

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Munif (2010: 135) pembelajaran adalah proses transfer ilmu dua arah, antara pendidik sebagai pemberi informasi dan peserta didik sebagai penerima informasi. Selain itu pembelajaran merupakan kegiatan komunikasi baik secara lisan maupun fisik peserta didik dengan pendidik. Sebagaimana pendidik harus mempunyai suatu keahlian untuk mendapatkan perhatian dalam kegiatan pembelajaran agar peserta didik dapat memahami dan mengerti tentang materi yang disampaikan.

Pembelajaran juga bermaksud suatu aktivitas pendidik secara terprogram melalui desain instruksional agar peserta didik dapat belajar secara aktif dan lebih menekankan pada sumber belajar yang disediakan (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 17). Oleh karena itu suatu kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pendidik dan peserta didik adalah kegiatan yang apabila segala aktivitas dilakukan hendaknya diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dengan demikian suatu kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan terencana terutama dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh pendidik untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan dan mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya penguasaan yang baik terhadap matematika (Susanto, 2014: 186-187).

Pelajaran matematika tidak hanya menggunakan angka-angka saja dalam setiap materi namun juga bisa dikombinasikan dengan pelajaran Bahasa Indonesia agar kemampuan intelektual peserta didik lebih meningkat. Misalnya dalam materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) yang memuat soal berupa cerita dari pengalaman peserta didik dan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada saat Magang III ditemukan masalah berupa kesalahan peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV). Pada umumnya kesalahan peserta didik terjadi diakibatkan oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Adapun yang dimaksud dengan faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri peserta didik itu sendiri, misalnya kesalahan yang disebabkan karena gaya berpikir peserta didik dalam menyelesaikan soal, kurangnya pemahaman pada pelajaran yang diberikan, kurangnya minat terhadap pelajaran, kesehatan yang sering terganggu, dan ketidakseriusan dalam mengikuti pelajaran. Dalam penelitian ini peneliti hanya mengulas faktor internal yaitu faktor dari diri peserta didik itu sendiri, tanpa memperhatikan faktor eksternal atau faktor lingkungan, keluarga, teman, dan cara mengajar pendidik.

Pada penelitian ini, peneliti akan menganalisis mengenai kesalahan yang terjadi pada peserta didik kelas X dalam menyelesaikan soal cerita Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) yang disebabkan karena faktor internal peserta didik yaitu pada gaya berpikir masing-masing peserta didik yang berbeda-beda. Adapun kesalahan yang dilakukan peserta didik yaitu

ketika peserta didik menyusun, mengolah informasi dan menyelesaikan soal cerita matematika yang sesuai dengan sistematis rumus. Perbedaan yang terjadi dalam menyusun dan mengolah informasi serta pengalaman dikenal dengan gaya kognitif (Puspita, 2016: 19). Gaya kognitif yang ditemukan oleh para ahli cukup banyak macamnya, salah satunya adalah gaya kognitif *field independent* dan *field dependent*. Perbedaan dari kedua gaya kognitif tersebut yaitu dalam hal menyelesaikan soal. Menurut Desmita (2012: 149) yang menyatakan bahwa individu dengan gaya kognitif *field independent* lebih unggul daripada individu dengan gaya kognitif *field dependent* dalam hasil belajar. Individu dengan gaya kognitif *field independent* akan menghasilkan lebih baik dibandingkan dengan individu gaya kognitif *field dependent* dikarenakan individu dengan gaya kognitif *field dependent* memerlukan petunjuk atau bimbingan secara ekstra agar mendapatkan hasil yang baik, sedangkan Individu dengan gaya kognitif *field independent* hanya memerlukan sedikit bimbingan dan kebebasan belajar. Berdasarkan pendapat Desmita (2012: 149) maka, terdapat kemungkinan banyak perbedaan kesalahan dalam menyelesaikan soal cerita pada pelajaran matematika bisa dilihat melalui gaya kognitif masing-masing individu.

Mengingat pentingnya penyelesaian masalah dalam soal cerita matematika sebagai pengetahuan untuk peserta didik supaya setelah menyelesaikan jenjang pendidikan mereka dapat mengaplikasikannya ke dalam kehidupan sehari-hari. Namun dalam kenyataannya peserta didik masih melakukan kesalahan dalam memahami konteks soal dan mengoperasikan dalam bentuk kalimat

matematika. Oleh karena itu peneliti perlu menganalisis kesalahan-kesalahan peserta didik dalam menyelesaikan masalah pada konteks soal cerita.

Penggolongan individu ke dalam salah satu gaya kognitif dapat dilakukan menggunakan suatu tes perseptual. Menurut Wiktin (1997: 5) mengatakan bahwa *Group Embedded Figures Test* (GEFT) merupakan tes perseptual yang menggunakan gambar. Rujukan kerangka luar yang disubstitusikan berupa suatu gambar yang rumit, yang menyembunyikan suatu gambar sederhana.

Dari penjabaran permasalahan tersebut, peneliti berupaya melakukan penelitian kualitatif dengan judul “Analisis Kesalahan Peserta Didik Kelas X Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) Berdasarkan Gaya Kognitif *Field Independent* Dan *Field Dependent*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Dimanakah letak kesalahan peserta didik yang memiliki gaya kognitif *field independent* dan peserta didik yang memiliki gaya kognitif *field dependent* dalam menyelesaikan soal cerita Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) ?
2. Apa saja jenis kesalahan peserta didik yang memiliki gaya kognitif *field independent* dan peserta didik yang memiliki gaya kognitif *field dependent* dalam menyelesaikan soal cerita Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) ?

3. Faktor apa saja yang menyebabkan peserta didik dengan gaya kognitif *field independent* dan peserta didik dengan gaya kognitif *field dependent* melakukan kesalahan dalam menyelesaikan soal cerita Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mendeskripsikan letak kesalahan peserta didik yang memiliki gaya kognitif *field independent* dan peserta didik yang memiliki gaya kognitif *field dependent* dalam menyelesaikan soal cerita Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV).
2. Mendeskripsikan jenis kesalahan peserta didik yang memiliki gaya kognitif *field independent* dan peserta didik yang memiliki gaya kognitif *field dependent* dalam menyelesaikan soal cerita Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV).
3. Mendeskripsikan faktor yang menyebabkan peserta didik dengan gaya kognitif *field independent* dan peserta didik yang memiliki gaya kognitif *field dependent* melakukan kesalahan dalam menyelesaikan soal cerita Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV).

D. Manfaat Penelitian

Melalui hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi serta kontribusi di dunia pendidikan, diantaranya:

1. Bagi Pendidik

Pendidik dapat mengetahui tentang letak kesalahan, jenis kesalahan, dan faktor penyebab kesalahan peserta didik dalam menyelesaikan soal matematika, baik peserta didik yang memiliki gaya kognitif *field independent* maupun *field dependent*. Setelah mengetahui tentang letak kesalahan, jenis kesalahan, dan faktor penyebab kesalahan masing-masing peserta didik, diharapkan bagi pendidik dapat membantu kesulitan peserta didik ketika menyelesaikan soal cerita matematika dalam materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV). Jadi pendidik dapat membantu memberikan penjelasan berdasarkan gaya kognitif peserta didik.

2. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain dapat menggunakan penelitian ini sebagai salah satu sumber informasi untuk mengadakan penelitian berikutnya yang relevan dengan penelitian ini.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan penafsiran, maka perlu diberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Analisis

Analisis merupakan penyelidikan terhadap hasil pekerjaan peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel

(SPLTV) untuk mengetahui jawaban peserta didik sesuai dengan langkah-langkah menyelesaikan soal cerita.

2. Kesalahan

Kesalahan merupakan penyimpangan terhadap segala sesuatu yang benar dalam menyelesaikan soal cerita Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) sehingga dapat dianalisis letak, jenis, dan faktor yang menyebabkan penyimpangan itu terjadi.

3. Soal Cerita Matematika

Soal cerita matematika merupakan suatu bentuk soal yang menyajikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari berupa susunan kalimat yang diberikan kepada peserta didik untuk diselesaikan menggunakan kalimat atau model matematika.

4. Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV)

Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) adalah kalimat terbuka yang dihubungkan dengan (" $=$ ") dan memiliki tiga variabel.

5. Gaya Kognitif

Gaya kognitif merupakan cara seseorang dalam memproses, menyimpan maupun menggunakan informasi untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan berbagai jenis situasi lingkungannya

6. Gaya Kognitif *Field Independent*

Gaya kognitif *field independent* merupakan gaya kognitif yang dimiliki peserta didik yang cenderung tidak terpengaruh oleh objek-objek di

lingkungannya, peserta didik lebih senang dengan mengolah, menganalisis dan menerima informasi secara sistematis dari lingkungannya.

7. Gaya Kognitif *Field Dependent*

Gaya kognitif *field dependent* merupakan gaya kognitif yang dimiliki peserta didik yang lebih mengutamakan pengaruh lingkungan. Sebagaimana dalam berpikir, peserta didik cenderung global (keseluruhan) sehingga peserta didik mudah mengikuti dan tidak membutuhkan pemikiran secara sistematis dan analitis.

