

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan suatu prosedur yang di dalamnya terdapat seperangkat peristiwa eksternal yang dirancang sedemikian rupa oleh tenaga pendidik guna mendukung, mengaktifkan, dan mempertahankan proses belajar secara internal dengan maksud agar siswa dapat memperoleh kemampuan, ilmu pengetahuan, serta membentuk sikap yang positif sehingga dapat membawa keberhasilan pada pencapaian target belajar. Djamaluddin & Wardana (2019) mengungkapkan bahwa dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat menguasai materi yang sedang diajarkan sehingga dapat mencapai target yang telah ditentukan baik itu dalam ranah kognitif, afektif, ataupun psikomotorik. Oleh sebab itu, proses pembelajaran dapat dinyatakan berhasil apabila terdapat perubahan pada ketiga aspek tersebut, di mana perubahan itu menunjukkan suatu indikasi bahwa proses pembelajaran telah terselenggara dengan baik dan tepat (Suwarni et al., 2018).

Pembelajaran matematika merupakan rangkaian tindakan dalam membangun prinsip-prinsip atau konsep-konsep matematika menggunakan kemampuan sendiri melalui proses internalisasi dengan tujuan agar dapat memperoleh prinsip atau konsep yang baru (Susilawati, 2020). Matematika sebagai ilmu pengetahuan sangat berperan penting dalam kehidupan dan perlu untuk diajarkan di tiap-tiap jenjang pendidikan mulai dari SD (Sekolah Dasar) hingga SMA (Sekolah Menengah Atas). Matematika juga dinilai sangat fundamental dalam membangun dan membentuk

kualitas peserta didik, baik dalam pola berpikir maupun terapannya dalam menghadapi tantangan kehidupan pada era yang akan datang. Islami et al. (2019) juga menyatakan hal yang serupa, bahwa pelajaran matematika penting untuk melatih siswa supaya cakap dalam berpikir sistematis, kritis, analitis, logis, kreatif, berkepribadian baik dan memiliki keterampilan untuk memecahkan persoalan di kehidupan sehari-hari. Menurut Sumarmo, pembelajaran matematika ditujukan agar peserta didik mampu membangun kemampuan berpikir matematik yang terdiri dari enam komponen, yakni: (1) pemahaman; (2) pemecahan masalah; (3) penalaran; (4) komunikasi; (5) koneksi; dan (6) disposisi atau sikap belajar yang positif (Noer, 2008). Hal yang sama juga dinyatakan oleh Simanjuntak et al. (2018) bahwa tujuan dari pembelajaran matematika tidak sebatas meningkatkan perspektif kognitif, namun juga harus mengembangkan perspektif afektif.

Salah satu kemampuan berpikir yang esensial dan perlu untuk dikuasai oleh peserta didik ialah kemampuan berpikir kreatif (Siswono, 2006). Hal itu sesuai dengan pendapat Wahyudin, bahwa salah satu tujuan dalam pendidikan matematika adalah mengembangkan kemampuan siswa hingga menjadi pribadi yang kreatif, mandiri serta berwawasan luas (Nasution, 2018). Berpikir kreatif merupakan konkretisasi berpikir tingkat tinggi. Teknik berpikir yang mempunyai empat ciri, yaitu keluwesan, kefasihan, originalitas atau keotentikan, serta elaborasi atau merinci (Nurlalea et al., 2019).

Berpikir kreatif tidak hanya merupakan cara berpikir guna menghasilkan konsep atau temuan baru, namun di dalamnya juga termuat aspek keterampilan kognitif berupa kemampuan, serta aspek afektif berupa disposisi (Mulyanti, 2016; Sumarmo, 2014). Sumarmo juga menyatakan bahwa sesuatu yang kreatif dapat

muncul apabila di dalam diri individu terdapat motivasi yang kuat dan apabila kebiasaan berpikir kreatif tersebut berlangsung terus-menerus, maka akan terbentuk disposisi berpikir kreatif, yakni kecenderungan, kesadaran, keinginan serta dedikasi yang kuat dalam diri peserta didik untuk berbuat dan berpikir dengan cara yang positif (Nasution, 2018).

Kemampuan dan disposisi merupakan dua hal yang berbeda. Apabila terdapat dua orang peserta didik dengan kemampuan yang sama namun keduanya memiliki disposisi yang berbeda, maka hasil belajarnya pun akan berbeda (Wanabuliandari, 2016). Endyah dan Murniati (dalam Mulyanti 2016) berpendapat bahwa kemampuan berpikir kreatif ialah kemampuan menghasilkan gagasan, temuan ataupun ide baru yang belum ada atau dikenal sebelumnya. Sementara disposisi berpikir kreatif merupakan perilaku untuk bertindak secara positif ketika menentukan serta melakukan pemecahan masalah terhadap suatu konteks yang baru. Maka dari itu, untuk dapat memiliki kecakapan dalam memecahkan permasalahan yang ada, kecenderungan yang positif dalam berpikir kreatif merupakan hal yang paling utama dan harus dikuasai oleh seorang siswa. Sebab, seorang siswa perlu untuk membangun keyakinan, kesadaran, kebiasaan dan gaya belajarnya agar dapat mengembangkan keterampilan kognitifnya (Susilawati, 2020). Itulah mengapa disposisi dan kemampuan memiliki hubungan yang signifikan atau saling berhubungan antara satu sama lainnya (Rezita & Rahmat, 2022; Riskon et al., 2021).

Peserta didik perlu memiliki sikap menghargai matematika sebab syarat seseorang menguasai pelajaran matematika adalah memiliki disposisi yang positif atau sikap bahwa matematika berguna dalam kehidupan sehari-harinya. Sumarmo

(2014) menyatakan bahwa dalam belajar matematika, terdapat beberapa sikap yang perlu dikuasai oleh seorang peserta didik, di antaranya adalah sikap kritis, kreatif, objektif, apresiatif, serta rasa keingintahuan dan minat belajar yang tinggi. Dengan adanya sikap dan kebiasaan berpikir tersebut, maka disposisi yang positif akan terbentuk sehingga siswa memiliki dedikasi, keinginan serta kesadaran yang kuat untuk melaksanakan rangkaian kegiatan dalam pembelajaran matematika (Mulyanti, 2016).

Rendahnya kecenderungan berpikir kreatif salah satunya disebabkan oleh persepsi sebagian besar siswa yang menganggap pelajaran matematika itu sulit dikarenakan konsepnya yang abstrak. Menurut Syahputra, mayoritas siswa memiliki persepsi bahwa matematika merupakan pelajaran hafalan (Nasution, 2018). Ketika siswa lupa dengan hafalannya, maka siswa tersebut akan kehilangan kepercayaan dirinya pada saat tidak dapat memecahkan persoalan matematika yang diberikan oleh guru. Lebih lanjut, kurangnya rasa ingin tahu serta kurang gigihnya siswa dalam menyelesaikan masalah matematika menunjukkan bahwa disposisi siswa masih rendah (Diningrum et al., 2018).

Rendahnya disposisi siswa dalam berpikir kreatif dapat dipengaruhi oleh kesalahan siswa dalam cara mereka belajar (Musaidah et al., 2020). Selain itu, rendahnya disposisi siswa juga dapat dipengaruhi oleh penerapan pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik. Supaya proses pembelajaran bisa berjalan dengan maksimal, perlu bagi seorang guru untuk dapat memahami kondisi peserta didiknya. Sehingga kemampuan guru dalam mempelajari kondisi dan karakteristik peserta didik sangat dibutuhkan (Djamaluddin & Wardana, 2019). Sebagai contoh, dua orang bersaudara kembar yang tumbuh dan berkembang dalam

lingkungan dan situasi yang sama serta mendapatkan perlakuan yang sama dalam pendidikannya, belum tentu akan memiliki cara pandang, pemikiran, serta pemahaman yang sama terhadap dunia di sekitarnya, hal tersebut dikarenakan tiap-tiap individu memiliki perspektif yang berbeda terhadap peristiwa yang terjadi di sekitarnya ataupun dialaminya (Mufidah, 2017).

Ghufron (dalam Haryati et al., 2017) menampik asumsi bahwa ketika guru menggunakan bahan ajar, metode, serta cara penilaian yang sama terhadap semua peserta didiknya, maka akan memberikan hasil akhir yang sama pula. Hal ini dikarenakan setiap siswa memiliki kepribadian, kemampuan, dan disposisi yang berbeda satu sama yang lainnya. Penyebab lainnya ialah karena setiap individu memiliki gaya belajarnya masing-masing. Hal itu sesuai dengan pernyataan Hidayatulloh (2015) bahwa gaya belajar merupakan salah satu variabel yang memiliki peranan penting dalam pencapaian keberhasilan belajar seseorang. Cara siswa dalam menyerap informasi ketika pembelajaran sedang berlangsung baik itu pembelajaran di dalam kelas, di luar kelas, secara sadar ataupun tidak sadar, dapat dipastikan akan memengaruhi hasil belajarnya (Wiedarti, 2018).

Ada banyak macam gaya belajar, salah satunya adalah gaya belajar preferensi sensori, yang terbagi menjadi tiga modalitas belajar yakni visual, auditorial, dan kinestetik (VAK) sebagai poros utamanya (Pratama, 2020). Seseorang dengan preferensi visual akan lebih memahami materi pembelajaran dengan cara melihat dan mengamati. Seseorang dengan preferensi auditorial cenderung memahami suatu informasi melalui apa yang didengar. Sementara seseorang yang mengandalkan preferensi kinestetik memperoleh informasi dengan cara berinteraksi dengan hal-hal di sekitarnya.

Penelitian mengenai disposisi berpikir kreatif telah dilakukan oleh (Nasution, 2018) yang bertujuan untuk menganalisis disposisi berpikir kreatif siswa SMP dalam pembelajaran matematika. Penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa terdapat 80% dari total siswa yang menjadi subjek penelitian memiliki kecenderungan berpikir kreatif positif sementara 20% sisanya memiliki disposisi negatif. Disposisi siswa yang negatif disebabkan oleh berbagai masalah yang muncul pada diri siswa tersebut, salah satunya adalah perasaan malu untuk bertanya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian *grounded theory*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah teknik non-tes dengan penggunaan angket, pedoman wawancara, dan lembar observasi.

Disposisi berpikir kreatif peserta didik bisa diakses dari: 1) observasi terhadap siswa selama diskusi, 2) observasi ketika siswa sedang menyelesaikan masalah melalui pemberian tugas atau tes, dan 3) menggunakan skala disposisi (Bernard, 2015). Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan skala disposisi untuk melihat disposisi berpikir kreatif siswa. Setelah itu, akan diperkuat dengan teknik wawancara. Yang membuat penelitian ini berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya adalah terdapat alat peninjau lain berupa gaya belajar preferensi sensori, sedangkan materi yang digunakan adalah materi kesebangunan dan kekongruenan yang dipelajari di kelas IX SMP.

Dalam pembelajaran matematika, siswa perlu memahami dasar perhitungan, konsep, rumus, hingga pembahasan yang abstrak dan kompleks, yang sering kali membuat siswa kesulitan dalam mengiringi alur pembelajaran (Islami et al., 2019). Islami juga menyatakan bahwa salah satu pokok bahasan yang rumit pada umumnya bagi siswa adalah pokok bahasan mengenai kesebangunan dan

kekongruenan. Hasil observasi yang dilakukan Islami pada siswa kelas IX di SMP Islam Dewan Da'wah menunjukkan bahwa nilai rata-rata ulangan harian siswa berada di bawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu sebesar 60. Hal itu menunjukkan bahwa materi kesebangunan dan kekongruenan cukup sulit bagi siswa. Masalah yang sama juga ditemukan ketika peneliti melakukan observasi di SMP Negeri 8 Bintan, di mana siswa sudah dapat memahami konsep dasar pada materi kesebangunan dan kekongruenan, namun hanya mampu menjawab soal yang tidak memerlukan tahapan berpikir kompleks seperti soal-soal LOTS (*Low Order Thinking Skill*). Begitu siswa diberikan soal-soal HOTS (*High Order Thinking Skill*), yaitu soal-soal yang menuntut siswa untuk memiliki keterampilan berpikir yang tinggi, siswa masih mengalami kesulitan. Selain itu, didapatkan juga hasil studi dokumentasi berupa hasil ulangan harian siswa kelas IX A tahun ajaran 2021/2022 menunjukkan nilai rata-rata siswa masih berada di bawah nilai kriteria ketuntasan minimalnya yaitu sebesar 58,79 dari 65,00 sebagaimana dapat dilihat pada Lampiran 5.

Selain itu, dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti juga didapatkan informasi bahwa kecenderungan siswa kelas IX dalam berpikir kreatif matematis masih sangat rendah. Sebagai contoh, ketika guru memberikan persoalan atau tugas latihan, siswa cenderung menjawab dengan mengikuti arahan ataupun langkah yang sudah ada, baik dengan menggunakan langkah yang diajarkan oleh guru sebelumnya, atau melihat contoh soal yang memiliki kemiripan dengan persoalan yang sedang mereka kerjakan. Ketika diberikan soal berbeda dengan yang sudah ada, peserta didik cenderung memiliki kesulitan. Kendati demikian, guru

menyatakan bahwa bukan berarti tidak ada siswa yang memiliki potensi dalam berpikir kreatif, namun jumlahnya masih sangat sedikit.

Dari pemaparan tentang permasalahan di atas, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian tentang bagaimana disposisi berpikir kreatif siswa kelas IX pada materi kesebangunan dan kekongruenan apabila ditinjau dari gaya belajar preferensi sensori. Maka dari itu, penelitian ini berjudul *“Analisis Disposisi Berpikir Kreatif Siswa Kelas IX pada Materi Kesebangunan dan Kekongruenan Ditinjau dari Gaya Belajar Preferensi Sensori”*.

#### **B. Fokus Penelitian**

Dengan tujuan agar penelitian ini lebih terarah, maka diperlukan adanya fokus penelitian yang digunakan sebagai acuan agar hasil yang diperoleh dari penelitian ini sesuai dengan harapan peneliti. Adapun fokus penelitiannya yaitu, menganalisis disposisi berpikir kreatif siswa kelas IX SMP Negeri 8 Bintan pada materi kesebangunan dan kongruenan ditinjau dari gaya belajar preferensi sensori.

#### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, diperoleh rumusan masalah yaitu, bagaimanakah disposisi berpikir kreatif siswa kelas IX pada materi kesebangunan dan kekongruenan ditinjau dari gaya belajar preferensi sensori?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka diperoleh tujuan penelitian yakni mendeskripsikan disposisi berpikir kreatif siswa kelas IX pada materi kesebangunan dan kekongruenan ditinjau dari gaya belajar preferensi sensori.



## **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang tercantum di dalam penelitian ini peneliti jabarkan sebagai berikut:

### **1. Guru**

Informasi yang diperoleh dari penelitian ini dapat digunakan oleh guru untuk memperbaharui suasana belajar mengajar di kelas agar dapat menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

### **2. Siswa**

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan intropeksi diri bagi siswa kelas IX agar dapat memaksimalkan proses belajar mereka dan menyesuakannya dengan gaya belajar masing-masing, sehingga ke depannya siswa dapat merasakan kesenangan dan kenikmatan dalam belajar yang dapat mengubah disposisi berpikir kreatif mereka pada materi kesebangunan dan kekongruenan menjadi lebih positif lagi daripada sebelumnya.

### **3. Peneliti**

Penelitian ini akan memberikan wawasan, pengetahuan serta pengalaman baru bagi peneliti sendiri dalam menganalisis disposisi berpikir kreatif bagi siswa kelas IX berdasarkan gaya belajar preferensi sensoris.

### **4. Peneliti lain**

Hasil penelitian ini bisa menjadi sumber referensi ataupun acuan ketika peneliti lain hendak melakukan penelitian yang sama, agar dapat mencari solusi dari permasalahan yang masih ditemui di lapangan.

## F. Definisi Istilah

Supaya tidak terdapat ketidaktepatan penafsiran di dalam penelitian ini, sesuai dengan judul *Analisis Disposisi Berpikir Kreatif Siswa Kelas IX pada Materi Kesebangunan dan Kekongruenan Ditinjau dari Gaya Belajar Preferensi Sensori*, peneliti melakukan pendefinisian terhadap beberapa istilah yaitu:

1. Analisis merupakan sebuah kegiatan yang terdiri dari serangkaian aktivitas seperti mengamati sesuatu secara mendetail, menguraikan komponen-komponen pembentuknya, membedakan, serta mengategorikan sesuatu untuk dikelompokkan kembali berdasarkan kriteria tertentu lalu ditafsirkan maknanya dan disusun untuk dapat dikaji lebih lanjut.
2. Disposisi berpikir kreatif adalah sikap, kecenderungan, hasrat, keinginan serta kebiasaan untuk melihat dan melakukan sesuatu dengan cara yang positif ketika menentukan serta melakukan pemecahan masalah terhadap suatu konteks yang baru dengan cara yang relatif berbeda dan belum pernah ada sebelumnya.
3. Kesebangunan dan kekongruenan merupakan sebuah konsep yang terdapat di dalam ilmu geometri. Kesebangunan merujuk pada bangun datar yang memiliki sudut-sudut yang sama besar, sementara kekongruenan merujuk pada kesamaan ukuran yang terdapat pada dua atau lebih bangun datar.
4. Gaya belajar preferensi sensoris merupakan salah satu teori dalam gaya belajar, yakni cara seorang pelajar memperoleh informasi, mempersepsikan, merasakan, berinteraksi dan merespon lingkungan belajar dalam situasi belajar. Gaya belajar ini dibagi menjadi tiga macam, yaitu gaya belajar visual

(dengan cara melihat), auditorial (dengan cara mendengar) dan kinestetik (dengan cara berinteraksi langsung).

