

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik baik secara formal, nonformal maupun informal. Pada pendidikan formal, pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam membentuk siswa menjadi sumber daya manusia yang unggul untuk dapat berpikir dan bersikap logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan dengan dibekali kemampuan berpikir yang berhubungan dengan kegiatan belajar siswa dan mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.¹ Dalam proses belajar siswa harus mengalami perubahan seperti siswa yang awalnya tidak mengetahui cara menghitung menjadi mengetahui 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 yang artinya belajar. Berdasarkan asal katanya, kata matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan cara berpikir.² 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.

¹ Ai Rasnawati et al., "Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa SMK Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Di Kota Cimahi," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2019): 164–77, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i1.87>.

² Muhammad Daut Siagian, "Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika," *MES: Journal of Mathematics Education and Science* 2, no. 1 (2016): 58–67.

Menurut Bruner, belajar matematika merupakan suatu proses belajar tentang konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat di dalam materi pembelajaran dan mencari hubungan tentang konsep dan struktur matematika.³ 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 memecahkan 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.⁴ 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 penyelesaiannya. Dalam proses pembelajaran matematika khususnya dalam memecahkan masalah sangat diperlukan berpikir kreatif.

Menurut Krulik, berpikir kreatif sebagai pemikiran yang original dan menghasilkan suatu hasil yang kompleks, yang meliputi merumuskan

³ Septiani Sularningsih, Arin Battijanan, dan Sri AdiWidodo, "Analisis Kesalahan Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Dengan Menggunakan Langkah Poliya Siswa Smk," *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 2018, 777.

⁴ Yulianto dan Sugeng Sutiarto, "Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Matematika," *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika 2017* 1, no. 5 (2017): 289–95.

ide-ide, menghasilkan ide-ide baru dan menentukan keefektifannya.⁵ Menurut Abu Ahmadi berpikir kreatif dapat menghasilkan sesuatu yang baru, menghasilkan penemuan- penemuan baru⁶. Silver berpendapat bahwa berpikir kreatif dalam memecahkan masalah diindikasikan dengan kefasihan (*fluency*), fleksibel (*flexibility*), dan kebaruan (*novelty*)⁷.

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 berpikir kreatif diharapkan dapat membantu siswa untuk berani menyelesaikan permasalahan matematika dengan caranya sendiri, sehingga siswa dapat membuat beberapa alternatif jawaban dengan solusi yang tepat.⁸ Prestasi siswa dalam matematika ditandai dengan keberhasilan siswa dalam memecahkan masalah-masalah matematika. Salah satu hal yang tidak kalah penting dalam menunjang keberhasilan dalam mengejar tujuan pendidikan matematika adalah kecenderungan seseorang atau disposisi.

⁵ Dini Ramdhani dan Nuryanis, "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SD dalam Menyelesaikan Open-Ended Problem," dalam *Jurnal JPSPD* 4, no.1 (2007):55-67

⁶ Abu Ahmadi, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), hal. 23

⁷ Rino Richardo, Dewi Retno dan Sari Saputro, "Tingkat Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Divergen itinjau Dari Gaya Belajar Siswa" *Jurnal elektronik pembelajaran matematika*, 2.2 (2014), 141-151

⁸ Farah Febrianingsih, "Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematis," *Mosharafa: Jurnal pendidikan matematika*, 11.1 (2022), 119-30

Katz berpendapat bahwa disposisi adalah “*tendency to exhibit frequently, consciously, and voluntarily a pattern of behavior that is directed to a board goal*”, yang dapat diartikan sebagai kecenderungan untuk berperilaku secara sadar, teratur, dan dengan sukarela dalam mencapai suatu tujuan⁹ Dalam hal matematika, disposisi matematika menurut Kilpatrick dkk adalah disposisi yang produktif. Disposisi produktif merujuk pada kecenderungan seseorang dalam percaya diri, rasa ingin tahu dalam melihat matematika sebagai sesuatu yang logis, berguna, dan bermanfaat serta percaya diri dan tekun dalam kegigihan yang ada dalam dirinya.¹⁰ menggunakan istilah disposisi mengacu pada kecenderungan seseorang pada pemikiran seseorang dalam percaya diri, rasa diri mampu, rasa ingin tahu, rajin dan tekun, fleksibel, reflektif, dan mengapresiasi peran matematika dalam budaya dan nilai matematika.

Pada dasarnya rasa ingin tahu, rajin dan tekun, fleksibel, reflektif, dan mengapresiasi peran matematika dalam budaya dan nilai matematika ada pada diri manusia, namun hal tersebut memiliki tingkatan yang berbeda-beda. Seseorang yang memiliki rasa ingin tahu, rajin dan tekun, fleksibel, reflektif, dan mengapresiasi peran matematika dalam budaya dan nilai matematika yang tinggi cenderung merasa mempunyai tanggung jawab dan keberanian lebih tinggi. Seseorang yang memiliki rasa ingin tahu, rajin dan tekun, fleksibel, reflektif, dan mengapresiasi peran matematika dalam

⁹ Lilian Gonshaw Katz, *Dispositions as ...* hal.2

¹⁰ Jeremy Kilpatrick, dkk, *Adding It Up: Helpinng children ...* hal.5

budaya dan nilai matematika yang rendah cenderung merasa minder dengan kemampuan yang dimilikinya.

Peneliti ingin menganalisis kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah matematis siswa pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Ana (2010) menyimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kemampuan pemahaman dan pemecahan masalah matematik siswa SMP. Dikarenakan adanya hubungan, peneliti dapat menganalisis kedua kemampuan tersebut pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). Dipilihnya materi SPLDV dikarenakan pada materi tersebut, jika disajikan dalam bentuk soal cerita, sebagian besar siswa belum bisa mengerjakan.¹¹

Berdasarkan hasil observasi awal pada Senin, 02 Oktober 2023 di MTs PSM Tanen Rejotangan, kelas VIII B menunjukkan bahwa siswa masih kurang berpikir kreatif dalam menyelesaikan suatu masalah matematika. Hal ini terbukti pada siswa diberikan suatu masalah 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 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

¹¹ Nur Aida, Kusaeri Kusaeri, dan Saepul Hamdani, "Karakteristik Instrumen Penilaian Hasil Belajar Matematika Ranah Kognitif yang Dikembangkan Mengacu pada Model PISA," *Suska Journal of Mathematics Education* 3, no. 2 (2017): 130, <https://doi.org/10.24014/sjme.v3i2.3897>.

dengan jenis pemecahan masalah, sehingga siswa terbiasa mengerjakan soal dengan penyelesaian tunggal.

Peneliti juga menemukan bahwa tingkat kepercayaan diri masih sangat labil, sehingga ketika siswa mendapatkan masalah atau soal matematika siswa akan memilih bertanya atau mencontek penyelesaian kepada temannya. Padahal siswa yang menyontek 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 berpikir kreatif siswa ditinjau dari disposisi tinggi, sedang, dan rendah dalam memecahkan masalah pada materi sistem persamaan linear dua variabel. Hal ini dilakukan agar guru dapat mengetahui tingkat disposisi 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 berpikir kreatif siswa yang semakin meningkat dan berkembang.

Penelitian tentang berpikir kreatif siswa sudah banyak dilakukan sebelumnya seperti Ratni Purwasih meliputi tentang kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP daalam menyelesaikan soal pemecahan masalah ditinjau dari *adversity quotient tipe climber*. Namun belum ada peneliti yang melakukan penelitian tentang kemampuan berpikir kreatif

siswa dalam memecahkan masalah materi SPLDV ditinjau dari disposisi matematika. 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 **“Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Materi SPLDV Ditinjau dari Disposisi Matematika Siswa MTs PSM Tanen Rejotangan.”**

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 kemampuan berpikir kreatif siswa dengan disposisi tinggi dalam memecahkan masalah materi SPLDV kelas VIII MTs PSM Tanen Rejotangan ?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa dengan disposisi sedang dalam memecahkan masalah materi SPLDV kelas VIII MTs PSM Tanen Rejotangan ?
3. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa dengan disposisi rendah dalam memecahkan masalah materi SPLDV kelas VIII MTs PSM Tanen Rejotangan ?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan disposisi tinggi dalam memecahkan masalah materi SPLDV kelas VIII MTs PSM Tanen Rejotangan.
2. Untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan disposisi sedang dalam memecahkan masalah materi SPLDV kelas VIII MTs PSM Tanen Rejotangan.
3. Untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan disposisi rendah dalam memecahkan masalah materi SPLDV kelas VIII MTs PSM Tanen Rejotangan.

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 Teoritis

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan tentang berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah pada materi SPLDV yang ditinjau berdasarkan disposisi matematika siswa kelas VIII MTs PSM Tanen Rejotangan dan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai evaluasi untuk pelaksanaan

pembelajaran matematika, sehingga pembelajaran matematika dapat berkembang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan sebagai pandangan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah materi SPLDV yang ditinjau dari disposisi matematika.

b. Bagi Sekolah

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

c. 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 Berpikir kreatif siswa dan berdampak pada tercapainya tujuan pembelajaran. Guru juga dapat memahami berpikir kreatif siswa sehingga dapat menyesuaikan model pembelajaran yang akan digunakan.

d. Bagi Siswa

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

e. Bagi Peneliti Lain

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

E. Penegasan Istilah

Penegasan istilah bertujuan untuk menjelaskan istilah-istilah yang digunakan pada judul “**Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah Materi SPLDV Ditinjau dari Disposisi Matematika Siswa MTS Tanen Rejotangan**”, agar tidak terjadi salah penafsiran dalam memahami judul penelitian ini. Adapun istilah-istilah yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Kemampuan Berpikir kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu tujuan dalam pembelajaran matematika artinya siswa mampu

menyelesaikan suatu persoalan matematika dengan lebih menekankan proses menghasilkan solusi bervariasi yang bersifat baru dan unik.¹²

b. Memecahkan masalah

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

c. Disposisi Matematika

Disposisi Matematika adalah disposisi yang produktif yang merujuk pada kecenderungan seseorang dalam melihat matematika sebagai suatu yang logis, berguna dan bermanfaat serta percaya diri dan tekun dalam kegigihan yang ada dalam dirinya.¹⁴

2. Penegasan Operasional

a. Kemampuan Berpikir kreatif

Kemampuan Berpikir Kreatif merupakan kemampuan menghasilkan atau mengembangkan sesuatu yang baru atau unik, yaitu sesuatu yang tidak biasa atau sesuatu yang berbeda dari solusi yang dihasilkan banyak orang.

b. Memecahkan Masalah

Memecahkan masalah adalah proses yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam memecahkan masalah terdapat empat

¹² Ratni Purwasih, Pendidikan Matematika dan Ikip Siliwangi, "MENYELESAIKAN SOAL PEMECAHAN MASALAH DITINJAU DARI ADVERSITY QUOTIENT TIPE CLIMBER." vol.8, no. 2 (2020): 323–332.

¹³ Sularningsih, Battijanan, dan AdiWidodo, "Analisis Kesalahan Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Dengan Menggunakan Langkah Poliya Siswa Smk. "

¹⁴ Arif Rahman Hakim, "Menumbuhkembangkan Kemampuan Disposisi Matematis Siswa dalam Pembelajaran Matematika," *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* 5, no. 80 (2019): 555–64, <http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/3933>.

Langkah utama meliputi, memahami masalah, Menyusun rencana menyelesaikan masalah, dan menguji kembali.

c. Disposisi Matematika

Disposisi matematika berkaitan dengan bagaimana siswa memandang dan menyelesaikan apakah siswa percaya diri, tekun, berminat, dan berpikir terbuka untuk mengeksplorasi berbagai alternatif strategi penyelesaian masalah. Disposisi juga berkaitan dengan kecenderungan siswa merefleksikan pemikiran mereka sendiri.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini ditunjukkan untuk mempermudah dan memberikan alur kajian atau pembahasan yang harus dilakukan oleh peneliti. Sistematika pembahasan dalam skripsi ini dibagi menjadi empat bab, yaitu Bab (I) Pendahuluan, Bab (II) Kajian Pustaka, Bab (III) Metode Penelitian, Bab (IV) Hasil Penelitian, Bab (V) Pembahasan, dan Bab (VI) Penutup. Adapun uraian masing-masing dijelaskan sebagai berikut:

Bab (I) Pendahuluan membahas tentang (a) Latar Belakang, (b) Rumusan Masalah, (c) Tujuan Penelitian, (d) Manfaat Penelitian, (e) Definisi Istilah, (f) Sistematika Pembahasan.

Bab (II) Kajian Pustaka membahas tentang: (a) Teori Berpikir Kreatif (b) Kemampuan Berpikir Kreatif, (c) Kemampuan Memecahkan Masalah, (d) Sistem Persamaan Linear Dua Variabel, (e) Disposisi Matematika, (f) Peneliti Terdahulu, dan (f) Paradigma Penelitian.

Bab (III) Kajian Pustaka membahas tentang : (a) Pendekatan dan Jenis Penelitian (b) Kehadiran Penelitian, (c) Lokasi Penelitian, (d) Data dan Sumber Data, (e) Teknik Pengumpulan Data, (f) Analisis Data, (g) Pengecekan Keabsahan Temuan, dan (h) Tahap-tahap Penelitian.

Bab (IV) Hasil penelitian membahas tentang : (a) Deskripsi Data, (b) Analisis Data, dan (c) Temuan Penelitian.

Bab (V) Pembahasan, berisi pembahasan.

Bab (VI) Penutup, terdiri dari: (a) Kesimpulan dan (b) Saran.

Bagian akhir, terdiri dari : (a) Daftar Pustaka, (b) Lampiran-lampiran, dan (c) Biografi Penulis.