

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman yang modern ini, pendidikan telah menjadi kebutuhan yang pokok bagi setiap individu. Pendidikan menjadi suatu tempat dimana setiap individu dapat belajar. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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.

Dunia pendidikan tentu saja memiliki hubungan yang erat dengan belajar mengajar. Belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan, artinya adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi” oleh pengalaman dan berdampak relatif permanen (Yakub dan Herman, 2011), sedangkan mengajar merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, dimana guru mengharapkan siswanya memahami pengetahuan, keterampilan dan sikap. Pembelajaran merupakan kegiatan yang menghadirkan guru dan siswa dalam ruang kelas maupun di luar ruang kelas, dengan kemajuan

jaman pembelajaran tidak lagi mengharuskan siswa dan guru hadir dalam satu tempat yang kita sebut ruang kelas (Lutfiyah & Sulisawati, 2019)

Seorang guru mempunyai tanggung jawab yang atas proses pembelajaran yang berlangsung sesuai dengan target pencapaian belajar yang sudah ditetapkan. Dalam pelaksanaan pembelajaran sebaiknya kegiatan belajar dilakukan secara interaktif, menyenangkan, serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk kreatif.

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam dunia Pendidikan adalah Pendidikan matematika. Pendidikan matematika adalah salah satu mata pelajaran yang membuat siswa dapat berpikir logis, matematis, kritis, dan kreatif dan kemampuan untuk dapat bekerja sama. Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika (Mawaddah & Maryanti, 2016)

Pembelajaran matematika di sekolah menengah pertama perlu mendapatkan perhatian yang serius dari berbagai pihak teruma dari guru, karena materi matematika yang didapatkan di sekolah menengah pertama merupakan peletak konsep dasar yang akan dijadikan landasan untuk ke jenjang sekolah berikutnya. Hal tersebut dapat dilihat dari jam mata pelajaran matematika disekolah yang mendapat jatah waktu yang banyak. Pembelajaran matematika yang dibekali

kepada siswa tentunya mempunyai peranan penting bagi siswa dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari – hari.

Keaktifan belajar matematika sangat diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan aktif sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Pembelajaran yang aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana belajar yang semenarik mungkin, sehingga siswa dapat aktif untuk bertanya, dan juga dapat mengemukakan pendapatnya dari apa yang dipelajari. Keaktifan belajar ini dapat dilihat dari adanya keterlibatan siswa secara optimal, baik intelektual, emosi maupun fisik.

Keaktifan belajar adalah proses kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya secara intelektual dan emosional sehingga siswa mampu berpartisipasi secara aktif dalam melakukan kegiatan belajar (Pour et al., 2018). Prestasi belajar merupakan tujuan pengajaran yang diharapkan semua peserta didik. Untuk menunjang tercapainya tujuan pengajaran tersebut perlu adanya kegiatan belajar mengajar yang melibatkan siswa, guru, materi pelajaran, metode pengajaran, kurikulum dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta didukung oleh lingkungan belajar-mengajar yang kondusif (UIN Sunan Ampel Surabaya, 2009)

Gaya belajar merupakan cara-cara yang biasa digunakan siswa untuk dapat lebih mudah memahami pelajaran. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda – beda, ada yang hanya dengan melihat (visual) saja langsung paham, ada yang mendengar (auditori) langsung paham, dan ada juga yang dengan bergerak (kinestik). Gaya belajar setiap siswa tentu berbeda – beda tergantung karakteristik

siswa. Siswa juga akan lebih fokus dalam pembelajaran tergantung dari bagaimana guru menerapkan strategi maupun metode yang sesuai dengan karakteristiknya. Prestasi belajar siswa akan meningkat apabila siswa focus dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Pendapat lain dari Helmawati menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil dari pembelajaran. Prestasi diperoleh dari evaluasi atau penilaian. Setiap anak akan memiliki hasil belajar atau prestasi yang berbeda antara satu dengan yang lain. Prestasi yang diperoleh dari hasil pembelajaran setelah dinilai dan di evaluasi dapat saja rendah, sedang ataupun tinggi (Ii & Belajar, 2019).

Aktivitas belajar merupakan kegiatan – kegiatan yang menunjang keberhasilan siswa dalam belajar. Aktivitas belajar berhubungan dengan masalah belajar seperti menulis, membaca, memandang, mengingat, berpikir, latihan, praktek dan juga berkreasi. Siswa biasanya memiliki kreativitas yang berbeda – beda dalam mengerjakan latihan maupun tugas yang diberikan oleh guru.

Kreativitas adalah sesuatu proses yang memunculkan sesuatu ide – ide yang belum tentu di miliki oleh orang lain yang berasal dari sudut pandang yang berbeda. Kreativitas yang biasa dilakukan oleh siswa seringkali terlihat saat siswa diberikan tugas latihan di rumah maupun di sekolah. Siswa yang kreatif artinya dia mampu menyelesaikan tugas menggunakan caranya sendiri dengan mempelajari sesuatu dari berbagai macam sumber dan juga dapat menemukan jalan keluar dari tugas yang dikerjakan dengan cara yang berbeda.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti “PENGARUH KREATIVITAS DAN GAYA BELAJAR SISWA SMP TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka perlu adanya rumusan masalah yang akan menjadi arah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh kreativitas siswa terhadap prestasi belajar matematika kelas VIII ?
2. Adakah pengaruh gaya belajar terhadap prestasi belajar matematika?
3. Adakah pengaruh kreativitas dan gaya belajar siswa secara bersama – sama terhadap prestasi belajar matematika ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari kreativitas siswa terhadap prestasi belajar matematika.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh gaya belajar terhadap prestasi belajar matematika.

3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh kreativitas dan gaya belajar secara bersama – sama terhadap prestasi belajar matematika.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari perbedaan tafsiran yang berkaitan dengan istilah dalam penelitian ini, maka berikut ini dijelaskan beberapa istilah yang digunakan :

1. Kreativitas

Kreativitas adalah sesuatu proses yang memunculkan sesuatu ide – ide yang belum tentu dimiliki oleh orang lain yang berasal dari sudut pandang yang berbeda.

2. Gaya Belajar

Gaya belajar merupakan cara-cara yang biasa digunakan siswa untuk dapat lebih mudah memahami pelajaran.

3. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

4. Prestasi Belajar

Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik.

E. Mamfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Dari hasil penelitian ini, dapat menjadi masukan bagi guru dalam proses pembelajaran sehingga dapat menambah wawasan guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan dan malas dalam belajar matematika serta dapat mengetahui pengaruh kreativitas siswa dan gaya belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Dari hasil penelitian ini dapat membantu siswa untuk lebih aktif dan kreatif serta lebih semangat dalam belajar matematika.

3. Bagi Peneliti

Dari hasil penelitian ini, dapat membuat wawasan peneliti semakin bertambah tentang kreativitas dalam belajar matematika.