

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri.<sup>2</sup> Matematika memegang peranan penting karena merupakan ilmu universal untuk memajukan daya pikir manusia, membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif serta kemampuan bekerja sama. Karena itu, belajar matematika membuat siswa dapat berpikir dan bernalar untuk menyelesaikan suatu masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.<sup>3</sup>

Pembelajaran matematika merupakan suatu kegiatan yang kompleks, melibatkan berbagai unsur seperti guru, siswa, matematika dan karakteristiknya serta situasi belajar yang berlangsung.<sup>4</sup> National Council of Teacher of Mathematics menyatakan bahwa standar matematika sekolah meliputi standar isi (*mathematical content*) dan standar proses (*mathematical processes*). Adapun standar proses menurut NCTM meliputi: (1) pemecahan masalah matematika; (2) penalaran dan pembuktian matematika; (3) komunikasi matematika; (4) koneksi matematika; (5) representasi matematika. Standar proses merupakan keterampilan

---

<sup>2</sup> Muhammad Daut Siagian, "Kemampuan Koneksi Matematik dalam Pembelajaran Matematika," dalam *MES: Journal of Matematics Education and Science* 2, no. 1 (2020): hal.60.

<sup>3</sup> Ajeng Nadya, dkk, "Pengaruh Self Confidence Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa," dalam *Jurnal Pendidikan Matematika* 10, no. 2 (2022): hal. 197.

<sup>4</sup> Ikhsan Faturohman, Eris Iswara, and Sumanang Muhtar Gozali, "Self-Confidence Matematika Siswa dalam Penerapan Pembelajaran Online," dalam *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 11, no. 1 (2022): hal.85.

dan pemahaman dasar yang dibutuhkan siswa pada abad ke-21. Berdasarkan hal tersebut, kemampuan pemecahan masalah diletakkan pada urutan pertama sehingga menjadi fokus utama untuk dikembangkan dan dimiliki siswa.<sup>5</sup> Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa Indonesia masih sangat rendah.<sup>6</sup> Data terbaru hasil survey PISA 2018 menempatkan Indonesia pada urutan 73 dari 79 negara partisipan dengan skor perolehan 379 berada dibawah skor rata-rata OECD yakni 489. Secara jelas hasil perolehan Indonesia pada survey PISA masih tergolong belum maksimal, kejadian serupa masih terus terulang artinya masih pada predikat yang sama di level bawah. Salah faktor yang menjadi penyebab dari rendahnya prestasi siswa Indonesia dalam PISA yaitu lemahnya kemampuan pemecahan masalah soal *non-routine* atau level tinggi. Soal yang diujikan dalam PISA terdiri atas 6 level (level 1 terendah dan level 6 tertinggi) dan soal-soal yang diujikan merupakan soal kontekstual, permasalahannya diambil dari dunia nyata. Sedangkan siswa di Indonesia hanya terbiasa dengan soal-soal rutin pada level 1 dan level 2. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa Indonesia rendah.<sup>7</sup>

Terdapat beberapa faktor penyebab dari rendahnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah diantaranya yaitu siswa kurang terbiasa melakukan proses pemecahan masalah dengan benar. Siswa umumnya kurang mampu

---

<sup>5</sup> Rosmawaty Simatupang, Elvis Napitupulu, and Asmin, "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Self-Efficacy Siswa Pada Pembelajaran Problem Based Learning," dalam *Paradikma: Jurnal Pendidikan Matematika* 13, no. 1 (2020): hal.29.

<sup>6</sup> Moh Arifin, Kartono, and Scolastika Mariani, "Efektivitas *Quick and Quiet Feedback* dalam Pembelajaran Model *Discovery Learning* pada Pencapaian Pemecahan Masalah Matematis Siswa," dalam *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 3 (2020): hal.330.

<sup>7</sup> Nurul Asdamayanti et al., "Deskripsi kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal PISA" dalam *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika* 7, no. 2 (2023): 93–102.

mengidentifikasi masalah dan menuliskan solusinya.<sup>8</sup> Dalam teori dan praktek pemecahan masalah menunjukkan bahwa berpikir sangat penting untuk pemecahan masalah daripada sekedar pengetahuan dan dimungkinkan untuk mengajarkan berpikir pada situasi dimana ada atau tidaknya pengetahuan tentang masalah yang diperlukan. Proses berpikir merupakan rangkaian atau tahapan di dalam pikiran seseorang untuk memecahkan suatu masalah atau aktivitas mental yang terjadi dalam pikiran.<sup>9</sup> Dalam menyelesaikan masalah yang diberikan, siswa dapat menggunakan pengetahuan yang telah dimilikinya sebelumnya. Masalah yang diberikan dapat dikaitkan dengan materi yang pernah dipelajari, dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari ataupun dikaitkan dengan bidang ilmu yang lain.<sup>10</sup> Dalam matematika materi yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari adalah aljabar, tepatnya SPLDV. Banyak siswa beranggapan bahwa materi aljabar sulit untuk dipahami karena menggunakan simbol-simbol serta memiliki pola tertentu. Padahal pada materi aljabar banyak ditemukan kasus dalam kehidupan sehari-hari. Misalkan pembelian buah, alat tulis, ataupun pembelian benda yang lebih dari satu. Kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal matematika terkait dengan menganalisis, dan mengevaluasi terutama pada materi SPLDV berbentuk soal cerita.

Berdasarkan hal tersebut, menyajikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari akan membuat siswa lebih tertarik untuk menggali

---

<sup>8</sup> Rahmat Hidayat, Eva Yanti Siregar, dan Rahmatika Elindra, "Analisis Faktor-Faktor Rendahnya Kemampuan" dalam *MathEdu (Mathematic Education Journal)* 5, no. 3 (2022): hal.115.

<sup>9</sup> Erni Ekafitria Bahar, "Proses Berpikir dalam Memecahkan Masalah Matematika ditinjau dari Kemampuan Matematika Siswa Kelas VII MtsN 4 Enrekang" dalam jurnal *Matematika dan Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2021): hal.91.

<sup>10</sup> Musrikah. "Model Pembelajaran Matematika Realistik Sebagai Optimalisasi Kecerdasan Logika Matematika Pada Siswa SD/MI" dalam jurnal *Ta'allum* 04, no.1 (2016) : 16

pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya. Mereka akan mencoba menggunakan konsep-konsep yang telah mereka ketahui dalam matematika dan pengalaman mereka untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menghubungkan pengetahuan matematika mereka dengan dunia nyata yang disebut dengan berpikir metaforis (*metaphorical thinking*).<sup>11</sup> Berpikir metaforis atau *metaphorical thinking* adalah proses berpikir dengan menggunakan metafora yang sesuai dengan keadaan di kehidupan nyata. Metafora adalah menghubungkan masalah matematika dengan kehidupan nyata serta pengalaman matematika yang sudah diperoleh.<sup>12</sup>

Proses berpikir metafora dalam matematika dimulai dengan tahapan membuat model-model matematika yang sesuai dengan situasi yang dihadapi dimana model ini merupakan suatu representasi dari situasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa.<sup>13</sup> Dengan membuat model ini, siswa dapat mengaitkan soal yang dihadapi dengan pengalaman sehari-hari atau konsep matematika yang lebih dikenali. Pembuatan model ini mempermudah siswa dalam memahami konsep, prinsip, dan mentransformasikan soal pada materi SPLDV yang kemudian dapat membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Terdapat beberapa tahapan dalam proses berpikir metafora, diantaranya: 1) *connect*, yaitu menghubungkan dua ide (materi) atau lebih yang berbeda, 2) *relate*, yaitu

---

<sup>11</sup> Nafiatul Zuliana, Skripsi, "Profil Berpikir Metaforis Siswa dalam Memecahkan Masalah Aljabar Ditinjau dari Adversity Quotient (AQ)," Surabaya ; Universitas Islam Negeri Surabaya: 2022) : 3.

<sup>12</sup> Nanda Cintya Arni, "Profil Berpikir Metaforis Siswa SMP Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gaya Kognitif" dalam *Soulmath : Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika* 7, no. 2 (2019): hal.87.

<sup>13</sup> Rahmi Nur Fitria Utami, Yena Nursyifa, and Nani Ratnaningsih, "Proses Berpikir Metafora Dalam Memecahkan Masalah Segitiga Dan Segiempat Ditinjau Dari Self-Confidence Siswa," dalam *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)* 3, no. 1 (2021): hal.71.

menghubungkan ide (materi) yang berbeda tersebut dengan hal-hal yang telah diketahui sebelumnya dengan mengamati hubungannya, 3) *explore*, yaitu mendeskripsikan kesamaan antara beberapa ide dan membuat model dari ide-ide tersebut, 4) *analyze*, yaitu mengidentifikasi dan mengupas langkah-langkah yang telah dipikirkan sebelumnya, 5) *transform*, yaitu menafsirkan dan menyimpulkan informasi berdasarkan apa yang telah dikerjakan, dan 6) *experience*, menerapkan hasil yang diperoleh pada permasalahan yang dihadapi.<sup>14</sup>

Pembelajaran metafora diawali dengan konsep yang sudah diperoleh atau kepada konsep yang akan dipelajari dengan menyampaikan bentuk konsep metaphor meliputi: a) *Grounding Methapors* yaitu konsep dasar dalam memahami ide matematika yang dihubungkan dengan pengalaman sehari-hari. b) *Redefinitional Methapors* yaitu mendefinisikan kembali serta memilih satu solusi yang tepat dengan topik yang diajarkan. c) *Lingking Methapors* yaitu membangun keterkaitan antara dua hal meliputi memilih, menegaskan, memberi kebebasan dan mengorganisasikan karakteristik dari topik utama dengan didukung oleh topik tambahan dalam bentuk pernyataan-pernyataan metaforis. Dari penjabaran di atas dapat diketahui bahwa Kemampuan berfikir metaforis adalah kemampuan menghubungkan persoalan dalam bentuk matematika yang ada dengan lingkungan sekitarnya.<sup>15</sup>

Proses berpikir matematika dapat dipengaruhi oleh banyak faktor. Hal ini bisa berasal dari dalam diri siswa itu sendiri maupun berasal dari luar siswa tersebut.

---

<sup>14</sup> Indira Sunito, *Metaphorical Beberapa Strategi Berpikir Kreatif*, (Jakarta : Indeks, 2013) hal. 71-72.

<sup>15</sup> Bunga,N, Skripsi, "Penerapan Pendekatan Methaphorical Thinking Terhadap Kemampuan Koneksi dan Komunikasi Matematis Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung" (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung : 2021): hal. 15

Salah satu faktor dari dalam diri siswa itu sendiri yaitu gaya belajar karena setiap siswa tidak hanya belajar dengan menggunakan kecepatan yang berbeda, tetapi juga memproses setiap informasi dengan cara berbeda pula. Terdapat tiga jenis gaya belajar yang menggunakan tiga modalitas belajar yaitu visual (belajar dengan melihat), modalitas auditorial (belajar dengan mendengar), serta modalitas kinestetik (belajar dengan bergerak dan mencoba). Kebanyakan dari siswa belajar dengan banyak gaya, namun biasanya siswa lebih menyukai satu gaya belajar daripada gaya belajar lainnya.<sup>16</sup> Gaya belajar yang sesuai adalah kunci keberhasilan siswa.<sup>17</sup> Sehingga dari sini menunjukkan bahwa gaya belajar mempengaruhi proses berpikir, tepatnya berpikir metaforis siswa dalam mendapatkan hasil belajar yang maksimal dan juga merupakan kunci keberhasilan siswa dalam belajar.

Data awal tentang berpikir metaforis siswa ditinjau dari gaya belajar di SMPN 1 Ngunut Tulungagung kelas VIII menunjukkan bahwa siswa belum mampu menyelesaikan 6 tahapan berpikir metaforis. Peneliti melihat fenomena bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir metaforis atau cara pandang dalam menghubungkan matematika dengan dunia nyata pada siswa disana. Tidak semua siswa mampu memenuhi 6 tahapan berpikir metaforis yakni CREATE (*connect, relate, explore, analyze, transform, experience*) dalam memecahkan soal aljabar tepatnya materi SPLDV. Berdasarkan hasil tes dan wawancara singkat pada satu siswa (VJS) menunjukkan bahwa siswa mampu memenuhi tahapan *connect, relate, analyze, transform dan experience*, namun kurang mampu memenuhi tahap

---

<sup>16</sup> DePorter dan Hernacki, terjemah Abdurrahman, *Quantum Learning : Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, (Bandung: KAIFA, 2013), hal. 110

<sup>17</sup> Tribagus Kuncoro Sakti, Nanis Hairunisya, and Imam Sukwatus Sujai, "Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS," dalam *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* 28, no. 1 (2019): hal. 54

explore. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat tahapan berpikir metaforis siswa yang belum lengkap atau belum terpenuhi. Berikut ini adalah tampilan hasil kerja siswa yang kurang memenuhi indikator kemampuan berpikir metaforis.

Lahan Pak Henri berbentuk persegi panjang. Selisih antara panjang dan lebar adalah 5 m. Jika keliling lahan adalah 90 m. Tentukan masing-masing panjang dan lebar lahan tersebut!

Jawab:  
 diket:  $p-l=5$   
 $k=90$

$k=2(p+l)$   
 $90=2(l+5+l)$   
 $90=2(2l+5)$   
 $90=4l+10$   
 $l=\frac{80}{4}$   
 $l=20$

$p-l=5$   
 $p-20=5$   
 $p=25$

Jadi, panjang lahan 25 m dan lebarnya 20 m.

Relate

Transform

Analyze

**Gambar 1.2** Jawaban Tertulis Siswa (VJS)

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Badriyatussholihah, profil berpikir metaforis siswa memiliki perbedaan jika dilihat dari gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik pada materi SPLSV.<sup>18</sup> Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Nafiatul Zuliana tentang kemampuan berpikir metaforis siswa jika ditinjau dari *adversity quotient*.<sup>19</sup> Penelitian Nanda Cintya Arni juga membahas tentang berpikir metaforis jika dilihat dari gaya kognitif FI dan FD siswa pada materi pengukuran.<sup>20</sup>

Kemampuan berpikir metaforis siswa bergaya belajar visual, auditori, dan kinestetik sangat terkait dengan karakteristik serta pengetahuan siswa. Subjek dengan gaya belajar visual adalah perencana yang baik sehingga memungkinkan siswa dengan gaya belajar visual mampu membuat rencana penyelesaian dengan

<sup>18</sup>Badriyatussholihah, "Profil Berpikir Metaforis (Metaphorical Thinking) Dalam Memecahkan Masalah Aljabar Ditinjau Dari Gaya Belajar VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Sidoarjo", (Surabaya:Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017) hal. 131.

<sup>19</sup>Nafiatul Zuliana, "Profil Berpikir Metaforis Siswa dalam Memecahkan Masalah Aljabar Ditinjau dari Adversity Quotient (AQ)", (Surabaya : Sripsi Tidak Diterbitkan, 2022) hal. 177

<sup>20</sup>Nanda Cintya Arni, "Profil Berpikir Metaforis Siswa SMP Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gaya Kognitif." dalam *Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika*, 7 no.2 (2019) hal. 94

baik. Sedangkan siswa dengan gaya belajar auditori memiliki karakteristik cenderung merasa kesulitan untuk menulis tetapi hebat dalam bercerita sehingga memungkinkan siswa bergaya belajar auditori dalam menjelaskan rencana penyelesaian yang disusun dengan baik. Sementara siswa dengan gaya belajar kinestetik mampu menghubungkan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki dalam menyelesaikan masalah.<sup>21</sup> Sementara itu, terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep dan kompetensi strategis matematis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan *metaphorical thinking*, dengan siswa yang memperoleh pembelajaran biasa serta siswa menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran dengan pendekatan *metaphorical thinking*.<sup>22</sup> Hal ini menunjukkan pola pikir dengan konsep berpikir metaforis terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa sehingga akan berpengaruh juga terhadap prestasi belajar yang diperoleh siswa.

Dari pernyataan yang telah diungkapkan oleh para ahli di atas, peneliti memiliki simpulan bahwa perbedaan karakteristik siswa yang diakibatkan oleh perbedaan gaya belajar mereka juga menyebabkan perbedaan pada cara mereka menghubungkan matematika dengan dunia nyata, hal ini juga menunjukkan perbedaan pada kemampuan berpikir metaforis mereka dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan kajian yang lebih mendalam mengenai “Profil Kemampuan Berpikir Metaforis Siswa Dalam

---

<sup>21</sup> Nurul Indah Lofita, dkk “Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa Dengan Gaya Belajar Auditorial,” dalam *Kontinu: Jurnal Penelitian Didaktik Matematika* 3, no. 2 (2019): hal. 100

<sup>22</sup> Pitri Sundry, dkk, “*Metaphorical Thinking* Berbantu Google Classroom: Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa,” dalam *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 3, no. 1 (2020): hal. 44.



Memecahkan Masalah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Ditinjau Dari Gaya Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngunut Tulungagung”.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berpikir metaforis siswa bergaya belajar visual dalam memecahkan masalah SPLDV kelas VIII SMPN 1 Ngunut?
2. Bagaimana kemampuan berpikir metaforis siswa bergaya belajar auditorial dalam memecahkan masalah SPLDV kelas VIII SMPN 1 Ngunut?
3. Bagaimana kemampuan berpikir metaforis siswa bergaya belajar kinestetik dalam memecahkan masalah SPLDV kelas VIII SMPN 1 Ngunut?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir metaforis siswa bergaya belajar visual dalam memecahkan masalah SPLDV kelas VIII SMPN 1 Ngunut.
2. Untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir metaforis siswa bergaya belajar auditorial dalam memecahkan masalah SPLDV kelas VIII SMPN 1 Ngunut.
3. Untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir metaforis siswa bergaya belajar kinestetik dalam memecahkan masalah SPLDV kelas VIII SMPN 1 Ngunut.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi peningkatan kualitas pendidikan matematika terutama berkaitan dengan kemampuan berpikir metaforis matematis siswa dalam pemecahan masalah SPLDV ditinjau dari gaya belajar (VAK).

### 2. Secara Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a. Sekolah; Sebagai dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
- b. Guru; Sebagai gambaran bagi guru mengenai kemampuan berpikir metaforis siswa dalam pemecahan masalah matematika sehingga dapat memberikan pembinaan lebih lanjut untuk meningkatkan kemampuan yang lebih baik lagi.
- c. Siswa; Sebagai bahan informasi bagi mahasiswa untuk lebih memahami kemampuan berpikir metaforis yang perlu dikembangkan dalam penyelesaian masalah.
- d. Peneliti; Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi para peneliti selanjutnya yang mengambil tema sama agar dapat melengkapi hal-hal yang menjadi kekurangan dalam penelitian ini.

## E. Definisi Istilah

### 1. Secara Konseptual

- a. Berpikir metaforis (*metaphorical thinking*) adalah aktivitas mental dengan menggunakan metafora-metafora yang sesuai dengan situasi yang dihadapi.<sup>23</sup>
- b. Pemecahan masalah merupakan jantung dari pembelajaran matematika karena tidak hanya mempelajari konsep akan tetapi menekankan pada pengembangan metode keterampilan berpikir juga.<sup>24</sup>
- c. Gaya belajar adalah cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang siswa dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berfikir dan memecahkan soal.<sup>25</sup>

### 2. Secara Operasional

- a. Berpikir metaforis adalah proses mengubah suatu materi dari ide yang satu ke ide yang lain atau menghubungkan masalah matematika dengan kehidupan nyata serta pengalaman matematika yang sudah diperoleh. Indikator berpikir metaforis adalah sebagai berikut : menghubungkan dua ide/materi yang berbeda (*connect*), menghubungkan ide/materi yang berbeda dengan pengetahuan yang sudah diketahui sebelumnya (*relate*), mendeskripsikan kesesuaian antara beberapa ide dan membuat model dari ide-ide tersebut (*explore*), menganalisis masalah dan memeriksa kembali

---

<sup>23</sup> N.C Arni, "Profil Berpikir Metaforis Siswa SMP Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gaya Kognitif" dalam *Soulmath : Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika* 7, no.2 (2019) hal 86.

<sup>24</sup> Puji Rahmawati and Nurul Apsari, "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar Daerah Perbatasan Entikong (Indonesia-Malaysia)," dalam *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2019):hal. 547

<sup>25</sup> Nasution, "Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Dan Mengajar," (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2003) hal.94.

langkah-langkah yang telah dilakukan sebelumnya (*analyze*), menafsirkan dan menyimpulkan informasi berdasarkan apa yang telah dikerjakan (*transform*), menerapkan hasil yang diperoleh pada permasalahan yang dihadapi (*experience*).

- b. Pemecahan masalah merupakan usaha menemukan solusi dari suatu permasalahan. Pemecahan masalah menjadi fokus utama yang harus dikembangkan dan dimiliki oleh siswa dalam pembelajaran matematika
- c. Gaya belajar adalah alat yang digunakan siswa untuk menyerap sebuah informasi atau materi pelajaran berdasarkan pendekatan preferensi sensorik, yaitu gaya belajar yang dilakukan dengan cara memasukkan informasi ke dalam otak melalui modalitas indera yang dimiliki. Gaya belajar dibagi menjadi 3 yakni gaya belajar dengan tipe visual, gaya belajar dengan tipe auditorial, dan gaya belajar dengan tipe kinestetik.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dibuat untuk mempermudah dalam penyusunan laporan penelitian. Pembahasan dalam skripsi terbagi menjadi yaitu, bagian awal, bagian inti, dan bagian penutup.

Bagian awal dari skripsi terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, motto, halaman persembahan, prakata, halaman tabel, halaman gambar, halaman bagan, halaman lampiran, halaman abstrak dan daftar isi.

Bagian inti dari skripsi terdiri dari :

Bab I : Pendahuluan, berisi konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II : Landasan teori, berisi deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan paradigma penelitian.

Bab III : Metode penelitian, berisi rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV : Hasil penelitian, berisi deskripsi data, temuan penelitian, dan analisis data.

Bab V : Pembahasan, berisi mengemukakan temuan-temuan penelitian terhadap hasil penelitian.

Bab VI : Penutup, berisi kesimpulan dan saran

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