

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu hal yang sangat penting dalam kehidupan seseorang adalah pendidikan. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Ilmu pengetahuan yang memegang peranan penting dalam pendidikan salah satunya adalah matematika.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern serta mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Salah satu cara untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan adalah dengan meningkatkan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari jenjang sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama (Depdiknas, 2006). Pada abad ke-21, siswa dituntut untuk memiliki keterampilan 4C yaitu berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical Thinking and Problem Solving*), kreativitas (*creativity*), kemampuan komunikasi (*communication skills*), dan kemampuan berkolaborasi (*collaboration skills*) (Rahmawati et al., 2023).

Salah satu kemampuan yang harus dikuasai siswa melalui pembelajaran matematika adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif yang tinggi tentunya akan menstimulus siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika tidak hanya dengan satu cara melainkan menemukan alternatif cara yang lain. Oleh karena itu siswa harus mampu berpikir kreatif sehingga nantinya dapat membantu siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika (M. Syarif Hikmatulloh et al., 2023). Berpikir kreatif merupakan salah satu cara untuk memunculkan ide-ide kreatif, inovatif, kritis, kolaboratif, serta komunikatif dalam

menyelesaikan masalah (Siswono & Setianingsih, 2023). Jadi dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu proses penyelesaian masalah dan menciptakan gagasan yang baru.

Menurut Munandar (Qomariyah & Subekti, 2021) menyatakan bahwa indikator berpikir kreatif meliputi 4 indikator, yaitu: (1) Berpikir lancar (*Fluency thinking*), (2) Berpikir luwes (*flexible thinking*), (3) Berpikir orisinal (*original thinking*), dan (4) Keterampilan mengelaborasi (*elaboration ability*). Indikator-indikator tersebut memperlihatkan pentingnya kemampuan berpikir kreatif. Hal tersebut dikarenakan siswa dituntut untuk berpikir secara cepat, luas, dan dapat mengembangkan gagasan atau ide, serta dapat menemukan gagasan atau ide baru untuk menyelesaikan masalah. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif adalah siswa yang berani mengemukakan pendapat yang berbeda ataupun pendapat baru. Siswa yang berpikir kreatif akan lebih sering mengikuti insting atau nalurinya dalam bertindak, kerap kali berubah pikiran, dan mudah bosan di saat mengerjakan suatu hal yang monoton (Rahyuni, 2023).

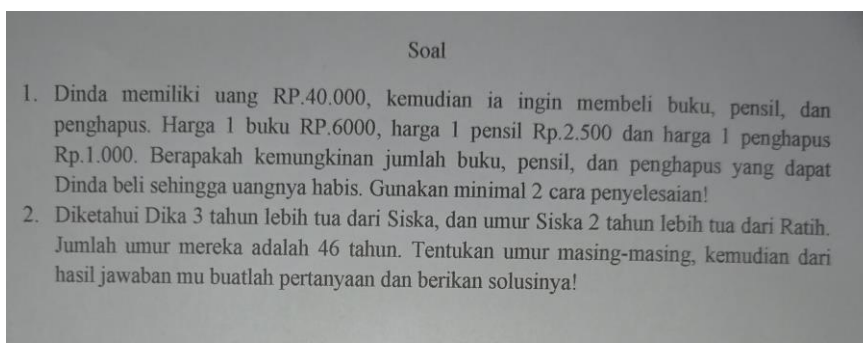
Seperti yang diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang bertujuan untuk menciptakan atau menemukan ide baru yang orisinal serta tidak umum yang membawa pada hasil yang pasti dan tepat, namun pada kenyataannya kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah. Hal tersebut sesuai dengan hasil survey lembaga internasional *Programme For International Students Assesment (PISA)* tahun 2022 terjadi penurunan dari hasil 2018. Tahun 2018 Indonesia mendapatkan skor rata-rata kemampuan matematika 379, sedangkan pada tahun 2022 mendapatkan skor rata-rata 366 (Pratama, 2023). Selain itu, hasil dari *Trends In International Mathematics And Science Study (TIMSS)* tahun 2015 Indonesia mendapatkan skor rata-rata matematika 397 dari rata-rata skor internasional 500, sedangkan pada tahun 2019 berdasarkan TIMSS 2019 Participants (2009) Indonesia tidak ikut berpartisipasi (Novaliyosi & Hadi, 2019).

Hasil dari PISA dan TIMSS tersebut menunjukkan rendahnya kreativitas siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Hal ini dikarenakan karakteristik soal-soal dalam PISA dan TIMSS adalah soal kontekstual, menuntut

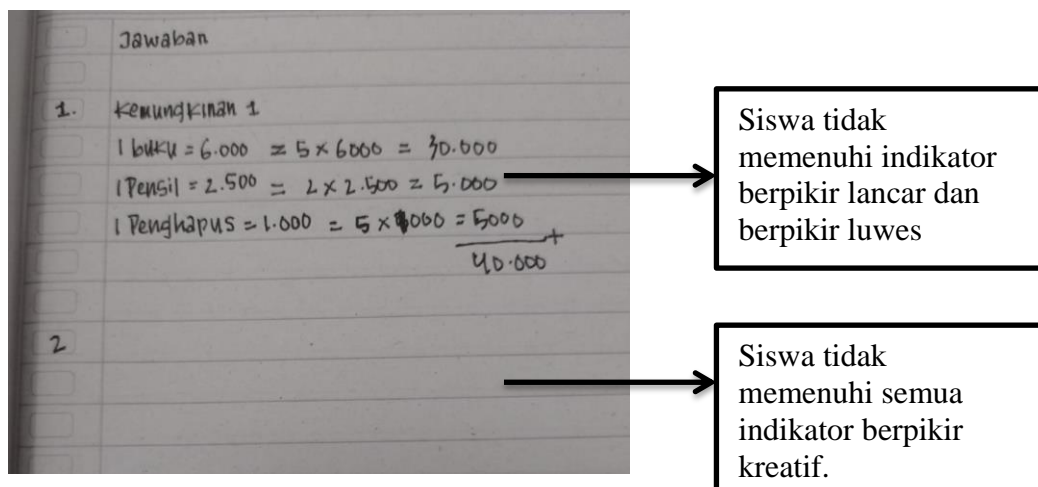
penalaran, argumentasi, dan kreativitas dalam menyelesaikan soal (Wardhani & Rumiati, 2011). Soal kontekstual dapat dijadikan stimulus yang sesuai untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Masalah kontekstual adalah masalah matematika yang dibuat agar sesuai dengan situasi yang dialami siswa atau kehidupan sehari-hari siswa (Fathoni & Siswono, 2023).

Hal ini juga sejalan dengan pengalaman peneliti saat mengikuti kegiatan KMM di MAS Darul Falah. Peneliti melihat sebagian besar siswa masih kesulitan untuk menyelesaikan soal matematika, terlebih pada saat peneliti mengajar dan memberikan soal yang sedikit berbeda dari contoh soal yang telah diberikan sebelumnya. Ada beberapa siswa yang tidak bisa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru dikarenakan siswa tersebut belum mampu memahami, menciptakan, dan menyelesaikan soal dengan caranya sendiri. Selain itu model pembelajaran yang digunakan juga masih kurang inovatif, di mana guru hanya memberikan catatan, contoh soal, dan beberapa latihan saja. Sehingga siswa merasa monoton dan bosan. Di sisi lain siswa juga menganggap mata pelajaran matematika sangat sulit dan susah untuk dipahami sehingga membuat siswa kurang menyukai mata pelajaran tersebut.

Selain itu, hal ini juga dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti di MAS Darul Falah di kelas X IPA 2 pada 16 Februari 2024. Peneliti memberikan tes kemampuan berpikir kreatif untuk melihat penguasaan siswa dalam menyelesaikan tes tersebut, namun peneliti mendapati masih banyak siswa yang masih kurang menguasai dalam menyelesaikan tes yang diberikan. Salah satu soal tes yang diberikan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Soal observasi



Gambar 1. 2 Jawaban siswa

Berdasarkan Gambar 1.2 diperoleh bahwa siswa menjawab soal hanya dengan satu cara penyelesaian saja, sedangkan pada soal diminta minimal menggunakan dua cara penyelesaian. Pada indikator berpikir kreatif tahap kelancaran, didapati siswa belum mampu untuk mengemukakan banyak ide maupun alternatif penyelesaian dalam menjawab soal. Pada tahap keluwesan siswa juga masih kurang di mana siswa tidak memberikan jawaban yang bervariasi. Pada tahap orisinil siswa mampu menggunakan kata-kata sendiri yang dipahami. Pada tahap mengelaborasi siswa sudah mampu untuk menguraikan jawaban secara rinci dari soal yang telah diberikan. pada soal nomor 2 didapati bahwa siswa belum dapat menyelesaikan soal yang diberikan.

Hasil observasi keseluruhan pada soal nomor 1 diperoleh 76,92% (10 orang) siswa yang belum memiliki kemampuan berpikir kreatif, sedangkan pada soal nomor 2 diperoleh 100% (13 orang) siswa tidak menjawab soal atau belum memiliki kemampuan berpikir kreatif. Sehingga dari pemaparan di atas menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah.

Melihat pentingnya berpikir kreatif bagi siswa, maka guru perlu untuk melakukan suatu upaya agar siswa mencapai hasil yang optimal dalam menguasai kemampuan berpikir kreatif. Salah satu upaya yang dapat diusahakan oleh guru yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai bagi siswa. Model pembelajaran yang digunakan diharapkan dapat menumbuhkan keaktifan siswa sekaligus membangun motivasi sehingga berfokus pada mengembangkan

kemampuan berpikir kreatif siswa. Model pembelajaran yang tepat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu *Model Eliciting Activities* (MEAs).

Model-Eliciting Activities menuntun siswa untuk dapat menyatakan model matematika, mengurai elemen-elemen, memahami hubungan konsep antar elemen, serta mengidentifikasi aturan yang berlaku untuk hubungan dan operasi (Siti Chotimah, 2019). *Model-Eliciting Activities* merupakan pembelajaran yang berdasarkan pada kehidupan sehari-hari siswa, di mana siswa yang bekerja dalam kelompok kecil dan menyediakan suatu model matematika sebagai solusi (Dwi Afri & Widyastuti, 2019). Kegiatan pembelajaran Model-Eliciting Activity dimulai dengan menyajikan masalah kepada siswa kemudian membuat model matematika untuk menyelesaikan masalah matematika. Selama proses pembelajaran, siswa bekerja dalam kelompok kecil. Pembelajaran dengan *Model-Eliciting Activities* (MEAs) membiasakan siswa untuk menghasilkan atau menciptakan model matematika yang berbeda sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki oleh siswa.

Selain model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran, hal yang perlu diperhatikan adalah cara siswa dalam menyerap dan menyelesaikan proses pembelajaran yang biasa disebut dengan gaya belajar. Gaya belajar adalah cara siswa merasa nyaman dan mudah dalam memproses pembelajaran (Puji, 2023). Gaya belajar merupakan cara belajar yang berbeda-beda yang dimiliki oleh tiap siswa dan menjadi kunci keberhasilan dalam pembelajaran (Sartika, 2019). Setiap siswa memiliki kecenderungan dalam memproses informasi dengan bentuk yang berbeda-beda dan setiap ciri khas gaya belajar memiliki kegunaan dan manfaat individu itu sendiri dalam memperoleh informasi. Adapun jenis-jenis gaya belajar yaitu: (1) Gaya belajar visual, (2) Gaya belajar auditori, (3) Gaya belajar kinestetik (Syahnaz et al., 2021).

Pentingnya untuk mengetahui gaya belajar siswa agar memudahkan siswa untuk memperoleh informasi, sehingga dapat diketahui gaya belajar yang lebih menonjol akan membuat siswa lebih efektif dalam menyerap informasi dan siswa dapat memanfaatkannya secara maksimal (Edo et al., 2022). Gaya belajar yang berbeda juga membuat cara berpikir serta menyelesaikan suatu permasalahan dengan solusi yang berbeda juga. Hal ini juga sejalan dengan pendapat (Musaidah et al., 2020) menyatakan bahwa banyak siswa yang tidak mengenali gaya belajarnya,

sehingga siswa tidak dapat mengoptimalkan proses penyerapan informasi matematika dengan baik dan kemampuan berpikir kreatif juga kurang optimal. Namun untuk mengetahui gaya belajar dari setiap siswa tentu bukanlah hal yang mudah untuk guru karena tidak sedikit waktu yang digunakan untuk memahami gaya belajar siswa. Gaya belajar siswa juga cenderung berbeda saat di sekolah dan di rumah dan guru tidak bisa sepenuhnya memantau kegiatan siswa pada saat di rumah.

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melihat bagaimana siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif untuk setiap jenis gaya belajar yang diberikan oleh model pembelajaran *Model-Eliciting Activities* (MEAs). Sehingga peneliti memilih penelitian berjudul “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar Pada Pembelajaran *Model-Eliciting Activities* (MEAs) di MAS Darul Falah”.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah.
2. Siswa masih kesulitan menyelesaikan soal matematika yang sedikit berbeda dari contoh yang telah diberikan.
3. Mengetahui gaya belajar dari setiap siswa tidak merupakan hal yang mudah untuk guru.
4. Model pembelajaran yang digunakan masih kurang inovatif.
5. Masih banyak siswa yang tidak bisa mengerjakan soal dikarenakan kurang mampu menciptakan atau membuat penyelesaian dengan caranya sendiri.
6. Siswa menganggap pembelajaran matematika sangat sulit dan susah untuk dipahami.

1.3 Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka fokus masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari gaya belajar pada siswa kelas X IPA MAS Darul Falah.

2. Materi yang disajikan adalah Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel dengan model pembelajaran yang digunakan adalah *Model-Eliciting Activities* (MEAs).
3. Subjek peneliti adalah siswa kelas X IPA 2 MAS Darul Falah pada semester genap 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana klasifikasi gaya belajar siswa kelas X IPA 2?
2. Bagaimana deskripsi kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari gaya belajar melalui pembelajaran *Model-Eliciting Activities* (MEAs)?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui klasifikasi gaya belajar siswa kelas X IPA 2.
2. Untuk memperoleh deskripsi kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari gaya belajar melalui pembelajaran *Model-Eliciting Activities* (MEAs).

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan nilai positif untuk memperkaya ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan model pembelajaran yang baik sesuai dengan materi pembelajaran dan menarik bagi siswa serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mengerjakan soal matematika.
- 2) Membantu siswa untuk mengetahui gaya belajar siswa dalam belajar matematika.

b. Bagi Peneliti

- 1) Dapat berguna untuk mengaplikasikan ilmu yang didapat dari bangku kuliah ke dunia pendidikan.
- 2) Menambah wawasan untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih bervariasi.
- 3) Dapat memberikan masukan berupa perlunya menggunakan model pembelajaran dan media lainnya dalam pembelajaran matematika.

c. Bagi Guru

- 1) Guru dapat memberikan model pembelajaran yang bervariasi.
- 2) Guru memperoleh informasi gaya belajar dari masing-masing siswa.