

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Sekolah sebagai tempat proses pembelajaran pendidikan formal yang memiliki fungsi dan peranan sangat penting terhadap terlahirnya generasi-generasi masa depan yang kreatif, berbudi luhur, terampil berhitung secara baik dan benar, dll. Tidak hanya itu, sekolah juga sangat membantu pemerintah terhadap upaya perbaikan pendidikan di Indonesia. Mendiknas RI, (2013) menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Menurut Haryati et al., (2017) pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan menurut Republik (2003) bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan suatu lingkungan belajar.

Perubahan dunia pendidikan ditengah pandemi penyebaran *Covid-19* tentunya membuat pemerintah harus melakukan berbagai upaya untuk mengakhiri pandemi, agar seluruh sektor kehidupan tidak lagi mengalami masa sulit termasuk dunia pendidikan. Hanya dalam waktu hitungan bulan kegiatan belajar mengajar harus diganti di rumah. Karena sejak munculnya pada awal maret, sejumlah sekolah ataupun perguruan tinggi ditutup dan mengubah metode belajar menjadi daring.

Di masa pandemi ini, pendidikan di Indonesia harus dapat berperan serta positif. Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan serta kesempurnaan dalam berkembangnya individu ataupun masyarakat. Menurut Moses (2012) pendidikan adalah proses pengalihan pengetahuan secara sistematis dari seseorang kepada

orang lain sesuai dengan standar yang telah ditetapkan oleh para ahli. Salah satu bidang pendidikan yang tidak luput dari upaya perbaikan oleh pemerintah adalah matematika. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan mengenal masalah yang sesuai dengan situasi mengajar dan sekaligus melibatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu bidang studi yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan dan dalam menghadapi masalah kehidupan sehari-hari adalah matematika. Jaenudin et al. (2017) mengatakan matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang diajarkan di sekolah dari jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Menurut Sabandar (2013) pembelajaran matematika di sekolah tidak hanya bertujuan agar siswa memahami materi matematika yang diajarkan. Tujuan-tujuan utama lain, misalnya kemampuan penalaran matematika, komunikasi matematika, koneksi matematika, serta perilaku tertentu yang harus siswa peroleh setelah ia mempelajari matematika.

Fransiska et al. (2019) mengatakan pemecahan masalah dalam matematika dipandang sebagai hal dasar yang sangat penting dimiliki setiap siswa. Banyak peserta didik yang menganggap matematika adalah mata pelajaran yang susah bahkan dalam menyelesaikan suatu masalah yang telah diberikan. Purbaningrum (2017) mengatakan masalah matematika diberikan kepada siswa untuk melatih diri dalam menggunakan kemampuan berpikir, serta untuk mengetahui posisi tingkat berpikir yang dimiliki masing-masing siswa. Sedangkan kemampuan berpikir peserta didik juga sangat dipengaruhi oleh gaya belajar.

Menurut Gufron & Risnawita gaya belajar merupakan sebuah pendekatan yang menjelaskan mengenai bagaimana individu belajar atau cara yang ditempuh oleh masing-masing orang untuk berkonsentrasi pada proses, menguasai informasi yang sulit, dan baru melalui persepsi yang berbeda dalam Kuslaila et al. (2017). Setiap individu memiliki gaya belajar tersendiri dalam belajarnya. Yaumi (dalam Yusuf & Amin, 2016) membagi gaya

belajar kedalam tiga bagian, yaitu gaya belajar visual (visual learners), gaya belajar auditori (auditory learners), dan gaya belajar kinestetik (kinesthetic learners). Gaya belajar visual yaitu mereka belajar sesuatu paling baik melalui penglihatan. Gaya belajar auditori adalah mereka yang belajar sesuatu paling baik melalui pendengaran. Serta gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar dimana pembelajar melakukan aktivitas secara fisik.

Pada masa seperti saat ini, tidak hanya guru yang harus mengetahui gaya belajar setiap peserta didik. Tetapi orang tua juga perlu mengetahui gaya belajar anak. Pada pandemi Covid-19 ini, anak harus belajar di rumah sebaiknya mendapat bantuan dukungan dari sosok orangtua. Jika orang tua tidak tau gaya belajar anak, ada kemungkinan metode yang diajarkan akan keliru sehingga membuat anak kesulitan dalam menyerap informasi pelajaran secara utuh. Tidak hanya informasi yang diserap tidak utuh, metode belajar yang salah juga akan membuat anak kehilangan minat belajar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti lebih mendalam tentang *“Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP Ditinjau dari Gaya Belajar Kinestetik”*

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu batasan masalah agar penelitian lebih fokus dan lebih terarah terhadap permasalahan yang akan diteliti.

1. Pemecahan masalahnya diteliti berdasarkan teori pemecahan masalah Polya
2. Penelitian ini diarahkan pada siswa yang berdominan memiliki gaya belajar kinestetik dalam melakukan pemecahan masalah

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka peneliti menyusun rumusan masalah sebagai berikut : “ bagaimana kemampuan pemecahan masalah matematika siswa ditinjau dari gaya belajar kinestetik?”

**D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa ditinjau dari gaya belajar kinestetik

**E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah

## 1. Bagi siswa

Dapat mengetahui gaya belajar yang ada pada dirinya dalam pembelajaran matematika guna memudahkan dalam menyelesaikan suatu pemecahan masalah matematika.

## 2. Bagi guru

Untuk mengetahui sejauh mana kemampuan pemecahan masalah siswa ditinjau dari gaya belajar kinestetik serta sebagai bahan evaluasi untuk pembelajaran selanjutnya.

## 3. Bagi sekolah

Sebagai bahan acuan untuk memberikan bimbingan yang tepat terhadap peserta didik dalam pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

## 4. Bagi peneliti

Sebagai pembelajaran dan pengetahuan tentang bagaimana kemampuan pemecahan masalah matematis siswa ditinjau dari gaya belajar kinestetik.