situasi atau menganalisa pola menjadi bagian-bagian yang berbeda. Seseorang cenderung lebih berorientasi pada orang dan hubungan sosial. Seseorang yang berada pada wilayah independen biasanya lebih menerima bagian-bagian terpisah dari pola menyeluruh dan mampu menganalisa pola kepada komponennya.<sup>14</sup>

---

<sup>10</sup> Utami Munandar, *Kreativitas & Keberbakata Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002), hal.243.

<sup>11</sup> Tatag Yuli Eko Siswono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*, (Surabaya: Unesa Univercity Pres, 2008), hal.35

<sup>12</sup> Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), hal.185

<sup>13</sup> *Ibid*, hal. 187

<sup>14</sup> Woolfolk & Nicolich, *Educational Psykology for Teacher*, (Jakarta: Inisiasi, 2004), hal.195

## 2. Penegasan Operasional

Secara operasional, penelitian ini akan berusaha meneliti dan menganalisis kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari gaya kognitif yaitu yang terdiri dari gaya kognitif *field dependent* dan gaya kognitif *field independent* pada siswa kelas VII MTs Negeri Jambewangi Selopuro Blitar. Untuk mengetahui gaya kognitif peserta didik digunakan tes gaya kognitif *Group Embedded Figures Test (GEFT)*, sedangkan untuk kreativitas digunakan tes terhadap materi pembelajaran yaitu aljabar.

## F. Sistematika Penulisan Skripsi

Adapun sistematika penyusunan laporan model penelitian kualitatif dapat dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu:

### 1. Bagian awal

Terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, moto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar table, daftar lampiran, transliterasi dan abstrak.

### 2. Bagian utama (inti) terdiri dari:

Bab I pendahuluan, terdiri dari: (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian,

(d) kegunaan hasil penelitian, (e) penegasan istilah, (f) sistematika penulisan Skripsi.

Bab II kajian pustaka, terdiri dari: (a) kajian focus pertama, (b) kajian focus kedua dan seterusnya, (c) penelitian terdahulu, (d) kerangka berpikir (paradigma).

Bab III metode penelitian, terdiri dari: (a) pola/jenis penelitian, (b) lokasi penelitian, (c) Kehadiran peneliti, (d) sumber data, (e) teknik pengumpulan data, (f) teknik analisis data, (g) pengecekan keabsahan temuan, (h) tahap-tahap penelitian.

Bab IV paparan hasil penelitian, terdiri dari: (a) paparan data, (b) temuan penelitian, (c) pembahasan.

Bab V penutup, terdiri dari: (a) kesimpulan, (b) saran.

### 3. Bagian Akhir

Bagian ini terdiri dari: (a) daftar rujukan, (b) lampiran-lampiran, (c) surat pernyataan keaslian tulisan, (d) daftar riwayat hidup.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup>Abd. Aziz, et. al, *Pedoman Penyusunan Skripsi*, Tulungagung: Kementrian Agama Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Tulungagung, 2012, hal.11

