

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak bisa lepas dari diri setiap individu dalam pembentukan pribadi sebagai manusia yang utuh. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan dari individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan Negara. Dengan pendidikan akan lahir generasi-generasi penerus yang berkualitas dan diharapkan membawa perubahan kearah yang lebih baik. Kualitas hasil pendidikan tidak lepas dari pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada tiap jenjang satuan pendidikan.

Pembelajaran yang dilaksanakan tersebut termasuk pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika diberikan sejak dini pada semua jenjang pendidikan dengan tujuan untuk membekali peserta didik kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta membentuk kemandirian dan kemampuan bekerjasama.

Salah satu hal yang harus dikembangkan dalam diri siswa menurut kurikulum pendidikan adalah kreativitas, aktivitas kreatif dan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika. Sudarma (2014) menyatakan bahwa kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, apakah suatu gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru. Oleh karena itu, Kreativitas sangat diperlukan untuk melihat bagaimana kemampuan siswa untuk dapat memikirkan hal-hal yang luar biasa, tidak

lazim, memadukan informasi yang tampaknya tidak berhubungan dan mencetuskan solusi-solusi baru atau gagasan-gagasan baru yang menunjukkan kefasihan (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan kebaruan (*originality*) dalam berpikir (Subur, 2013).

Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan untuk memecahkan suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal. Siswa lebih dituntut untuk berpikir linier, logis, penalaran, ingatan atau pengetahuan yang menuntut jawaban paling tepat terhadap permasalahan yang diberikan dan tidak diberi kesempatan menemukan jawaban ataupun cara yang berbeda dari yang sudah diajarkan oleh guru sehingga siswa tidak dapat mengembangkan kreativitasnya.

Kreativitas merupakan hasil dari sebuah pemikiran kreatif, yang mana dalam pembelajaran hal tersebut sangat diperlukan untuk memecahkan masalah. Pemecahan masalah merupakan suatu proses terencana yang perlu dilaksanakan agar memperoleh penyelesaian tertentu dari sebuah masalah yang mungkin tidak didapat dengan segera.

Pemecahan masalah merupakan usaha untuk mencari jalan keluar dari suatu kesulitan (pertanyaan) guna mencapai penyelesaian yang tidak begitu saja diperoleh dengan mudah. Setiadi, dkk (2012) menyatakan bahwa siswa di tuntut untuk belajar memecahkan masalah sebagai latihan untuk membiasakan belajar dengan tingkat pengetahuan tinggi. Hal ini disebabkan memecahkan masalah meliputi kemampuan memahami masalah, merancang

model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. Dengan pembelajaran memecahkan masalah, diharapkan kelas menjadi lebih hidup karena peserta didik merasa senang dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan menyukai materi apapun yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi di salah satu Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Makassar dan salah satu Sekolah Menengah Atas (SMA) di Parepare ditemukan permasalahan yang sama yaitu kreativitas siswa masih kurang, hal ini dapat dilihat dari masih kurangnya kreativitas siswa dalam bertanya, kreativitas siswa dalam mengemukakan ide, kreativitas siswa dalam menjawab pertanyaan maupun soal/tugas yang diberikan dikelas. Siswa cenderung terpaku pada apa yang dijelaskan guru dan menjawab pertanyaan, soal dan tugas dengan melihat contoh yang telah diberikan. Gambaran permasalahan tersebut menunjukkan bahwa masih rendahnya kreativitas belajar matematika yang dialami siswa disekolah tersebut. Faktor penyebab rendahnya kreativitas siswa tersebut adalah adanya kesulitan dalam mengikuti pelajaran karena gaya belajar mereka yang berbeda-beda. Hal ini dikarenakan siswa sering mengalami kesulitan dalam menyesuaikan gaya belajar dengan cara mengajar guru dikelas.

Gaya belajar tiap siswa berbeda-beda ada yang lebih suka mendengar, melihat, dan menyentuh sesuatu atau banyak gerak. DePorter (2005) “gaya belajar merupakan kunci untuk mengembangkan kinerja dalam pekerjaan, sekolah, dan dalam situasi antar pribadi, dengan begitu gaya belajar akan

mempengaruhi seseorang dalam menyerap dan mengolah informasi sehingga akan mempengaruhi prestasi yang dicapai”.

Uno (Zulfadli, 2016) berpendapat bahwa ada beberapa gaya belajar yang bisa dicermati, apabila memang merasa cocok dengan gaya belajar itu. Adapun gaya belajar terbagi sebagai berikut :1) Gaya belajar visual adalah belajar dengan cara melihat dulu buktinya untuk kemudian bisa mempercayainya. 2) Gaya belajar auditorial adalah belajar yang mengandalkan pada pendengaran untuk bisa memahami dan mengingat. Karakteristik seperti ini menempatkan pendengaran sebagai alat utama untuk menyerap informasi atau pengetahuan. Artinya, harus bisa mendengar, baru kemudian bisa mengingat dan memahami informasi. 3) Gaya belajar kinestetik adalah belajar dengan cara menyentuh sesuatu yang memberikan informasi tertentu agar kita bisa mengingatnya. Gaya belajar siswa berbeda-beda, tetapi mempunyai tujuan yang sama yaitu dapat mencapai prestasi yang diinginkan.

Kreativitas dapat dikembangkan salah satunya pada materi Sekolah Menengah Pertama (SMP) yaitu segi empat karena materi ini dapat disajikan dalam bentuk soal cerita yang mengarah kesuatu proses penyelesaian pemecahan masalah yang dapat merangsang timbulnya proses berpikir kreatif, aktivitas kreatif dan kreativitas siswa.

Kemampuan pemecahan masalah siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah gaya belajar siswa. Hal inilah yang kemudian menjadi sangat penting bagi peneliti untuk menganalisis dan

mendeskripsikan gaya belajar siswa karena tipe gaya belajar siswa yang berbeda dapat menyebabkan kreativitas siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika yang berbeda.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa tertarik dan ingin mengetahui lebih lanjut tentang bagaimana kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika pada materi segi empat ditinjau dari gaya belajar. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Deskripsi Kreativitas Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika pada Materi Segi Empat Ditinjau dari Gaya Belajar”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana kreativitas siswa dengan gaya belajar visual dalam memecahkan masalah matematika pada materi segi empat?
2. Bagaimana kreativitas siswa dengan gaya belajar auditorial dalam memecahkan masalah matematika pada materi segi empat?
3. Bagaimana kreativitas siswa dengan gaya belajar kinestetik dalam memecahkan masalah matematika pada materi segi empat?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan kreativitas siswa dengan gaya belajar visual dalam memecahkan masalah matematika pada materi segi empat.

2. Mendeskripsikan kreativitas siswa dengan gaya belajar auditorial dalam memecahkan masalah matematika materi segi empat.
3. Mendeskripsikan kreativitas siswa dengan gaya belajar kinestetik dalam memecahkan masalah matematika pada materi segi empat.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian, maka manfaat penelitian yaitu:

1. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada guru tentang perlunya gaya belajar peserta didik dijadikan sebagai pedoman untuk mengarahkan siswa dalam belajar matematika.

2. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada peserta didik tentang gaya belajar yang sesuai dengan dirinya dan sejauh mana dalam menganalisis dan mendeskripsikan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah.

3. Bagi Penelitian Lain

Dapat digunakan sebagai bahan pembandingan dan referensi bagi penelitian selanjutnya yang relevan.

#### **E. Batasan Istilah**

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan batasan istilah sebagai berikut:

1. Deskripsi adalah menggambarkan atau menjelaskan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai keadaan objek penelitian pada saat dilaksanakannya penelitian hingga menghasilkan simpulan.
2. Kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika pada materi segiempat yang ditunjukkan dan sesuai dengan indikator yang ditentukan.
3. Indikator kreativitas ranah kognitif yang digunakan pada penelitian ini adalah indikator menurut Silver (Retrani, 2015) yaitu kefasihan (*fluency*), keluwesan (*flexibility*) dan kebaruan (*originality*).
4. Memecahkan masalah merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan seorang siswa untuk menyelesaikan masalah yang bersifat tidak rutin.
5. Gaya belajar yang dimaksud adalah gaya belajar siswa yang meliputi gaya belajar visual, gaya belajar auditorial dan gaya belajar kinestetik.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dijabarkan peneliti pada tiga subjek penelitian, diperoleh simpulan deskripsi kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika pada materi segi empat ditinjau dari gaya belajar adalah sebagai berikut.

1. Deskripsi kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari gaya belajar visual diperoleh bahwa kreativitas siswa bergaya belajar visual memperoleh tingkat kreatif 4 yang artinya sangat kreatif, karena siswa visual memenuhi ketiga indikator kreativitas yaitu kefasihan (*fluency*), keluwesan (*flexibility*) dan kebaruan (*originality*). Siswa visual memenuhi indikator kefasihan (*fluency*) karena memberikan beragam ukuran dengan benar dalam satu bangun segi empat dan menggunakan pola tertentu, yaitu enam bangun persegi panjang, enam bangun trapesium dan tiga bangun layang-layang dengan ukurannya masing-masing yang luasnya sama dengan  $144 \text{ cm}^2$ , siswa visual memenuhi indikator keluwesan (*flexibility*) karena mampu menyelesaikan masalah yaitu menemukan empat bangun segiempat yang berbeda dengan masing-masing ukurannya yang luasnya sama dengan  $144 \text{ cm}^2$ , yaitu bangun persegi, persegi panjang, trapesium dan layang-layang. Siswa visual memenuhi indikator kebaruan (*originality*) karena mampu menemukan satu bangun yang “tidak biasa” dipikirkan siswa pada tingkat pengetahuannya dan belum pernah dijumpai sebelumnya, yakni menggabungkan bangun trapesium dan persegi panjang dengan menyertakan masing-masing ukuran dan luasnya sama dengan  $144 \text{ cm}^2$ .

2. Deskripsi kemampuan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari gaya belajar auditorial diperoleh bahwa kreativitas siswa bergaya belajar auditorial memperoleh hasil tingkat 3 yang artinya kreatif, karena siswa auditorial memenuhi dua indikator kreativitas yaitu keluwesan (*flexibility*) dan kebaruan (*originality*). Siswa auditorial tidak memenuhi indikator kefasihan (*fluency*) karena tidak mampu memberikan jawaban beragam dengan pola tertentu dalam satu bangun segi empat yang dibuat. Siswa auditorial memenuhi indikator keluwesan (*flexibility*) karena mampu menyelesaikan masalah yaitu menemukan tiga buah bangun segi empat yang berbeda yaitu persegi, persegi panjang dan layang-layang dengan ukurannya masing-masing dan memiliki luas yang sama dengan  $144 \text{ cm}^2$ . Siswa auditorial memenuhi indikator kebaruan (*originality*) karena mampu menemukan satu bangun yang “tidak biasa” dipikirkan siswa pada tingkat pengetahuannya dan belum pernah dijumpai sebelumnya, yakni menggabungkan tiga bangun, yaitu dua bangun persegi panjang dan satu bangun persegi dengan menyertakan masing-masing ukuran dan luasnya sama dengan  $144 \text{ cm}^2$ .
3. Deskripsi kemampuan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari gaya belajar kinestetik diperoleh bahwa kreativitas siswa bergaya belajar kinestetik memperoleh hasil tingkat 3 yang artinya kreatif, karena siswa kinestetik memenuhi dua indikator kreativitas yaitu kefasihan (*fluency*) dan keluwesan (*flexibility*). Siswa kinestetik memenuhi indikator kefasihan (*fluency*) karena memberikan beragam ukuran dengan benar dalam satu bangun segi empat dan menggunakan pola tertentu, yaitu empat ukuran yang berbeda pada bangun datar persegi panjang yang luasnya sama dengan  $144 \text{ cm}^2$ . Siswa kinestetik memenuhi indikator

keluwesan (*flexibility*) karena mampu menyelesaikan masalah yaitu menemukan tiga buah bangun segiempat yaitu persegi, persegi panjang dan layang-layang dengan ukurannya masing-masing dan memiliki luas sama dengan  $144 \text{ cm}^2$ . Subjek KMA tidak memenuhi indikator kebaruan (*originality*) karena tidak mampu menemukan satu bangun yang “tidak biasa” dipikirkan siswa pada tingkat pengetahuannya.

4. Deskripsi kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika pada materi segi empat ditinjau dari gaya belajar diperoleh bahwa kreativitas siswa bergaya belajar visual memperoleh tingkat kreatif 4 yang artinya sangat kreatif, karena siswa visual memenuhi ketiga indikator kreativitas yaitu kefasihan (*fluency*), keluwesan (*flexibility*) dan kebaruan (*originality*). Kreativitas siswa bergaya belajar auditorial memperoleh hasil tingkat 3 yang artinya kreatif, karena siswa auditorial memenuhi dua indikator kreativitas yaitu keluwesan (*flexibility*) dan kebaruan (*originality*). Kreativitas siswa bergaya belajar kinestetik diperoleh bahwa kreativitas siswa bergaya belajar kinestetik memperoleh hasil tingkat 3 yang artinya kreatif, karena siswa kinestetik memenuhi dua indikator kreativitas yaitu kefasihan (*fluency*) dan keluwesan (*flexibility*).

## **B. SARAN**

Berdasarkan simpulan di atas dapat diberikan saran-saran sebagai berikut.

1. Guru perlu memperhatikan gaya belajar siswa dalam pembelajaran matematika dikarenakan terdapat perbedaan cara siswa dalam menyerap pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung.
2. Penggunaan soal yang merangsang berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika perlu dibudidayakan karena akan mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa.

3. Perlu diadakan penelitian lebih lanjut tentang jumlah atau persentase masing-masing gaya belajar siswa untuk dapat dijadikan pedoman dalam penyusunan kurikulum, mengingat cara belajar dari masing-masing siswa memiliki gaya belajar yang berbeda sehingga penyerapan pembelajaran pun berbeda pada tiap siswa.