

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Persaingan secara global menuntut suatu bangsa untuk memiliki sumber daya manusia yang berkualitas. Kualitas yang dimaksud adalah kemampuan SDM untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting di dalam meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan adalah proses memperoleh ilmu pengetahuan baik secara formal maupun informal. Melalui pendidikan maka akan tercipta SDM yang kompeten dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Di mana sumber daya manusia tersebut memiliki *soft skill* dan *hard skill* yang baik yang nantinya akan berguna bagi kemajuan bangsa ini.

Pendidikan yang berkualitas akan membekali siswa dengan kemampuan berpikir. Dengan demikian, pendidik saat ini hendaknya tidak hanya fokus pada pengetahuan yang dibutuhkan oleh siswa, tetapi juga menanamkan keterampilan berpikir ke dalam materi pembelajaran (Eng, 2010). Kemampuan berpikir merupakan elemen penting selama proses pembelajaran untuk memahami dan memperoleh pengetahuan baru karena berpikir merupakan proses alami dalam pikiran individu yang dapat membantu menyelesaikan berbagai masalah dan meningkatkan kualitas hidup (Sanjaya et al, 2018). Ada delapan komponen paling utama dalam proses berpikir, yaitu: 1) pembuatan konsep, 2) pembuatan prinsip, 3) pemahaman, 4) penyelesaian masalah, 5) penetapan keputusan, 6) penelitian, 7) penyusunan, dan 8) berwacana secara oral (Wibawa, 2016).

Salah satu jenis berpikir adalah berpikir kreatif. Berpikir kreatif adalah keterampilan yang penting untuk dikembangkan karena tidak diberikan sejak lahir, tetapi sesuatu yang diperoleh, dibangun, dan diasah dari belajar untuk bekerja sama (Khoiri et al, 2017). Berpikir kreatif merupakan kemampuan yang dimiliki setiap individu untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru bagi dirinya, baik dalam bentuk gagasan maupun karya nyata yang berbeda dari sebelumnya. Sesuatu yang baru di sini tidak berarti harus melakukan pekerjaan baru yang belum pernah ada

sebelumnya, tetapi dapat menggabungkan dua atau lebih konsep yang ada menjadi satu yang unik (Pane, Syahputra, & Mulyono, 2017).

Kemampuan berpikir kreatif matematis sangat penting untuk menjadi fokus dan komponen utama yang harus dikuasai oleh siswa, dimana siswa diberi kebebasan untuk mencoba solusinya sendiri dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika (Lince, 2016). Darusman (2014) mengatakan bahwa dalam pembelajaran matematika di sekolah siswa harus dilatih untuk memiliki kemampuan berpikir kreatif dalam memperoleh, memilih, dan mengolah informasi agar dapat bertahan dalam keadaan yang berubah-ubah dan kompetitif.

Alasan kemampuan berpikir kreatif matematis memiliki peran penting dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika juga didukung oleh pendapat Kwon & Park (2006) mengatakan perkembangan berpikir kreatif saat ini diharapkan dapat menjadi fokus pendidikan matematika dimana siswa diberikan kebebasan untuk mencoba memberikan solusi yang orisinal atau kemungkinan baru yang berasal dari diri mereka sendiri. Siswa yang memiliki pemikiran kreatif tidak hanya menggunakan pengetahuan matematika yang mereka peroleh selama pembelajaran dalam memecahkan masalah, tetapi dapat menggunakan strategi baru dan tidak biasa dalam menyelesaikan masalah mereka (Wessels, 2014). Munandar (2009) menyebutkan bahwa indikator kemampuan berpikir kreatif matematis terdiri dari kelancaran, keluwesan, keaslian, dan keterampilan.

Namun pada kenyataan dalam proses pembelajaran, banyak peserta didik masih kesulitan dalam memenuhi indikator kemampuan berpikir kreatif tersebut. Hal ini dapat dilihat dari masalah matematika yang dihadapi siswa seringkali tidak serta merta dapat dicarikan solusinya, sedangkan siswa diharapkan dan dituntut untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut tanpa hanya mendengarkan, mengikuti atau meniru apa yang diberikan oleh guru dan siswa tidak diperbolehkan atau didorong untuk mengembangkan potensi dan kreativitasnya (Lince, 2016). Senada dengan hasil penelitian Hidayat, Wahyudin & Prabawanto (2018) ditemukan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa belum tercapai pada kategori indikator keaslian. Ini sulit, karena siswa masih menganggap transisi dari konkret ke abstrak. Sehingga ketika siswa dituntut untuk berpikir kreatif dalam suatu

masalah, penyelesaiannya tetap mengikuti proses algoritmik yang biasa diselesaikan untuk masalah rutin. Sementara itu, penelitian yang dilakukan Nehe, Surya, & Syahputra (2017) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah yang artinya kemampuan berpikir siswa dalam menyelesaikan masalah secara kreatif atau kategorisasi masih jauh lebih sedikit dari yang diharapkan dalam PP No. 23 Tahun 2006.

Berdasarkan wawancara singkat yang dilakukan peneliti dengan salah satu guru matematika di SMP Negeri di Kota Kendari yang merupakan tempat penelitian dilaksanakan, ditemukan bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika khususnya pada soal yang berkaitan dengan melatih berpikir kreatif matematis masih tergolong rendah. Saat guru memberikan soal, hanya satu atau dua siswa yang dapat menyelesaikan soal tersebut. Seorang siswa dapat dikatakan memiliki kemampuan berpikir kreatif yang baik apabila siswa tersebut dapat memberikan gagasan yang bervariasi yang dikembangkan dari kata-kata sendiri, bukan tiruan secara langsung dari sumber belajar. Akan tetapi dalam satu kelas kebanyakan siswa hanya mampu mengerjakan soal latihan yang persis dicontohkan guru. Apabila soal dimodifikasi lagi, mereka mengalami kesulitan untuk menyelesaikannya. Ini juga sejalan dengan pendapat Musna & Juandi (2019) yang menjelaskan bahwa siswa yang tak terbiasa menyelesaikan soal nonrutin memiliki kemampuan berpikir kreatif matematis yang rendah. Padahal kreativitas seseorang dapat terlihat melalui sumber pembelajaran yang tidak lengkap atau tidak utuh. Hal ini guna merangsang siswa untuk lebih banyak bertanya, mencari jawaban sendiri sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dengan ide dan gagasan yang baru diperoleh (Supriatna, 2019). Di kelas, siswa juga tidak mempunyai kepercayaan diri dengan kemampuan yang dimilikinya ketika hendak menyelesaikan masalah yang diberikan. Ini dilihat ketika siswa dihadapkan pada soal yang menurut mereka sulit, mereka memilih untuk tidak menyelesaikan atau dalam hal ini, siswa memilih menyerah sebelum mencoba untuk mengerjakannya. Hal ini sangat berkebalikan dengan berpikir kreatif yang pada umumnya dipicu oleh masalah-masalah yang menantang (Octaviyani et al, 2020).

Peserta didik memiliki kemampuan berpikir kreatif matematis yang berbeda-beda dapat dilihat dari beberapa faktor, salah satu faktornya adalah gaya belajar (Irbah, Kusumaningsih, & Sutrisno, 2018). Priyatna (2013) menjelaskan bahwa gaya belajar merupakan proses dimana peserta didik menerima informasi atau pengetahuan baru dan proses yang akan digunakan peserta didik untuk belajar. Hal ini senada dengan DePorter dan Hernacki (2015) menyatakan bahwa gaya belajar tiap individu merupakan perpaduan dari bagaimana ia menyerap informasi, kemudian mengatur dan mengolahnya hingga menghasilkan makna. Gaya belajar yang kurang tepat dengan karakter siswa mengakibatkan siswa menjadi kesulitan ketika dihadapkan pada permasalahan yang rumit dan tidak rutin (Fridausi, Asikin, & Wuryanto, 2018).

Setiap peserta didik mempunyai gaya belajar yang cenderung tak sama dalam menyerap pengetahuan yang diberikan. Ada peserta didik yang dapat menangkap informasi lebih maksimal melalui indra penglihatan (visual), ada juga yang melalui indra pendengaran (auditori) dapat menangkap informasi lebih maksimal, sementara yang lain melalui aktifitas fisik atau tubuh (kinestetik atau belajar somatis) untuk maksimal menyerap informasi. Diharapkan dengan mengenali gaya belajar peserta didik, maka guru dapat membantu memaksimalkan fungsi dominasi otak peserta didik sebagai bentuk kemampuan mengatur dan mengelola informasi melalui berbagai aktifitas fisik dan mental. Dengan demikian jenis-jenis gaya belajar yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah gaya belajar visual, auditori dan kinestetik.

Faktor lain yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif matematis adalah kemampuan afektif siswa. Sesuai dengan pendapat Handayani (2011) mengatakan bahwa kemampuan afektif telah termasuk sebagai penunjang yang diperlukan seseorang agar berhasil dalam mengerjakan tugasnya dengan baik. Dengan demikian selain kemampuan kognitif, kemampuan afektif juga penting untuk dimiliki setiap siswa. Salah satu kemampuan afektif dalam pembelajaran matematika adalah *self-efficacy*.

Self-efficacy adalah keyakinan yang ada pada siswa untuk mengerjakan tugas atau tindakan tertentu (Sahendra, Budiarto, & Fuad, 2018). Keyakinan yang

dimaksud di sini adalah keyakinan siswa pada kemampuan yang dimiliki untuk mencapai hasil yang diinginkan. *Self-efficacy* menekankan pada keyakinan diri individu saat menghadapi situasi mendatang yang sifatnya tidak pasti dan tidak dapat diramalkan, serta kebanyakan penuh tekanan (Masri et al, 2018).

Terdapat beberapa ciri siswa yang masih kurang percaya diri seperti siswa yang merasa tegang dan malu saat harus maju ke depan kelas, merasa cemas saat akan melakukan tes, siswa yang tidak percaya diri dengan kemampuannya bisa melakukan tindakan mencontek walaupun mereka telah mempelajari materi yang diteskan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kurangnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam pembelajaran matematika dipengaruhi oleh kurangnya kepercayaan diri siswa saat mengerjakan soal-soal matematika terutama yang berkaitan dengan berpikir kreatif (Suciawati, 2019). Sternberg dan Williams (Chuang et al, 2010) juga mengemukakan bahwa untuk memaksimalkan dan mengembangkan kreativitas diperlukan *self-efficacy*.

Self-efficacy terbagi menjadi tiga tingkatan, yaitu *self-efficacy* tinggi, sedang dan rendah. Siswa dengan *self-efficacy* yang tinggi memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan. Dengan adanya kepercayaan diri akan kemampuan yang dimiliki membantu siswa merasa lebih tertantang ketika dihadapkan pada situasi yang sulit (Subaidi, 2016). Siswa dengan efikasi diri yang baik membantu dirinya dalam mengatur dan melakukan tindakan yang diperlukan untuk mencapai tujuannya (Mercer & Williams, 2014). Sedangkan perasaan negatif dari rendahnya *self-efficacy* adalah siswa menjadi tidak yakin akan kemampuan yang ada dalam diri mereka. Perasaan tidak yakin ini mengakibatkan usaha dalam mengerjakan suatu tugas akan berkurang atau bahkan cenderung lebih mudah menyerah (Bandura, 1999).

Berdasarkan permasalahan di atas, diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah hal penting yang perlu dimiliki oleh setiap siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Ditinjau dari Gaya Belajar dan *Self-efficacy*”.

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP ditinjau dari gaya belajar dan *self-efficacy*.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, permasalahan penelitian ini dirumuskan dalam pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik yang memiliki *self-efficacy* tinggi?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik yang memiliki *self-efficacy* sedang?
3. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik yang memiliki *self-efficacy* rendah?

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan dalam mengukur kemampuan berpikir kreatif matematis, gaya belajar dan *self-efficacy*.
2. Manfaat praktis
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penelitian lanjutan khususnya tentang kemampuan berpikir kreatif matematis gaya belajar, dan *self-efficacy*.

1.5 Definisi Operasional

1. Kemampuan Berpikir kreatif matematis adalah kemampuan siswa dalam mengembangkan pemahaman matematika sehingga dapat membuat ide-ide baru dalam menyelesaikan masalah matematika yang dihadapinya dengan mudah dan *flexible*. Dengan kata lain cara berpikir matematika yang meliputi

indikator kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), keaslian berpikir (*originality*), dan memerinci (*elaboration*).

2. Gaya belajar merupakan cara atau kebiasaan siswa dalam menerima dan memproses pengetahuan atau informasi pembelajaran. Gaya belajar terdiri dari tiga tipe yaitu visual, auditori dan kinestetik. Gaya belajar visual cenderung dengan cara mengamati, gaya belajar auditori cenderung dengan cara mendengar dan gaya belajar kinestetik cenderung dengan aktifitas fisik.
3. *Self-efficacy* merupakan keyakinan seseorang atas kemampuannya dalam mengatur dan mengerjakan suatu tugas untuk mencapai hasil yang diperlukan. Indikator *self-efficacy* terdiri atas tiga yaitu *magnitude*, *strength*, dan *generality*.