

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur, dan terencana untuk mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan. Sekolah adalah tempat siswa belajar berbagai macam hal, baik intelegensi, kreativitas, atau sosial. Pengembangan cara berpikir, kebiasaan, atau kepercayaan diri dapat dicapai melalui sekolah yakni dengan belajar pemecahan masalah. Menurut Kennedy (2008: 113) dengan belajar pemecahan masalah, siswa dapat mengembangkan cara berpikir, kebiasaan, ketekunan, rasa ingin tahu, dan kepercayaan diri dalam situasi yang tidak biasa atau di luar kelas matematika.

Tujuan dapat dicapai melalui kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran matematika. Menurut Runtukahu (2014: 192) dalam pengajaran matematika, kemampuan pemecahan masalah ialah serangkaian operasi mental yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan.

Salah satu standar proses pembelajaran matematika sekolah adalah pemecahan masalah. Menurut *National Council of Teachers of Mathematics* (dalam Walle 2008: 4) pemecahan masalah adalah salah satu dari lima standar proses matematika sekolah dan merupakan salah satu tujuan utama pendidikan matematika serta bagian penting dalam aktivitas matematika. NCTM juga mengemukakan bahwa pemecahan masalah merupakan fokus dari

pembelajaran matematika karena sebuah sarana untuk mempelajari ide dan keterampilan matematika.

Kegiatan berpikir yang dilakukan pada pemecahan masalah dapat diselesaikan dengan cara-cara yang disukai siswa, seperti menerapkan gaya belajar yang dimiliki. Menurut Ghufron (2014: 11) gaya belajar adalah cara-cara yang lebih disukai dalam melakukan kegiatan berpikir, memproses, dan mengerti akan suatu informasi.

Setiap orang memiliki kecenderungan gaya belajar. Menurut Deporter & Henarcki (2010: 110-112) terdapat tiga gaya belajar seseorang yaitu gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik walaupun masing-masing siswa belajar dengan menggunakan ketiga gaya belajar ini, kebanyakan siswa lebih cenderung pada salah satu di antara gaya belajar tersebut.

Menurut Pourhosein (2012: 11, 51-60) kecenderungan masing-masing gaya belajar adalah sebagai berikut.

“The VAK learning styles model suggest that most people can be divided into one of three preferred styles of learning. These three learning styles are as follows: Someone with a visual learning style has a preference for seen or observed things, including pictures, diagrams, demonstrations, displays, handouts, films, flip chart, etc. Someone with an auditory learning style has a preference for the transfer of information through listening: to the spoken word, of self or others, of sound and noises. Someone with a kinesthetic learning style has a preference for physical experience-touching, feeling, holding, doing, practical hands-on experiences”.

Seseorang dengan gaya belajar visual memiliki preferensi untuk hal-hal yang terlihat atau dapat diamati, seperti gambar, diagram, demonstrasi, tampilan, selebaran, film, flip-chart, dll. Seseorang dengan gaya belajar

auditori memiliki preferensi untuk transfer informasi melalui pendengaran seperti percakapan, suara, dan kebisingan. Seseorang dengan gaya belajar kinestetik memiliki preferensi untuk pengalaman fisik seperti menyentuh, merasakan, memegang, melakukan, pengalaman langsung yang dialami.

Pada observasi awal di SMPIT Darul Fikri Siodarjo khususnya pada pembelajaran matematika materi bangun ruang, peneliti menemukan bahwa perilaku yang ditunjukkan siswa hanya duduk, mendengar, dan mencatat informasi yang disampaikan atau melakukan tanya jawab seperlunya. Sekolah tersebut mematok minimum nilai akademik sebesar 80,0 pada setiap mata pelajaran. Pada saat observasi, banyak siswa saat mengerjakan soal tes lebih mengutamakan jawaban hasil akhir tes bukan pada proses pengerjaannya.

Dalam suatu penelitian relevan yang dilakukan oleh Chayono (2019) terdapat berbagai macam gaya belajar dengan berbagai macam pula kemampuan yang dimiliki siswa seperti penalaran, pemahaman, pemecahan masalah, dan penarikan kesimpulan. Siswa pemilik gaya belajar visual dapat menalar, memahami, dan memecahkan masalah meskipun tidak teliti dalam kesimpulan. Siswa pemilik gaya belajar aural dapat menalar, memahami, menyelesaikan, dan menjelaskan masalah dengan rinci. Siswa pemilik gaya belajar read/write tidak dapat menggambarkan maksud dari soal. Siswa pemilik gaya belajar kinestetik hanya dapat menjelaskan inti dari penyelesaian.

Pada penelitian sebelumnya dan penelitian ini menggunakan dua tipe gaya belajar yang berbeda yakni VARK (Visual, Aural, Read/write, Kinestetik) dan VAK (Visual, Auditori, Kinestetik). Topik utama yang diteliti

juga berbeda yakni penalaran dan kemampuan pemecahan masalah, dimana kedua hal tersebut dimiliki oleh siswa. Dengan perbedaan topik dan pemilihan gaya belajar yang diteliti, diharapkan dapat menemukan suatu hal baru dalam dunia pendidikan. Berdasarkan uraian di atas, disusunlah sebuah penelitian dengan judul **“Analisis Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Siswa Kelas IX SMPIT Darul Fikri Sidoarjo pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Ditinjau dari Gaya Belajar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang terurai di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana kemampuan memecahkan masalah matematika siswa kelas IX SMPIT Darul Fikri Sidoarjo pada materi bangun ruang sisi datar ditinjau dari gaya belajar?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penulisan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan memecahkan masalah matematika siswa kelas IX SMPIT Darul Fikri Sidoarjo pada materi bangun ruang sisi datar ditinjau dari gaya belajar.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat memberi sumbangan pemikiran untuk memperkaya wawasan konsep praktik mengenai analisis kemampuan memecahkan masalah matematika yang ditinjau dari gaya belajar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Diharapkan dapat memberi kontribusi dalam upaya memperbaiki kondisi pendidikan di Indonesia dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

2. Bagi Guru

Diharapkan mendapat informasi tambahan mengenai kemampuan siswa dalam memecahkan masalah sehingga dapat menjadi masukan dalam merancang desain pembelajaran bahkan tugas.

3. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan mendapat sebuah pengalaman dan pengetahuan baru sehingga dapat mengoptimalkan atau mengembangkan ilmu yang dimiliki.

1.5 Batasan Masalah

Agar penelitian tidak menyimpang dari pokok masalah, maka batasan dalam masalah ini adalah gaya belajar tipe V-A-K sebagai bahan angket gaya

belajar serta sub materi limas dan prisma sebagai bahan soal tes memecahkan masalah.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Analisis

Analisis adalah kegiatan menguraikan, membedakan, memilah sesuatu untuk dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu dan kemudian dicari kaitannya lalu ditafsirkan maknanya.

1.6.2 Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

1. Kemampuan adalah kesanggupan atau kapasitas yang dimiliki oleh siswa untuk melakukan kegiatan fisik atau mental.
2. Pemecahan masalah adalah proses individu menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman sehingga dalam penyelesaiannya melibatkan kombinasi konsep dan keterampilan.
3. Masalah matematika adalah suatu situasi atau kondisi (dapat berupa isu, pertanyaan, atau soal) yang disadari dan memerlukan suatu tindakan penyelesaian namun tidak terdapat aturan atau hukum tertentu untuk segera menjawab atau menyelesaikannya.

1.6.3 Bangun Ruang Sisi Datar

Bangun ruang sisi datar adalah bangun tiga dimensi yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari salah satunya adalah limas dan prisma.

1.6.4 Gaya Belajar

Gaya belajar adalah suatu cara yang dimiliki seorang siswa dalam menangkap, menyerap, dan mengatur informasi yang diterima. Ada tiga jenis gaya belajar, yaitu:

1. Gaya belajar visual adalah orang yang rapi dalam berpenampilan, berbicara dengan cepat, perencana dan pengatur waktu yang baik, membaca sendiri dan sekilas, pengingat visualisasi, dan lebih menyukai seni.
2. Gaya belajar auditori ialah pembicara yang fasih, berbicara dengan irama, membaca dengan suara, pandai mengeja dengan suara keras, dan lebih menyukai musik.
3. Gaya belajar kinestetik adalah orang yang tidak bisa duduk dengan tenang dalam waktu lama, berbicara lambat dan pelan, membaca dengan menunjukkan jari, menyentuh yang dijumpai, berorientasi pada fisik, dan lebih menyukai olahraga atau kegiatan fisik.