

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.<sup>1</sup>

Pendidikan berperan dalam mendorong terjadinya perubahan. Hal tersebut sangat mungkin terjadi karena dengan adanya pendidikan akan dihasilkan individu-individu yang terdidik dan secara tidak langsung akan mendorong timbulnya masyarakat yang senantiasa memiliki keinginan untuk melakukan perubahan yang tentunya perubahan ke arah yang lebih baik. Jadi, pendidikan merupakan satu faktor yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa, dan Negara. Oleh karena itu, pembaruan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa. Kemajuan bangsa Indonesia dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik, dengan adanya berbagai upaya peningkatan mutu pendidikan diharapkan dapat meningkatkan dapat meningkatkan harkat dan martabat manusia Indonesia.<sup>2</sup>

Guru menjadi salah satu faktor kunci untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan

---

<sup>1</sup> Akhmad Muhaimin Azzet, *Pendidikan Yang Membebaskan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal. 15

<sup>2</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemahnya Special For Women*, (Sigma Eka Grafika, 2011), hal. 543.

Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Posisi guru sebagai perwujudan individu yang “digugu dan ditiru”, menunjukkan harapan masyarakat akan keteladanan guru sebagai pribadi yang utuh, dengan kompetensi yang sarat nilai sebagai sebuah kepribadian unik karena bersifat khas dibandingkan dengan jabatan lainnya. Sehingga guru dituntut untuk dapat menjalankan tugas dengan sebaik-baiknya dan mencapai tujuan yang diharapkan.<sup>3</sup>

Proses pembelajaran memiliki peranan penting yaitu untuk menambah ilmu pengetahuan, ketrampilan, serta penerapan konsep diri. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses pembelajaran subjek/pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajaran dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.<sup>4</sup> Belajar yang efektif hasilnya berupa pemahaman, pengertian, pengetahuan atau wawasan. Jadi petunjuk praktis bagi guru ialah, selalulah usahakan mambantu murid mencapai pemahaman sebaik-baiknya.<sup>5</sup>

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin, dan mengembangkan daya pikir manusia. Atas dasar itu, pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik sejak sekolah dasar (SD), untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kreatif dan bekerja sama.<sup>6</sup> Kenyataannya banyak siswa masih beranggapan bahwa belajar matematika itu sulit, karena

---

<sup>3</sup> Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), hal. 153

<sup>4</sup> Kokom Komalasari, *PEMBELAJARAN KONSTEKTUAL Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2013), hal. 3

<sup>5</sup> J Mursell & S. Nasution, *Mengajar dengan Sukses ed. 2 cet 6*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012), hal. 27

<sup>6</sup> Moch. Masyukur Ag dan Abdul Halim Fathani, *Matematika Intelligence (Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar)*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), hal. 52

kebanyakan mereka hanya sekedar mendengarkan penjelasan guru, menghafalkan rumus, lalu mengerjakan soal dengan menggunakan rumus yang sudah dihafalkan. Hal ini sangat berpengaruh kepada minimnya cara berpikir kreatif yang perlu dikembangkan dalam mempelajari dan menerapkan konsep matematika.

Kreatif adalah skill untuk menemukan hubungan baru, melihat subjek dari sudut pandang yang berbeda, dan mengkombinasikan beberapa konsep yang sudah *mindstream* di masyarakat dirubah menjadi suatu konsep yang berbeda. Berpikir kreatif adalah berfikir untuk menghasilkan gagasan dan produk baru, melihat suatu pola atau hubungan baru antara suatu hal dan hal lainnya yang semula tidak tampak, yaitu menemukan cara-cara baru untuk menemukan gagasan baru dan lebih baik. Berpikir kreatif bukan hanya menghasilkan sesuatu yang baru. Berpikir kreatif matematika merujuk pada kemampuan untuk menghasilkan solusi bervariasi yang bersifat baru terhadap masalah matematika yang bersifat terbuka. Berpikir kreatif yaitu berfikir untuk menentukan hubungan-hubungan baru antara berbagai hal, menemukan pemecahan baru dari suatu soal, menemukan sistem baru, menemukan bentuk artistic baru, dan sebagainya.<sup>7</sup>

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran matematika di sekolah. Berpikir kreatif adalah suatu proses berfikir yang menghasilkan bermacam-macam kemungkinan ide dan cara secara luas dan beragam. Dalam menyelesaikan suatu persoalan, apabila menerapkan berpikir kreatif, akan menghasilkan banyak ide yang berguna dalam menemukan penyelesaiannya. Kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Tien Fitina, dkk, "Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif dan Komunikasi Matematika Siswa SNA melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Debat" Dalam Jurnal Didaktik Matematika, Vol. 03. No. 01, April 2016, hal 87-88

<sup>8</sup> Lisliana, dkk, Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah pada Materi Segitiga di SMP, hal. 3

Menurut Siswono, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif artinya menaikkan skor kemampuan siswa dalam memahami masalah, kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan penyelesaian masalah. Siswa dikatakan memahami masalah bila menunjukkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan, siswa memiliki kefasihan dalam menyelesaikan masalah dengan jawaban bermacam-macam yang benar secara logika. Siswa memiliki fleksibilitas dalam menyelesaikan masalah bila dapat menyelesaikan soal dengan dua cara atau lebih yang berbeda dan benar. Siswa memiliki kebaruan dalam menyelesaikan masalah bila dapat membuat jawaban yang berbeda dari jawaban sebelumnya atau yang umum diketahui siswa.<sup>9</sup> Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diartikan berpikir kreatif adalah menggunakan kemampuan untuk membuat sesuatu yang baru dan berbeda dari sesuatu yang sudah ada.

Pemecahan masalah merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting karena dalam proses penyelesaian siswa dimungkinkan memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang telah dimiliki untuk diterapkan pada pemecahan masalah. Menurut Gagne, kemampuan intelektual tingkat tinggi dapat dikembangkan melalui pemecahan masalah.<sup>10</sup> Pemecahan masalah meliputi memahami masalah, menyelesaikan masalah, memeriksa hasil kembali. Karena itu pemecahan masalah merupakan suatu tingkat aktivitas intelektual yang tinggi, serta siswa didorong dan diberi kesempatan seluas-luasnya untuk berinisiatif dan berpikir sistematis dalam menghadapi suatu masalah dengan menerapkan pengetahuan yang didapat sebelumnya.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> U.S Supriadi, "Peran Berpikir Dalam Proses Pembelajaran Matematika", Dalam jurnal *Formatif*, Vol. 02, No. 03, hal 249.

<sup>10</sup> Ni Putu Dewa Prayanti, I Wayan Sandra, dan I Gusti Putu Sudiarta, *Pengaruh Strategi Pemecahan Masalah Berorientasi Masalah Matematika Terbuka terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari Keterampilan Metakognitif Siswa Kelas VII SMP Sapt Andika Denpasar Tahun Pelajaran 2013/2014*, e-journal Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Matematika Program Studi Matematika, Vol 3 Tahun 2014, hal. 2

<sup>11</sup> Nurdalilah, Edi Syahputra, Dian Armanto, *Perbedaan Kemampuan Penalaran Matematika dan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pembelajaran Konvensional di SMA Negeri 1 Kualuh Selatan*, Jurnal Pendidikan Matematika PARADIKMA, Vol. 6 No. 2, hal. 89

Selanjutnya dalam *National Council of Theachers of Mathematics* (NCTM) dijelaskan bahwa pemecahan masalah berarti keterlibatan siswa dalam tugas dimana solusinya belum diketahui. Kemampuan pemecahan masalah amat penting dalam matematika, bukan hanya untuk mereka yang akan menerapkannya dalam ilmu lain dan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>12</sup>

Berdasarkan pada masalah yang sering dihadapi siswa pada materi pelajaran Matematika, materi tentang Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) menjadi salah satu awal dari munculnya masalah bagi mereka. karena penerapan Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) akan sering ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya permasalahan mengenai angka dan bilangan, ukuran, menghitung umur, menghitung harga suatu barang pada saat berbelanja, dimana kita hanya mengetahui total beberapa tanpa tahu pasti harga satuan barang yang dibeli. Namun sebagai besar siswa kurang menyadari akan hal tersebut. Oleh karena itu perlu adanya penanganan pembelajaran pada siswa khususnya pada Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) agar konsep-konsep yang mereka terima bisa diterapkan dan kemampuan berpikir kreatif siswa semakin meningkat.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis akan melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pemecahan Masalah Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) ditinjau dari Kemampuan Matematika Siswa”

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dijabarkan diatas, fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat berpikir kreatif siswa berkemampuan matematika tinggi dalam menyelesaikan masalah Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV)

---

<sup>12</sup> Hikmah Magfiratun Nisa', Cholis Sa'dijah, dan Abd Qohar, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika siswa SMK Bergaya Kognitif Field Dependent, *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FIKP UNS*, Surakarta, 16 November 2016. ISBN: 978-602-6122-20-9, hal. 230

2. Bagaimana tingkat berpikir kreatif siswa berkemampuan matematika sedang dalam menyelesaikan masalah Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV)
3. Bagaimana tingkat berpikir kreatif siswa berkemampuan matematika rendah dalam menyelesaikan masalah Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV)

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian sesuai diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut,

1. Untuk mendeskripsikan tingkat berpikir kreatif siswa berkemampuan matematika tinggi dalam menyelesaikan masalah Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV)
2. Untuk mendeskripsikan tingkat berpikir kreatif siswa berkemampuan matematika sedang dalam menyelesaikan masalah Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV)
3. Untuk mendeskripsikan tingkat berpikir kreatif siswa berkemampuan matematika rendah dalam menyelesaikan masalah Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV)

### **D. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Dari Segi Teoritis  
Hasil penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai kontribusi dan sumbangan ilmiah untuk memperkaya ilmu pengetahuan, juga menambah referensi wawasan bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran matematika yang berkaitan dengan proses berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) ditinjau dari kemampuan matematika siswa.
2. Secara Teoritis
  - a. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, memberikan informasi kepada guru khususnya guru pelajaran matematika agar mengetahui proses berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) ditinjau dari kemampuan matematika siswa, minimal bisa memberikan jawaban, memecahkan masalah, menghasilkan beberapa ide dan mengembangkan hal yang sudah ada ataupun dianggap masih baru dengan mencari dan menggunakan alat-alat yang sudah ada. Sehingga tingkat kreativitas siswa berkembang.

b. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, memberikan jalan untuk meningkatkan kreativitas siswa terkait dalam memberikan jawaban, memecahkan masalah, menghasilkan beberapa ide dan mengembangkan hal yang sudah ada ataupun dianggap masih baru. Sehingga selanjutnya siswa lebih kreatif dalam menyelesaikan hal yang sudah ada. Sehingga tingkat kreativitas siswa berkembang.

c. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah adalah dapat memperlancar proses belajar mengajar dan dapat memberi sumbangsih yang baik dalam meningkatkan mutu pendidikan sekolah khususnya dalam pembelajaran matematika.

d. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah mendapat pengalaman langsung tentang berbagai masalah yang timbul dalam suatu proses pembelajaran yang terjadi serta cara penyelesaiannya.

## **E. Penegasan Istilah**

### **1. Secara Konseptual**

a. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan proses yang digunakan ketika seseorang individu mendatangkan atau memunculkan suatu ide baru yang merupakan gabungan ide-ide sebelumnya yang belum diwujudkan

atau masih dalam pemikiran. *The* memberi batasan bahwa berpikir kreatif adalah suatu rangkaian tindakan yang dilakukan orang dengan menggunakan akal budinya untuk menciptakan buah pikiran baru dari kumpulan ingatan yang berisi berbagai ide, keterangan konsep, pengalaman dan pengetahuan.<sup>13</sup>

b. Pemecahan masalah

Pemecahan masalah yang dimaksud adalah kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.<sup>14</sup>

c. Kemampuan Matematika

Kemampuan adalah sesuatu hal yang dikerjakan seseorang untuk mengarah kedalam suatu pekerjaan yang bisa dilihat dari pikiran, sikap, dan perilaku.<sup>15</sup> Pada penelitian ini kemampuan matematika adalah kemampuan individual siswa yang telah dimiliki dalam pelajaran matematika yang diukur berdasarkan skor yang diperoleh dari hasil tes.

2. Secara Operasional

Adapun penegasan istilah secara operasional yang berjudul “Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) ” memiliki makna sesuai perkembangan zaman saat ini. Peneliti menganalisis berpikir kreatif siswa dimaknai dengan bagaimana kemampuan siswa dalam melahirkan sesuatu yang baru dalam memecahkan suatu masalah guna menemukan suatu solusi. Peneliti juga menganalisis kemampuan

---

<sup>13</sup> Tatag Yuli Eko Siwono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. (Surabaya: Unesa University Press, 2008) hal. 1

<sup>14</sup> Sri Wardani, *Analisis Si dan SKL Mata Pelajaran Matematika SMP/MTs untuk Optimalisasi Tujuan Pembelajaran Matematika dalam Paket Fasilitas Pemberdayaan KKG/MGMP Matematika* (Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Matematika, 2008), hal. 3

<sup>15</sup> Himah Fariani, *Kreativitas Siswa dalam Mengkonstruksi Soal Pemecahan Masalah Materi Lingkaran Ditinjau Dari Kemampuan Matematika Siswa Kelas VIII Di MTsN 2 Blitar Tahun Ajaran 2017/2018*, (Tulungagung, Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018), hal. 20



berpikir kreatif siswa dengan cara memberikan tes yang berisi soal-soal yang memicu proses berpikir kreatif siswa, dan memberi kesempatan yang luas bagi siswa untuk berpikir secara aktif dan kreatif dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Karena soal tersebut memiliki banyak cara dalam menyelesaikan dan memiliki banyak hasil akhir atau jawaban yang benar.

#### **F. Sistematika Pembahasan**

Proposal skripsi dengan judul “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Menyelesaikan Masalah Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) ditinjau dari Kemampuan Matematika Siswa di SMP Negeri 1 Kalidawir Tulungagung” memuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

1. BAB I (Pendahuluan) terdiri dari: Konteks Penelitian, Fokus Penelitian, Tujuan penelitian, Kegunaan Penelitian, Penegasan Istilah dan Sistematika Pembahasan.
2. BAB II (Kajian Pustaka) terdiri dari: Deskripsi Teori, Penelitian Terdahulu, Kerangka Berpikir.
3. BAB III (Metode Penelitian) terdiri dari: Rancangan Penelitian, Kehadiran Penelitian, Lokasi Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Analisis Data, Pengecekan Keabsahan Data, dan Tahap-tahap Penelitian.
4. BAB IV (Hasil Penelitian) terdiri dari: Deskripsi Data, Temuan Penelitian dan Analisis Data.
5. BAB V (Pembahasan)
6. BAB VI (Penutup) terdiri dari: Kesimpulan dan Saran.