

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kreativitas merupakan kompetensi yang dimiliki oleh seseorang untuk membuat gabungan-gabungan sebagai hasil kreativitasnya yang baru dan memiliki makna sosial, tidak semua yang dihasilkan harus baru, melainkan gabungan-gabungannya. Dengan menggabungkan bagian-bagian yang telah ada sebelumnya maka akan diperoleh kombinasi yang baru (Munandar, 2012). Berpikir kreatif adalah aktivitas mental manusia dalam memecahkan masalah matematika dengan kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban atau menemukan satu jawaban yang sama tetapi dengan banyak cara yang berbeda (Fardah, 2012).

Dunia pendidikan proses pembelajaran penekanannya lebih pada hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan. Proses pemikiran tinggi termasuk berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika jarang dilatih serta kurang mengembangkan ide yang ada dalam pikirannya. Penghafalan dan penyelesaian masalah dengan rumus-rumus dapat menghambat kreatifitas dalam diri peserta didik. Berpikir kreatif sangat penting untuk menghadapi tantangan dan tuntutan jaman yang semakin maju. Untuk mengetahui proses berpikir kreatif siswa, dapat diketahui dengan salah satu teori yang dikemukakan oleh Wallas.

Tahapan Wallas yaitu langkah persiapan (*preparation*), inkubasi (*incubation*), iluminasi (*illumination*) dan verifikasi (*verification*) merupakan rangkaian langkah yang satu dengan yang lainnya terkait (Munandar, 2012). Pada tahap persiapan siswa mengumpulkan informasi yang relevan untuk memecahkan permasalahan, tahap inkubasi siswa akan melepaskan diri untuk sementara dari suatu permasalahan dan memikirkannya di bawah alam sadar, tahap iluminasi siswa mendapatkan ide atau gagasan yang muncul pada tahap inkubasi, dan tahap verifikasi

siswa menguji atau memeriksa hasil jawaban. Tahap berpikir kreatif Wallas digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif. Pada dasarnya siswa belum terbiasa untuk melakukan tahapan berpikir kreatif secara menyeluruh. Siswa terbiasa untuk berpikir secara instan dan bergantung pada bantuan orang lain. Kemampuan berpikir kreatif dapat ditingkatkan apabila siswa dibiasakan untuk melakukan setiap tahapan berpikir kreatif (Mashitoh, dkk., 2019)

Kemampuan berpikir kreatif dipandang penting karena akan membuat peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, suka mencoba, dan senang bermain serta membantu peserta didik menciptakan ide-ide baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki untuk menyelesaikan permasalahan dari sudut pandang yang berbeda. Kemampuan berpikir kreatif membantu peserta didik menciptakan ide-ide baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki untuk menyelesaikan permasalahan dari sudut pandang yang berbeda.

Berdasarkan hasil wawancara 11 April 2023 dengan guru mata pelajaran matematika di salah satu MTsN di kota Medan menyatakan sebagian siswa hanya mengerti pada saat guru menerangkan materi dan contoh soal saja, ketika siswa dihadapkan dengan soal yang sedikit berbeda dengan contoh soal, mereka pun kesulitan menyelesaikannya. Ini disebabkan kemampuan berpikir siswa dalam memanipulasi materi matematika sangat kurang, sehingga mereka tidak mampu mengembangkan kreatifitas yang dimilikinya dalam menyelesaikan soal secara maksimal. Peserta didik mampu melihat persoalan dari berbagai persepektif dan mampu memecahkan masalah dengan berbagai alternatif. Dalam dunia pendidikan proses pembelajaran penekanannya lebih pada hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan. Proses pemikiran tinggi termasuk berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika jarang dilatih serta kurang mengembangkan ide yang ada dalam pikirannya.

Kekreatifan peserta didik ketika menyelesaikan persoalan matematika, dan dalam mencapai keberhasilannya dapat dipengaruhi oleh faktor gaya belajar yang dimiliki peserta didik itu sendiri (Rohmah, 2017). Gaya belajar merupakan salah satu variabel yang menyangkut cara-cara siswa memahami pelajaran di sekolah. Secara umum, di dalam diri peserta didik memiliki gaya belajar visual, auditori,

kinestetik. Untuk gaya belajar seseorang yang mengandalkan kemampuan indera penglihatan itu dinamakan gaya belajar visual, gaya belajar seseorang yang mengandalkan kemampuan indera pendengaran dinamakan gaya belajar auditory, dan gaya belajar seseorang dengan kemampuan fisik, pergerakan atau sentuhan dinamakan gaya belajar kinestetik (De Porter & Hernacki, 2016).

Hasil wawancara pada tanggal 11 April 2023 dengan seorang guru di MTsN di Kota Medan, guru sering lupa bahwa siswa tidak memiliki gaya belajar yang sama walaupun mereka berada di sekolah atau bahkan duduk di kelas yang sama, kemampuan seseorang menyerap dan memahami pelajaran sudah pasti berbeda tingkatannya, ada yang cepat, sedang dan ada pula yang lambat. Karenanya mereka sering kali harus menempuh cara berbeda untuk bisa memahami sebuah informasi atau pelajaran yang sama.

Menurut Faryadi (2017) gaya belajar satu individu memiliki dampak besar terhadap kemajuan belajarnya. Gaya belajar yang sesuai adalah kunci keberhasilan bagi seorang siswa dalam belajar. Oleh karena itu dalam kegiatan belajar, siswa sangat perlu untuk diarahkan, untuk mengenali gaya belajar yang sesuai dengan dirinya sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif. Penelitian yang dilakukan oleh (Sutrisno, 2013) yang mengatakan bahwa prestasi siswa bergaya belajar auditorial lebih baik daripada visual dan kinestetik dan prestasi siswa bergaya belajar visual lebih baik daripada kinestetik. Sedangkan dalam penelitian lain menyebutkan bahwa gaya belajar visual, gaya belajar auditorial dan gaya belajar kinestetik memiliki hubungan positif dengan prestasi belajar (Bire, dkk, 2014).

Hal inilah yang menjadi tugas seorang guru profesional dimana guru harus memahami karakteristik seorang siswa, memahami perbedaan potensi, mengenali variasi gaya belajar, dan memperlakukan setiap siswa sebagai pribadi yang unik dan utuh. Pada proses pembelajaran guru mempunyai tugas utama yaitu untuk mendidik, membimbing dan mengarahkan siswanya untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Hal tersebut tercantum dalam UU Nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen, pasal 1 yaitu ketentuan umum:

“Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”

Proses pembelajaran di Sekolah, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menjadi sorotan. Hal ini dikarenakan banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika khususnya dalam memecahkan masalah matematika. Secara spesifik dilihat dari beberapa kasus di lapangan siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah soal cerita (Farida, 2015). Siswa kesulitan dalam mengerjakan soal cerita disebabkan karena siswa kurang cermat dalam membaca dan memahami kalimat demi kalimat serta mengenai apa yang diketahui dalam soal dan apa yang ditanyakan, serta bagaimana cara menyelesaikan soal secara tepat. Siswa sering mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita pada Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Materi ini dijelaskan pada siswa kelas VIII. Sebagai syarat dalam mempelajari SPLDV ini, ialah siswa telah mempelajari operasi bentuk aljabar, persamaan linear satu variabel, sistem koordinat, relasi dan fungsi, hingga persamaan garis lurus (Sudirman, 2019). Dengan demikian, guru harus menjadikan materi-materi tersebut sebagai apersepsi sebelum memasuki materi SPLDV (Sulfaidah, Ma'rup, & Bahar, 2022).

Mempelajari SPLDV ini terdapat prosedur-prosedur penyelesaian masalah SPLDV yang harus dipahami siswa, seperti terdapat metode substitusi, eliminasi, eliminasi-substitusi, bahkan metode grafik. Dari pengalaman yang peneliti alami, prosedur-prosedur penyelesaian tersebut diberikan secara langsung oleh guru. Siswa hanya menerima metode-metode tersebut tanpa mencoba menemukan penyelesaiannya sendiri. Padahal, dalam menemukan penyelesaian masalah SPLDV ini, guru dapat melihat pemahamannya mengenai aljabar maupun kemampuan dalam menggambar grafik pada koordinat kartesius apabila permasalahan SPLDV menggunakan metode grafik (Sulfaidah, Ma'rup, & Bahar, 2022).

Berdasarkan penelitian (Perbowo, 2012), kesalahan dan kesulitan siswa dalam menguasai materi SPLDV ialah

Khofifa Romaito Siregar, 2023

ANALISIS PROSES BERPIKIR KREATIF SISWA SMP BERDASARKAN TAHAPAN WALLAS DALAM MENYELESAIKAN SOAL CERITA SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL (SPLDV) DITINJAU DARI GAYA BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Mengenai konsep SPLDV dan non-SPLDV, siswa salah menyangka PLDV sebagai SPLDV karena siswa beranggapan bahwa SPLDV merupakan persamaan linier yang memuat dua variabel
2. Kemampuan siswa dalam merepresentasikan informasi yang terdapat pada soal cerita kedalam bentuk matematika. Siswa salah memposisikan variabel dan koefisien variabel, sehingga mengalami kesalahan dan membuat model matematika dari masalah yang diberikan. siswa masih belum memahami perbedaan variabel dengan koefisiennya.

SPLDV juga erat kaitannya dengan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini membuat siswa terasa dekat dengan matematika sehingga siswa dapat lebih memahami matematika itu sendiri. Dari uraian di atas, berikut penulis sampaikan laporan terkait hasil penelitian yang berjudul “Analisis Proses Berpikir Kreatif Siswa SMP Berdasarkan Tahapan Wallas Dalam Memecahkan Soal Cerita SPLDV Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang berkaitan dengan Proses Berpikir Kreatif Siswa SMP Berdasarkan Tahapan Wallas Dalam Memecahkan Soal Cerita SPLDV Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana gaya belajar yang dimiliki siswa?
2. Bagaimana proses berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal cerita SPLDV berdasarkan tahapan Wallas?
3. Bagaimana Proses Berpikir kreatif siswa berdasarkan tahapan Wallas dalam menyelesaikan soal cerita SPLDV ditinjau dari gaya belajar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini ialah menganalisis dan mendeskripsikan gaya belajar yang dimiliki siswa, mengetahui proses berpikir kreatif siswa berdasarkan tahapan wallas dan mengetahui proses berpikir kreatif siswa berdasarkan tahapan wallas dalam memecahkan soal cerita SPLDV ditinjau dari gaya belajar.

Khofifa Romaito Siregar, 2023

ANALISIS PROSES BERPIKIR KREATIF SISWA SMP BERDASARKAN TAHAPAN WALLAS DALAM MENYELESAIKAN SOAL CERITA SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL (SPLDV) DITINJAU DARI GAYA BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru dan Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan guru mengenai gaya belajar yang dimiliki siswa untuk memudahkan penyampaian pengajaran dan menjadi pertimbangan dan acuan dalam pembelajaran yang tepat bertujuan meningkatkan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran matematika.

2. Bagi Sekolah dan Pemerhati Pendidikan

Penelitian ini dapat dijadikan masukan dan sumbangan pemikiran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah atau bahkan di Indonesia khususnya dalam bidang matematika, serta dapat menjadi bahan pertimbangan pemilihan bahan ajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

1.5 Definisi Operasional

1. Berpikir Kreatif

berpikir kreatif adalah proses yang memiliki ciri-ciri kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian atau originalitas (*originality*) dan merinci atau elaborasi (*elaboration*).

2. Tahapan Wallas

Tahapan Wallas yaitu langkah persiapan (*preparation*), inkubasi (*incubation*), iluminasi (*illumination*) dan verifikasi (*verification*) merupakan rangkaian langkah yang satu dengan yang lainnya terkait.

3. Gaya Belajar

Gaya belajar adalah cara yang paling disukai, paling dominan dalam proses belajarnya, di mana individu dapat menerima, menyerap, mengatur, dan mengolah informasi yang ia dapatkan.

4. Soal Cerita

Soal cerita merupakan uraian kalimat yang di tuangkan dalam bentuk cerita atau rangkaian kata-kata yang menguraikan masalah kehidupan sehari-hari maupun masalah lainnya.

5. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel

Sistem persamaan linear dua variabel terdiri dari dua buah persamaan linear yang masing-masing memuat dua variabel (peubah).