

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Pendidikan, seperti sifat sasarnya yaitu manusia, mengandung banyak aspek dan sifatnya sangat kompleks. Karena sifatnya yang kompleks itu, maka tidak sebuah batasan pun yang cukup memadai untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap. GBHN (1988) (dalam Tirtarahardja, 2008: 36), memberikan batasan tentang Pendidikan nasional sebagai berikut: Pendidikan nasional yang berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia dan berdasarkan Pancasila serta Undang-Undang Dasar 1945 diarahkan untuk meningkatkan kecerdasan serta harkat dan martabat bangsa, mewujudkan manusia serta masyarakat Indonesia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan yang Maha Esa, berkualitas, dan mandiri sehingga mampu membangun dirinya dan masyarakat sekelilingnya serta dapat memenuhi kebutuhan pembangunan nasional dan bertanggung jawab atas pembangunan bangsa.

Proses pendidikan merupakan kegiatan memobilisasi segenap komponen pendidikan oleh pendidik terarah kepada pencapaian tujuan Pendidikan (Tirtarahardja, 2008: 40). Proses pendidikan yang dilaksanakan sangat menentukan kualitas hasil pencapaian tujuan pendidikan. Tujuan utama pengelolaan proses pendidikan yaitu terjadinya proses belajar dan pengalaman belajar yang optimal. Sebab berkembangnya tingkah laku peserta didik sebagai tujuan belajar hanya dimungkinkan oleh adanya pengalaman belajar yang optimal.

Menurut Gagne (1989) (dalam Susanto, 2013:1), Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya akibat pengalaman.

Setiap proses daripada belajar atau pembelajaran akan terdapat beberapa permasalahan yang akan terjadi. Seperti halnya permasalahan pada kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Kamal. Siswa mengalami masalah dalam kegiatan pembelajaran. Menurut hasil observasi pertama ketika Praktik Lapangan Persekolahan II (PLP II), keaktifan dan ketertarikan siswa rendah terhadap mata pelajaran sistem komputer khususnya pada materi konversi bilangan. Singkron dengan hal tersebut keadaan kelas pun sangat ramai, tidak kondusif dan kebanyakan siswa sulit untuk ditertibkan. Disisi lain terdapat beberapa siswa yang memang tingkat ketangkasan dan berfikir yang rendah dibarengi pula dengan metode pembelajaran yang monoton sehingga siswa lebih cepat bosan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kesungguhan siswa dalam belajar pun menjadi salah satu faktor suksesnya pembelajaran. Pada kelas tersebut kurangnya kesungguhan siswa dalam belajar, mudah melupakan materi yang telah disampaikan sebelumnya, dan mudah terganggu konsentrasinya apabila ada hal yang lebih menarik perhatiannya. Metode teman sebaya, bisa dikatakan cocok untuk pembelajaran pada kelas ini. Karena dengan metode tersebut siswa menjadi lebih paham dan cepat mengerti. Kurangnya referensi untuk belajar juga menjadi faktor sulitnya mereka dalam memahami materi yang disampaikan. Sehingga banyak masalah yang timbul pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada penelitian ini, masalah yang diangkat adalah tentang pemecahan masalah yang ditinjau dari gaya belajar siswa. Menemukan solusi dan bahan evaluasi yang layak untuk kegiatan pembelajaran

yang lebih aktif dan membuat siswa memahami betul pemecahan masalah yang terjadi di dalam kegiatan pembelajaran.

Ghufron (2013) (dalam Argarini, 2018:93), gaya belajar adalah karakteristik yang menjelaskan bagaimana individu melakukan proses belajar dan memahami informasi-informasi baru yang sulit dan baru melalui cara pandang yang berbeda. Nasution (2003) (dalam Sundayana, 2016:76), gaya belajar adalah cara yang konsisten yang dilakukan oleh siswa dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir, dan memecahkan soal. Depoter & Hernacki (2015:112), gaya belajar selanjutnya dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu gaya belajar *Visual*, gaya belajar *Auditorial*, dan gaya belajar Kinestetik. Disinilah letak yang harus dipahami oleh guru yang akan menyampaikan materi pembelajaran. Dikarenakan untuk memecahkan suatu masalah harus berdasar kepada faktor dari masalah itu sendiri.

Setiap individu memiliki kemampuannya sendiri-sendiri dalam proses belajar. Itupun berlaku pada gaya belajar individu yang satu dengan yang lainnya tidak sama. Siswa sangat beragam dalam bagaimana cara mereka menangkap ilmu yang mereka dapatkan. Di situ pula cara mereka agar dapat memecahkan suatu masalah. Penyesuaian gaya belajar menjadi salah satu pengaruh siswa dapat memecahkan masalahnya. Dengan masalah yang telah didapatkan jadi dapat dikatakan bahwa penanganan pemecahan masalah yang dialami siswa itu berbeda-beda.

Secara umum, dapat dijelaskan bahwa pemecahan masalah merupakan proses menerapkan pengetahuan (*knowledge*) yang telah diperoleh siswa sebelumnya ke dalam situasi yang baru (Susanto, 2013:195). Banyak cara dalam

memecahkan suatu masalah. Salah satu cara yang digunakan peneliti adalah menggunakan teori dari Polya. Polya (1973), menyebutkan bahwa ada beberapa langkah pemecahan masalah, yaitu: (1) *Understanding the problem* (memahami masalah); (2) *Devising a plan* (membuat rencana); (3) *Carrying out the plan* (melaksanakan rencana); dan (4) *Looking back* (melihat kembali).

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Trizulfanto, dkk (2017) tentang “*Analisis Kesulitan Dalam Memecahkan Masalah Matematika Materi Program Linier Berdasarkan Gaya Belajar Siswa*” diperoleh hasil analisis dijabarkan sebagai berikut: (1) Siswa dengan gaya belajar *Visual* sudah memahami rumusan masalah tetapi kurang tepat dalam merencanakan strategi dan juga tidak melaksanakan strategi yang ia telah rencanakan sehingga pada tahap akhir subjek tidak menuliskan jawaban dari masalah yang telah diberikan. Siswa mengalami kesulitan dalam keterampilan matematis dan mengalami kesulitan atensional dalam memecahkan masalah matematika. (2) Siswa dengan gaya belajar auditori cenderung kurang memahami masalah dan terkadang subjek pada masalah tertentu tidak mengerti strategi apa yang ia gunakan. Subjek juga kurang tepat pada tahap memecahkan masalah dan memeriksa kembali. Siswa dengan gaya belajar auditori mengalami kesulitan linguistik, mengalami kesulitan keterampilan perseptual, dan mengalami kesulitan keterampilan atesional dalam memecahkan masalah matematika. (3) Siswa dengan gaya belajar Kinestetik cenderung langsung menggunakan informasi sebagai strategi yang direncanakan, kurang mampu dalam memahami masalah sehingga menimbulkan kesulitan dalam memecahkan masalah. Siswa dengan gaya belajar Kinestetik mengalami kesulitan keterampilan linguistik,

mengalami kesulitan dalam keterampilan matematis dan mengalami kesulitan keterampilan atensional dalam memecahkan masalah matematika.

Selain itu pada penelitian yang dilakukan oleh Dian Fitri Argarini (2018) tentang *“Analisis Pemecahan Masalah Berbasis Polya Pada Materi Perkalian Vektor Ditinjau Dari Gaya Belajar”* diperoleh hasil analisis yang telah dilakukan dapat dideskripsikan kemampuan pemecahan masalah pada materi perkalian vektor adalah sebagai berikut: (1) Subjek dengan gaya belajar *Visual* mampu memahami masalah dengan baik dan merencanakan penyelesaian masalah tersebut, pada tahap pelaksanaan penyelesaian subjek *Visual* kurang teliti dalam mengerjakan sehingga terjadi kesahan operasi, sedangkan pada tahap terakhir subjek tidak melakukan pemeriksaan kembali, (2) Subjek Auditorial memiliki kemampuan pemahaman masalah yang baik, selanjutnya dalam tahap perencanaan subjek mampu menentukan rencana penyelesaian masalah dengan benar dan menyelesaikan masalah dengan tepat, selain itu subjek Auditorial juga memeriksa kembali jawaban yang telah diberikan.

Sejalan pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Soleha, dkk (2019) tentang *“Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa SMK”* diperoleh hasil analisis kesulitan siswa dapat dijabarkan sebagai berikut: (1) Siswa dengan gaya belajar *Visual* hanya memenuhi 3 indikator pemecahan masalah yaitu memahami masalah, merencanakan pemecahan, melaksanakan rencana dan 1 indikator belum memenuhi yaitu memeriksa kembali. (2) Siswa dengan gaya belajar Auditorialhanya memenuhi 2 indikator yaitu memahami masalah, merencanakan pemecahan dan 2 indikator belum memenuhi yaitu melaksanakan rencana, memeriksa kembali. (3)

Siswa dengan gaya belajar Kinestetik hanya memenuhi 2 indikator yaitu merencanakan pemecahan, melaksanakan rencana, dan 2 indikator belum memenuhi yaitu memahami masalah, memeriksa kembali.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, peneliti melakukan penelitian dengan mengambil judul “Analisis Pemecahan Masalah Konversi Bilangan Berdasarkan Teori Polya Ditinjau dari Gaya Belajar *VAK* Siswa”.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana analisis siswa dalam memecahkan masalah pada materi konversi bilangan berdasarkan teori Polya ditinjau dari gaya belajar Visual?
2. Bagaimana analisis siswa dalam memecahkan masalah pada materi konversi bilangan berdasarkan teori Polya ditinjau dari gaya belajar Auditorial?
3. Bagaimana analisis siswa dalam memecahkan masalah pada materi konversi bilangan berdasarkan teori Polya ditinjau dari gaya belajar Kinestetik?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui analisis siswa dalam memecahkan masalah pada materi konversi bilangan berdasarkan teori Polya ditinjau dari gaya belajar Visual.

2. Mengetahui analisis siswa dalam memecahkan masalah pada materi konversi bilangan berdasarkan teori Polya ditinjau dari gaya belajar Auditorial.
3. Mengetahui analisis siswa dalam memecahkan masalah pada materi konversi bilangan berdasarkan teori Polya ditinjau dari gaya belajar Kinestetik.

1.4 Batasan Istilah

Agar penelitian ini lebih terarah maka peneliti memberi batasan pada istilah-istilah sebagai berikut:

1.4.1 Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah adalah tindakan untuk menyelesaikan suatu keadaan yang sulit atau kendala yang dihadapi oleh seseorang. Dengan pemecahan masalah ini, maka suatu individu belajar hal yang baru yang belum pernah dialami dalam kehidupannya. Pemecahan masalah juga sebagai salah satu faktor individu memiliki pengalaman belajar sendiri.

1.4.2 Gaya Belajar

Gaya Belajar adalah suatu cara belajar yang dimiliki masing-masing individu untuk memahami dan mudah dalam mengerti maksud dan tujuan belajar.

1.4.2.1 Gaya Belajar Visual

Gaya Belajar Visual adalah gaya belajar yang lebih dominan menggunakan indra penglihatan (mata) dengan media yang bisa diamati secara Visual. Individu yang memiliki gaya belajar ini lebih suka membaca daripada berdiskusi.

1.4.2.2 Gaya Belajar Auditorial

Gaya Belajar Auditorial adalah gaya belajar yang lebih dominan menggunakan indra pendengaran (telinga). Individu yang memiliki gaya belajar ini lebih suka berdiskusi daripada membaca.

1.4.2.3 Gaya Belajar Kinestetik

Gaya Belajar Kinestetik adalah gaya belajar yang lebih dominan menggunakan fisik/anggota tubuh. Karena, individu yang memiliki gaya belajar ini lebih suka bergerak aktif dan belajar langsung atau bereksperimen (praktik).

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber informasi tentang pemecahan masalah berdasarkan Teori Polya yang ditinjau dari gaya belajar *VAK* siswa.
 - b. Sebagai acuan apabila ada yang melakukan penelitian serupa di kemudian hari.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan evaluasi, masukan dan pertimbangan yang berguna bagi sekolah sehingga diharapkan mampu meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran serta peningkatan prestasi dan hasil belajar siswa di sekolah.

- b. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan tindak lanjut untuk membuat perencanaan pembelajaran sehingga siswa dapat memecahkan masalah dengan mudah dalam upaya meningkatkan prestasi dan hasil belajar.
- c. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan dapat berfungsi untuk mengetahui letak kesalahan dan kemampuan diri siswa dalam menyelesaikan suatu masalah serta sebagai acuan untuk lebih giat dalam menyelesaikan masalah sehingga terciptanya motivasi dalam meningkatkan hasil belajar.
- d. Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, mengetahui langkah awal dan mempersiapkan metode yang tepat dalam pemecahan masalah untuk menghadapi masalah pembelajaran setelah terjun ke dunia pendidikan.