

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan pada dasarnya berguna untuk membantu siswa dalam mengembangkan dirinya. Proses pendidikan tidak luput dari aktivitas yaitu belajar dan pembelajaran. Menurut Mahmud belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan.² Dalam proses belajar siswa harus mengalami perubahan seperti siswa yang awalnya tidak mengetahui cara menghitung, menjadi tau cara berhitung.

Salah satu aspek yang sangat penting dalam dunia pendidikan adalah bidang studi Matematika. Matematika berasal dari bahasa Latin yang mulanya diambil dari bahasa Yunani berarti mempelajari. Berdasarkan asal katanya, kata matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir.³ Oleh karena itu, matematika merupakan salah satu bidang studi yang memiliki bagian yang penting dalam mengembangkan daya pikir manusia serta mendukung berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut Bruner belajar matematika merupakan suatu proses belajar tentang konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat di dalam materi pelajaran dan mencari hubungan-hubungan tentang konsep dan

² Silviana Nur Faizah, "Hakikat belajar dan pembelajaran," *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1.2 (2017), 175–85.

³ Muhammad Daut Siagian, "Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika," *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 2.1 (2016), 58–67.

struktur matematika.⁴ Belajar matematika juga dapat diartikan sebagai suatu proses belajar untuk memahami dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan konsep, prinsip, dan fakta matematika dalam kehidupan sehari-hari. Jadi, belajar matematika tidak hanya belajar mengenai konsep-konsep berhitung saja, tetapi juga melatih proses pemecahan masalah.

Pemecahan masalah matematika merupakan bagian yang penting dalam pembelajaran matematika agar pembelajaran dapat berjalan dengan fleksibel. Polya mengartikan pemecahan masalah sebagai suatu usaha untuk mencari jalan keluar dari suatu kesulitan untuk mencapai tujuan yang tidak dapat dicapai dengan segera.⁵ Dalam pemecahan masalah dibutuhkan pemahaman dan penalaran yang lebih tinggi. Pemecahan masalah matematika tidak hanya bertujuan untuk mendapatkan banyak jawaban, melainkan juga bertujuan untuk menghasilkan lebih dari satu cara penyelesaian. Dalam proses pembelajaran matematika khususnya dalam memecahkan masalah sangat diperlukan kreativitas.

Menurut Munandar kreativitas dapat dipahami sebagai sifat pribadi individu yang tercermin dalam kemampuannya untuk menciptakan sesuatu hal yang baru.⁶ Guilford menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan

⁴ Septiani Sularningsih, Arin Battijanan, dan Sri Adi Widodo, "Analisis Kesalahan Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Dengan Menggunakan Langkah Poliya Siswa SMK" 2018.

⁵ Yulianto dan Sugeng Sutiarto, "Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Matematika," in *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2017, 1, 289–95.

⁶ Benedicta Prihatin Dwi Riyanti, *Kreativitas dan Inovasi di Tempat Kerja* (Jakarta: Penerbit Unika Atma Jaya Jakarta, 2019), hal. 4.

yang menunjukkan ciri-ciri berpikir kreatif.⁷ Silver berpendapat bahwa kreativitas dalam pemecahan masalah diindikasikan dengan kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), dan kebaruan (*novelty*).⁸

Pada ruang lingkup matematika konsep-konsep yang dibangun siswa harus mampu diterapkan untuk menyelesaikan berbagai masalah yang terkait, karena dalam pembelajaran matematika siswa tidak hanya dituntut untuk paham mengenai konsep-konsep matematika saja, melainkan siswa juga harus dapat menerapkan konsep yang telah dipahami untuk memecahkan masalah. Dengan adanya kreativitas diharapkan dapat membantu siswa untuk berani menyelesaikan permasalahan matematika dengan caranya sendiri, sehingga siswa dapat membuat beberapa alternatif jawaban dengan solusi yang tepat.⁹ Prestasi siswa dalam matematika ditandai dengan keberhasilan siswa dalam menyelesaikan masalah-masalah matematika. Salah satu hal yang tidak kalah penting dalam menunjang keberhasilan dalam mengejar tujuan pendidikan matematika adalah kepercayaan diri atau *self efficacy*.

Bandura mendefinisikan *self efficacy* sebagai penilaian seseorang atas kemampuannya dalam merencanakan dan melaksanakan tindakan yang mengarah pada pencapaian tujuan tertentu.¹⁰ Bandura menggunakan istilah *self efficacy* mengacu pada keyakinan tentang kemampuan seseorang untuk

⁷ Yohanes Ovaritus Jagom, "Kreativitas siswa SMP dalam menyelesaikan masalah geometri berdasarkan gaya belajar visual-spatial dan auditory-sequential," *Math Didactic: jurnal pendidikan matematika*, 1.3 (2015).

⁸ Rino Richardo, Dewi Retno, dan Sari Saputro, "Tingkat Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Divergen Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa" *Jurnal elektronik pembelajaran matematika*, 2.2 (2014), 141–51.

⁹ Farah Febrianingsih, "Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematis," *Mosharafa: jurnal pendidikan matematika*, 11.1 (2022), 119–30.

¹⁰ Lianto, "Self-Efficacy: A Brief Literature Review," *Jurnal Manajemen Motivasi*, 15.2 (2019), 55.

mengatur dan melakukan tindakan untuk mencapai suatu hasil. Dengan kata lain *self efficacy* merupakan keyakinan penilaian diri yang berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk berhasil dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Pada dasarnya rasa percaya diri ada pada setiap diri manusia, namun rasa percaya diri tersebut memiliki tingkatan yang berbeda-beda. Seseorang yang memiliki rasa percaya diri yang tinggi cenderung merasa yakin akan kemampuan yang dimilikinya, sehingga ia mempunyai tanggung jawab dan keberanian yang lebih tinggi. Seseorang yang memiliki rasa percaya diri yang rendah cenderung merasa minder dengan kemampuan yang dimilikinya, sehingga ia selalu merasa ragu dalam menjalani tugas yang diberikan.¹¹ *Self efficacy* merupakan salah satu faktor penting yang turut berpengaruh pada pencapaian siswa. *Self efficacy* akan membantu siswa dalam menentukan sejauh mana usaha yang dilakukan pada suatu aktivitas.

Berdasarkan hasil observasi awal pada Jumat tanggal 28 Oktober 2022 di MTsN 2 Kota Bitar kelas VIII G dan VIII H menunjukkan bahwa siswa masih kurang kreatif dalam menyelesaikan suatu masalah matematika, hal ini terbukti pada saat siswa diberikan suatu masalah siswa tidak mau mengerjakan masalah tersebut bahkan banyak diantaranya yang menyerah terlebih dahulu sebelum berusaha menyelesaikan. Fakta menunjukkan bahwa siswa kurang termotivasi untuk belajar, siswa terkesan pasrah saat menerima hasil belajar walaupun mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan. Proses pembelajaran

¹¹ Fitriani Rahayu, "Efektivitas Self Efficacy Dalam Mengoptimalkan Kecerdasan dan Prestasi Belajar Peserta Didik," *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, 2.2 (2019), 119–29.

juga masih terpaku pada peran aktif guru dan hanya menggunakan rumus-rumus yang ada untuk memecahkan masalah tanpa mencari solusi lain. Guru juga jarang memberikan soal dengan jenis pemecahan masalah, sehingga siswa terbiasa mengerjakan soal dengan penyelesaian tunggal.

Peneliti juga menemukan bahwa tingkat kepercayaan diri siswa masih sangat labil, sehingga ketika siswa mendapatkan masalah atau soal matematika maka siswa akan memilih bertanya atau mencontek penyelesaian kepada temannya. Padahal siswa yang mencontek tersebut juga belum mengetahui kebenaran dari jawaban temannya tersebut. Hal ini sangat disayangkan, mengingat jika siswa benar-benar mempelajari dan memahami konsep yang ada, maka siswa akan dapat menyelesaikan masalah tersebut secara mandiri.

Untuk itu, perlu dilakukan penelitian tentang kreativitas siswa ditinjau dari *self efficacy* tinggi, sedang, dan rendah dalam memecahkan masalah pada materi sistem persamaan linear dua variabel. Hal ini dilakukan agar guru dapat mengetahui tingkat *self efficacy* yang dimiliki oleh siswa. Dengan adanya kesadaran mengenai perbedaan kondisi pada masing-masing siswa, guru dapat memberikan metode pembelajaran yang tepat untuk setiap siswa yang nantinya akan berdampak pada kreativitas siswa yang semakin meningkat dan berkembang.

Penelitian tentang kreativitas siswa sudah banyak dilakukan sebelumnya seperti Anggita Dwi Septarini meneliti tentang kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah *open ended* materi aljabar ditinjau dari tipe kepribadian, Heni Handayani meneliti tentang kreativitas siswa dalam

menyelesaikan soal trigonometri ditinjau dari *self regulated learning*. Namun belum ada peneliti yang melakukan penelitian tentang kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika pada materi SPLDV berdasarkan *self efficacy*. Materi SPLDV dipilih dikarenakan dalam SPLDV memungkinkan siswa untuk menemukan solusi dari permasalahan dengan lebih dari satu macam cara.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Pada Materi SPLDV Berdasarkan *Self efficacy* Siswa Kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar**”

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian digunakan untuk menjelaskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian agar mudah dibaca. Berdasarkan permasalahan yang sesuai dengan konteks penelitian, maka terdapat fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas siswa yang mempunyai *self efficacy* tinggi dalam memecahkan masalah matematika materi SPLDV kelas VIII MTsN 2 kota Blitar?
2. Bagaimana kreativitas siswa yang mempunyai *self efficacy* sedang dalam memecahkan masalah matematika materi SPLDV kelas VIII MTsN 2 kota Blitar?

3. Bagaimana kreativitas siswa yang mempunyai *self efficacy* rendah dalam memecahkan masalah matematika materi SPLDV kelas VIII MTsN 2 kota Blitar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah-masalah yang disebutkan pada konteks penelitian dan fokus penelitian, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan kreativitas siswa yang mempunyai *self efficacy* tinggi dalam memecahkan masalah matematika materi SPLDV kelas VIII MTsN 2 kota Blitar.
2. Untuk mendeskripsikan kreativitas siswa yang mempunyai *self efficacy* sedang dalam memecahkan masalah matematika materi SPLDV kelas VIII MTsN 2 kota Blitar.
3. Untuk mendeskripsikan kreativitas siswa yang mempunyai *self efficacy* rendah dalam memecahkan masalah matematika materi SPLDV kelas VIII MTsN 2 kota Blitar.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kajian yang bermanfaat bukan hanya dari peneliti melainkan orang lain juga, adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara Teoretis

Penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan tentang kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika pada materi SPLDV berdasarkan *self efficacy* siswa kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar dan

hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai evaluasi untuk pelaksanaan pembelajaran matematika, sehingga pembelajaran matematika dapat lebih dikembangkan.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dalam proses pengembangan pembelajaran matematika dan dapat dijadikan sebagai rujukan supaya guru bisa lebih kreatif dalam pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan untuk meningkatkan kreativitas siswa.

b. Bagi Guru

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru tentang kreativitas siswa, sehingga dapat memberikan dorongan kepada guru untuk lebih berinovasi dalam pembelajaran agar bisa meningkatkan kreativitas siswa dan berdampak pada tercapainya tujuan pembelajaran. Guru juga dapat memahami kreativitas siswa sehingga dapat menyesuaikan model pembelajaran yang akan digunakan.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat meningkatkan kreativitas matematis dalam menyelesaikan masalah soal maupun dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu siswa juga dapat mengukur *Self efficacy* yang dimilikinya, sehingga kedepannya bisa ditingkatkan lagi.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan kepada peneliti lain tentang pembelajaran matematika lebih khususnya tentang kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. Selain itu, peneliti lain yang menginginkan mengkaji lebih dalam lagi mengenai kreativitas siswa juga dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan rujukan.

E. Penegasan Istilah

Penegasan istilah bertujuan untuk menjelaskan istilah-istilah yang digunakan pada judul "**Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Pada Materi SPLDV Berdasarkan *Self efficacy* Siswa Kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar**", agar tidak terdapat perbedaan penafsiran dengan pembaca dalam pemahamannya. penegasan istilah yang akan dipaparkan baik berupa penegasan konseptual dan penegasan operasional dijelaskan sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru.¹²

b. Pemecahan masalah

Pemecahan masalah merupakan suatu usaha untuk mencari jalan keluar dari suatu kesulitan guna mencapai suatu tujuan.¹³

¹² Richardo, Retno, dan Saputro, "Tingkat Kreativitas..." hal 142.

¹³ Octa S. Nirmalitasari, "Profil Kemampuan Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Berbentuk Open-Start Pada Materi Bangun Datar," *MATHEdunesa*, 1.1 (2012), 1–8.

c. *Self efficacy*

Self-efficacy adalah penilaian seseorang tentang kemampuannya sendiri untuk menjalankan perilaku tertentu atau mencapai tujuan tertentu.¹⁴

2. Penegasan Operasional

a. Kreativitas

Kreativitas adalah karakteristik yang melibatkan kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Kreativitas pemecahan masalah memiliki ciri-ciri kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), dan kebaruan (*novelty*).

b. Pemecahan masalah

Pemecahan masalah adalah proses yang digunakan untuk menyelesaikan masalah. Dalam memecahkan masalah terdapat empat langkah utama meliputi, memahami masalah, menyusun rencana memecahkan masalah, melaksanakan rencana, dan menguji kembali.

c. *Self efficacy*

Self efficacy adalah keyakinan seseorang dapat menguasai situasi dan memberikan hasil yang diinginkan. Indikator dari *self efficacy* mengacu pada dimensi *self efficacy* yaitu level, strength, dan generality.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan disini bertujuan untuk mempermudah proses pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung, sehingga uraian-uraian

¹⁴ M Gilar Jatisunda, "Hubungan self-efficacy siswa SMP dengan kemampuan pemecahan masalah matematis," *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 1.2 (2017).

yang dipaparkan dapat difahami secara teratur dan sistematis. Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini terdiri dari 3 bagian yaitu bagian awal, bagian utama dan bagian akhir.

Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini terdiri dari 3 bagian yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir.

Bagian awal penelitian ini memuat hal-hal yang bersifat formalitas yaitu tentang halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian tulisan, persembahan, kata pengantar, motto, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar bagan, daftar lampiran, dan abstrak.

Bagian utama penelitian ini terdiri dari 6 bab, yang saling berhubungan antara bab satu dengan bab yang lainnya:

BAB I : Pendahuluan yang terdiri atas konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II : Kajian teori yang terdiri dari deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan paradigma penelitian.

BAB III : Metode penelitian yang terdiri dari rancangan penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data, tahap-tahap penelitian.

BAB IV : Hasil penelitian yang terdiri dari deskripsi data, analisis data, dan temuan peneliti

BAB V : Pembahasan, dalam bab ini membahas tentang fokus penelitian yang telah dibuat.

BAB VI : Penutup, dalam bab enam akan dibahas mengenai kesimpulan dan saran-saran yang relevansinya dengan permasalahan yang ada.

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