

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam bidang pendidikan sehingga pembelajaran matematika mengalami perkembangan sesuai dengan kebutuhan zaman. Matematika adalah momok menakutkan bagi sebagian besar siswa. Siswa takut dengan mata pelajaran matematika, karena sulit untuk memecahkan masalah matematika.¹ Pada saat ini siswa diharuskan memiliki kemampuan pemahaman matematik dan berpikir kreatif dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Kebiasaan-kebiasaan yang harus dilakukan siswa dalam menghadapi metematika, siswa dituntut untuk berpikir. Berpikir sebagai suatu proses mental dalam mengkesplorasi pengalaman yang merupakan satu keterampilan bertindak dengan kecerdasan sebagai sumber daya penalaran.²

Berpikir merupakan upaya untuk memberikan penjelasan dan mencari kebenaran ilmiah. Berpikir terjadi menggunakan kata-kata akal dan budi. Berpikir akan memunculkan penggunaan presepsi internal dengan objek, symbol, atau konsep. Jenis berpikir dibagi menjadi dua bagian yaitu: *critical tingking* (berpikir kritis) dan *creative*

¹ Usman Mulbar, Abdul Rahman, dan Ansari S. Ahmar, *Analysis of the Ability in Mathematical Problem-Solving Based on Solo Taxonomy and Cognitive Style*, World Transactions on Engineering and Technology Education 15, no 1 (2017): 68-71

² Darwanto, *Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis*, Jurnal Eksponen Volume 9 No.2, September 2019, hal.22

thingking (berpikir kreatif).³ Salah satu jenis berpikir yang digunakan dalam menyelesaikan masalah matematika yaitu menggunakan berpikir kreatif. Siswa dituntut untuk berpikir kreatif dengan tujuan agar siswa mampu mengungkapkan ide-ide yang ada didalam pikirannya untuk menyelesaikan masalah-masalah khususnya pada pembelajaran matematika.

Berpikir kreatif dapat dipandang sebagai suatu proses yang digunakan ketika seorang individu mendatangkan atau memunculkan suatu ide baru. Ide baru tersebut merupakan gabungan dari ide-ide sebelumnya yang belum pernah diwujudkan. Berpikir kreatif merupakan suatu kebiasaan dari pemikiran yang tajam dengan intuisi, menggerakkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka selubung ide-ide yang menakjubkan dan inspirasi ide-ide yang tidak diharapkan.⁴ Berpikir kreatif dapat menghasilkan pemikiran yang bermutu dan berkualitas dimana dengan cara berpikir kreatif siswa mampu memberikan pemikiran baru yang memiliki ruang lingkup yang luas. Berpikir kreatif sangat diperlukan dalam pembelajaran matematika, agar mampu menyelesaikan persoalan-persoalan matematika. Dalam berpikir kreatif ini berkaitan dengan kesadaran siswa terhadap segala kemampuan gunu untuk mengembangkan berbagai strategi yang mungkin dapat

³ Zumkasri Juwanto, *Konsep Berfikir Dalam Pemecahan Masalah mahasiswa Program Studi Bimbingan Dan Konseling Universitas Prof. Dr. Hazairin, Sh. Bengkulu*, Jurnal Psikodidaktika 2, no. 2 (2017), Hal 56.

⁴ Tatag Yuli Eko Siswono, *Berpikir Kritis Dan Berpikir Kreatif Sebagai Fokus Pembelajaran Matematika*, Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan matematika (*Senatik 1*) (2016), hlm 15

ditempuh dalam memecahkan masalah. Proses berpikir kreatif yang dianggap penting dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan berpikir kreatif matematis.⁵

Pehkonen mengatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif dan matematika tidak bisa dipisahkan. Matematika tumbuh dan berdasarkan pemikiran yang kreatif. Pemikiran yang kreatif membuat matematika dipelajari dalam berbagai bidang sebagai dasar dalam pengembangan ilmu lainnya.⁶ Kemampuan berpikir kreatif memang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, namun kebanyakan siswa kurang menyadari hal tersebut. Kemampuan berpikir kreatif siswa kurang dilibatkan pada pembelajaran matematika di kelas sehingga masih banyak yang hanya menekankan pada kemampuan pemahaman siswa. Guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat berkreasi menemukan cara penyelesaian atau bahkan jawaban yang berbeda dengan yang diajarkan oleh gurunya. Seringkali guru sedikit menghambat siswa dalam menyampaikan pendapat tentang pemahamannya sendiri ketika mempelajari konsep matematika. Akibatnya kemampuan berpikir kreatif siswa kurang berkembang. Kemampuan berpikir kreatif berhubungan erat dengan pemecahan masalah matematika.

Pada umumnya masalah yang diberikan siswa beberapa soal cerita.⁷ Soal cerita pada matematika merupakan soal hitungan yang dialami di kehidupan sehari-hari yang

⁵ Nur Ajeng Maftukhah dan Khomsun Nurhalim, *Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran Model Connecting Organizing Reflecting Extending Ditinjau Dari Kecerdasan Emosional*, Journal of Primary Education, Volume 6, no. 3 (2017), hlm. 112

⁶ Nuni Fitriarosah, *Pengembangan Instrumen Berpikir Kreatif Matematis untuk Siswa SMP*, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, ISSN 2528-259X, Volume 1, 2016, hal.243

⁷ L. Ismara, *Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Open Ended Di Smp*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan, Volume 6, no. 9 (2017): 213419.

didalamnya terdapat masalah yang berkaitan dengan konsep matematika.⁸ Soedjadi mengatakan bahwa terdapat langkah-langkah dalam menyelesaikan soal cerita yaitu (1) membaca soal cerita dengan cermat agar dapat memaknai tiap kalimat soal cerita, (2) memisahkan dan mengungkapkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan, (3) membuat model matematika, (4) menyelesaikan model menurut aturan matematika sehingga mendapat jawaban dari soal tersebut,⁹ Dengan demikian soal cerita berperan penting untuk melatih siswa berpikir. Dalam menyelesaikan soal cerita tidak hanya memperhatikan jawabannya tetapi juga proses penyelesaiannya. Adapun tahap-tahap yang perlu diperhatikan dalam menyelesaikan soal cerita yaitu membaca, memahami soal, menuliskan informasi yang diketahui dan yang ditanya, menuliskan kedalam model matematika, dan menemukan hasil akhir.

Soal cerita dalam penelitian ini merupakan soal cerita yang berkaitan dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari salah satunya yaitu materi SPLDV. Peneliti memilih materi SPLDV karena banyak memuat soal-soal cerita yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan tentunya membutuhkan kemampuan siswa dalam membaca soal cerita, mentransformasikan ke dalam model matematika, dan pemahaman dalam proses penyelesaian. Selain itu, materi SPLDV dipilih sebagai pengukur kemampuan berpikir kreatif siswa karena pada materi ini siswa dapat menemukan penyelesaian masalah menggunakan lebih dari satu cara yang

⁸ Nurul Istiqomah dan Endah Budi Rahaju, *Proses Berfikir Siswa Sekolah Menengah Pertama Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume 3, no. 2 (2014), hal 112.

⁹ Mahilda Dea Komalasari dan Ahmad Maburri Wihaskoro, *Mengatasi Kesulitan Memahami Soal Cerita Matematika Melalui Gerakan Literasi Sekolah Dasar*, Prosiding SEMNAS PGSD (2017), hal 5.

membutuhkan kemampuan berpikir kreatif, ketelitian, dan pemahaman dalam proses penyelesaiannya.

Dalam penelitian ini, berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, siswa di MTs Darissulamaniyyah khususnya kelas VIII-A memiliki kemampuan berpikir kreatif yang berbeda dalam menyelesaikan soal cerita materi SPLDV. Sehingga peneliti tertarik untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa di MTs Darissulamaniyyah kelas VIII-A dalam menyelesaikan soal cerita materi SPLDV. Kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi SPLDV dibedakan menjadi tiga aspek yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan kerterperincian (*elaboration*).¹⁰ Ketertarikan peneliti ini dikatakan penting, karena masih banyak siswa yang melakukan kesalahan dalam menyelesaikan soal cerita berkaitan materi SPLDV, diantaranya mengubah soal menjadi model matematika, rendahnya pemahaman siswa terhadap soal, serta kesulitan menentukan penyelesaian dari beberapa metode penyelesaian SPLDV. Sehingga perlu adanya tindak lanjut dengan suatu penelitian agar penyebab kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita SPLDV dapat teratasi.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, peneliti bermaksud untuk meneliti kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal cerita dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal cerita materi SPLDV. Penelitian ini akan dilaksanakan di MTs Darissulamaniyyah Trenggalek tepatnya dikelas VIII A. Peneliti disini melaksanakan

¹⁰ Rina Novita, dan Ramlah, *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (Spldv) Berdasarkan Kemampuan Awal*, MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Volume 8, no. 2 (2021),hal 120.

penelitian dengan menerapkan studi kasus dan juga latar penelitian ini mengungkap judul penelitian yaitu “Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII A dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi SPLDV di MTs Darissulaimaniyyah Trenggalek”

B. Rumusan Masalah

Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII-A dalam menyelesaikan soal cerita materi SPLDV di MTs Darissulaimaniyyah Trenggalek?

C. Batasan Istilah

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa MTs Darissulaimaniyyah kelas VIII-A yang terdiri 9 siswa putri
2. Indikator kemampuan berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berdasarkan tahap Wallas,

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII A dalam menyelesaikan soal cerita materi SPLDV di MTs Darissulaimaniyyah Trenggalek.

E. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan mampu memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis kegunaan dari penelitian ini yaitu:

- a. Penelitian ini diharapkan dapat membantu mengetahui bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal cerita materi SPLDV kelas VIII-A di MTs Darissulaimaniyyah Trenggalek
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengembang ilmu pengetahuan terkait tentang kemampuan berpikir kreatif siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas VIII-A MTs Darissulaimaniyyah Trenggalek

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan, informasi, dan wawasan mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal cerita, mengetahui seberapa jauh kemampuan masing-masing siswa, dapat menjadi referensi peneliti sejenis, serta dapat dipergunakan sebagai referensi atau dapat dilakukan perbaikan dalam proses penelitian.

b. Bagi Guru

Menambah wawasan guru tentang kondisi individu siswa sehingga guru memahami masalah atau kesulitan yang dialami siswa ketika belajar, informasi mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dipergunakan untuk bahan pertimbangan guru dalam membuat rancangan pembelajaran sebagai upaya mengatasi kesulitan siswa dalam menyelesaikan masalah SPLDV.

c. Bagi Siswa

Mampu memberikan pengalaman yang baru dan berharga, memberikan dorongan atau motivasi bagi siswa agar lebih berupaya menjadi pribadi yang lebih baik, disiplin, kreatif, dan tentunya rajin belajar serta siswa juga dapat, mengetahui kesalahan yang dilakukan dalam menyelesaikan soal cerita materi SPLDV.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi penelitian sejenis dan dapat terus berkembang menjadi sebuah penelitian yang lebih baik.

F. Penegasan Istilah

Penelitian ini berupaya nantinya mampu digunakan sebagaimana mestinya dan tidak terdapat salah penafsiran dari pihak manapun, sehingga disini peneliti akan berusaha mendefinisikan beberapa kata kunci mengenai penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Berpikir

Berpikir dapat diartikan sebagai menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu.¹¹

b. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan kebiasaan berlatih pikiran dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan baru, dan membangkitkan ide-ide yang tak terduga.¹²

c. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang dipicu oleh masalah-masalah yang menantang untuk menggerakkan kemajuan manusia untuk menciptakan suatu yang baru, menempatkan, dan mengombinasikan sejumlah objek secara berbeda-beda yang berasal dari pemikiran manusia yang bersifat dapat dimengerti, berdaya guna, dan inovatif dengan berbagai macam faktor-faktor yang mempengaruhi.¹³

¹¹ Darwanto, *Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis*, jurnal Ekspone Volume 9, No. 2, 2019, hal 21.

¹² Uji Rosanti, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VII SMP Pada Pokok Bahasan Teorema Pythagoras Melalui Pendekatan Saintifik*, Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY, 2015, hal.970

¹³ Elly's Mersina Mursidik, Nur Samsiyah, dan Hendra Erik Rudyanto, *Creative Thinking Ability in Solving Open-Ended Mathematical Problems Viewed From the Level of Mathematics Ability of Elementary School Students*, PEDAGOGIA: Journal of Education, Volume 4, no. 1 (2015), hal 16.

d. Soal Cerita

Soal cerita adalah soal matematika yang disusun dalam membentuk cerita yang berkaitan dengan keadaan dalam kehidupan sehari-hari yang memuat beberapa konsep matematika yang bisa diselesaikan dengan prosedur matematika.¹⁴

e. Menyelesaikan Soal Cerita

Menyelesaikan soal cerita adalah salah satu bentuk proses pemecahan masalah, akan tetapi siswa juga harus dihadapkan dengan masalah yang berupa soal cerita.¹⁵

f. Sistem Persamaan Linier Dua Variabel

Sistem persamaan linier dua variabel merupakan sebuah himpunan yang terhingga dari persamaan linier dalam dua peubah yaitu x_1 dan x_2 . Pada masing-masing peubah berpangkat satu.¹⁶

2. Penegasan Operasional

a. Berpikir

Berpikir adalah mencari solusi, mengolah data, dan menyimpannya dalam ingatan untuk membentuk suatu pendapat dan gagasan baru sehingga dapat menarik

¹⁴ Wilda Indara Nanna, *Deskripsi Kemampuan Penalaran dan Komunikasi Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita pada Siswa Kelas VII.2 SMP Negeri 1 Bulukumba*, Universitas Negeri Makassar, 2014, hal.8

¹⁵ Margaretha Evi Melanie, Agung Hartoyo, dan Dian Ahmad, *Deskripsi Proses Penyelesaian Soal Cerita Materi Perbandingan Pada Siswa Kelas VII SMP*, Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa Volume 5, no. 9 (2016), hal 12.

¹⁶ Howard Anton, *Dasar-dasar Aljabar Linier Jilid 1*, (Tangerang: Binarupa Aksara, 2010), hal.23

kesimpulan. Berpikir melibatkan otak terhadap informasi, seperti terlibat dalam pemecahan masalah, melakukan penalaran, dan membuat keputusan.

b. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah kegiatan mental dalam memperoleh dan menciptakan suatu ide-ide baru untuk memecahkan masalah. Dengan adanya berpikir kreatif pada diri siswa berarti siswa mampu menunjukkan cara untuk menyelesaikan suatu masalah.

c. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang berhubungan dengan kreativitas yang dapat diartikan sebagai cara berpikir untuk mengubah atau mengembangkan suatu permasalahan, melihat situasi atau permasalahan dari sisi yang berbeda, terbuka pada berbagai ide dan gagasan bahkan yang tidak umum. Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilihat melalui beberapa indikator yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *elaboration* (keterperincian)

d. Soal Cerita

Soal cerita memuat aspek kemampuan untuk membaca, menalar, menganalisis serta mencari solusi untuk menyelesaikan soal, Soal cerita menyajikan permasalahan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan memuat menuntun pemikiran dan langkah-langkah penyelesaian secara sistematis.

e. Menyelesaikan Soal Cerita

Menyelesaikan soal cerita adalah kegiatan pemecahan masalah tentang soal cerita. Menyelesaikan soal cerita terdapat beberapa yang perlu diketahui yaitu memahami soal, mengetahui apa yang diketahui dan yang ditanya, membuat model matematika, menyelesaikan model matematika, dan menginterpretasikan jawaban.

f. Sistem Persamaan Linier Dua Variabel

Materi sistem persamaan linier dua variable ini diajarkan dikelas VIII semester satu dan sesuai dengan standar kompetensi mata pelajaran.

G. Sistematika Pembahasan

Penyusunan penelitian ini dilakukan untuk mempermudah para pembaca sehingga dapat memahami maksud, tujuan, dan isi pembahasan dari yang dipaparkan peneliti, oleh karena itu berikut sistematika penyusun yang terbagi menjadi tiga bagian

1. Bagian Awal

Pada bagian awal penelitian kualitatif meliputi halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman table, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, serta halaman abstrak.

2. Bagian Inti

Pada bagian inti penelitian ini terdiri dari enam bab yang saling berkaitan antara satu sama lain, dan penjelasan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, yang memuat sebagai berikut: (a) Latar Belakang, (b) Rumusan Masalah, (c) Batasan Istilah, (d) Tujuan Penelitian, (e) Manfaat Penelitian, (f) Penegasan Istilah, (g) Sistematika Pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka, yang memuat sebagai berikut: (a) Berpikir, (b) Berpikir Kreatif, (c) Kemampuan Berpikir Kreatif, (d) Soal Cerita, (e) Menyelesaikan Soal Cerita, (f) Materi Sistem Persamaan Linier, (g) Penelitian Terdahulu, (h) Kerangka Berpikir.

BAB III Metode Penelitian, yang memuat sebagai berikut: (a) Rancangan Penelitian, (b) Kehadiran Penelitian, (c) Lokasi Penelitian, (d) Subjek Penelitian, (e) Sumber Data, (f) Teknik Pengumpulan Data, (g) Penelitian Terdahulu, (h) Teknik Analisis Data, (i) Tahap-tahap Penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian, yang memuat sebagai berikut: (a) Deskripsi Data, (b) Analisis Data, (c) Temuan Penelitian.

BAB V Pembahasan, yang memuat sebagai berikut: (a) Kemampuan berpikir kreatif *fluency* dalam menyelesaikan soal cerita kelas VIII A dalam materi SPLDV di MTs Drissulaimaniyyah Trenggalek , (b) Kemampuan berpikir kreatif *fleksibility* dalam menyelesaikan soal cerita kelas VIII A dalam materi SPLDV di MTs Drissulaimaniyyah Trenggalek, (c) Kemampuan berpikir kreatif *elaboration* dalam menyelesaikan soal cerita kelas VIII A dalam materi SPLDV di MTs Drissulaimaniyyah Trenggalek.

BAB V Penutup, , yang memuat sebagai berikut: (a) Kesimpulan, (b) Saran

3. Bagian Akhir

Memuat daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian, dan daftar

Riwayat hidup