

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan berpikir peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah pengetahuan yang dimiliki peserta didik. Fachruddin (Nasir, Damopolii & Nunaki, 2020) menyatakan bahwa pengetahuan dan berpikir merupakan kesatuan yang saling berkaitan, berpikir digunakan untuk memperoleh suatu informasi. Level berpikir peserta didik sesuai dengan banyaknya informasi yang diperoleh dari permasalahan yang diberikan. Untuk mengukur dan mengklasifikasikan level berpikir peserta didik, dibutuhkan alat ukur berdasarkan tingkatan pemahaman peserta didik. Salah satu alat ukur yang dapat digunakan adalah Taksonomi SOLO (*Structure of the Observed Learning Outcome*). Sejalan dengan pendapat Azizah (Pesona & Yunianta, 2018) yang mengatakan bahwa Taksonomi SOLO merupakan alat evaluasi yang lebih efisien dalam mengukur kualitas respon atau jawaban peserta didik terhadap permasalahan berdasarkan kompleksitas pemahaman peserta didik. Selanjutnya, menurut Hamdani (Widadah & Kartika, 2018), Taksonomi SOLO digunakan untuk mengukur respon peserta didik ketika diberikan masalah yang diklasifikasikan menjadi lima level yaitu: *prestructural*, *unistructural*, *multistructural*, *relational* dan *extended abstract*. Jawaban peserta didik ketika menyelesaikan permasalahan akan berbeda, hal ini dipengaruhi oleh latar belakang, pengetahuan, maupun gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik (Nurdiana et al., 2021).

Kegiatan berpikir merupakan kegiatan dasar yang dilakukan peserta didik secara sengaja untuk menyelesaikan permasalahan. Kegiatan berpikir peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan tidak tampak secara kasat mata, tetapi dapat terlihat ketika peserta didik diberikan permasalahan. Salah satunya permasalahan matematika. Menurut Nafsiah (Pesona & Yunianta, 2018) menjelaskan bahwa kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan dapat terlihat ketika berhadapan dengan permasalahan matematika. Bentuk permasalahan matematika dapat berupa soal cerita. Hal ini sejalan dengan pendapat Fitri et al. (Nurdiana, Sarjana, Turmuzi & Subarinah, 2021) yang menjelaskan bahwa salah satu cara untuk

mengetahui kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan adalah dengan pemberian soal cerita. Pemberian soal cerita dapat menuntut peserta didik untuk tidak hanya memiliki keterampilan berhitung saja tetapi juga memperhatikan proses penyelesaiannya (R. W. Utami, Endaryono & Djuhartono, 2018). Dibutuhkan pemahaman yang mendalam untuk dapat menyelesaikan soal cerita, dimana peserta didik harus membuat perencanaan mengenai langkah-langkah penyelesaiannya. Selain itu, guru dapat melihat proses penyelesaian yang dilakukan peserta didik dan dapat melihat pemahaman peserta didik dalam memahami materi. Peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan akan memberikan solusi yang berbeda-beda. Salah satu yang menyebabkan hal tersebut adalah pemahaman peserta didik terhadap konsep yang digunakan berbeda. Begitu pula cara peserta didik dalam melakukan pembelajaran akan berbeda antara satu peserta didik dengan peserta didik lainnya. Cara belajar inilah yang biasa disebut dengan gaya belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Wassahua (2016) yang menjelaskan bahwa gaya belajar mengacu pada cara belajar yang lebih disenangi oleh peserta didik.

Cara belajar peserta didik yang sering dijumpai dalam pembelajaran matematika di sekolah diantaranya adalah ada peserta didik yang belajar dengan membaca buku mengenai materi yang akan dipelajari, berdiskusi dengan peserta didik lainnya, berdebat (beradu argumen) mengenai materi yang dipelajari dan melakukan prediksi terhadap permasalahan matematika yang diberikan. Gaya belajar yang mengklasifikasikan cara belajar peserta didik tersebut adalah gaya belajar menurut *Honey Mumford*. Gaya belajar *Honey Mumford* merupakan gaya belajar yang dikembangkan dari gaya belajar Kolb. Peter Honey dan Alan Mumford (dalam Ghufroon & Risnawati 2012) membagi gaya belajar menjadi empat jenis yaitu *Aktivis*, *Reflektor*, *Teoris* dan *Pragmatis*.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti di SMA Negeri 4 Tasikmalaya yang dilakukan dengan salah satu guru mata pelajaran matematika diperoleh informasi bahwa pada kelas yang diajar oleh guru tersebut, beberapa peserta didik sudah dapat menyelesaikan soal cerita, tetapi sebagian besar peserta didik belum dapat menyelesaikannya. Salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah kemampuan berpikir peserta didik yang berbeda-beda. Masih banyak peserta didik yang belum dapat menyelesaikan soal cerita secara sistematis, misalnya peserta didik tidak

menuliskan apa yang diketahui dan ditanyakan pada soal. Terutama pada materi lingkaran, dimana beberapa peserta didik belum dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Peserta didik merasa bingung dalam menentukan rumus yang harus digunakan untuk menyelesaikan permasalahan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Oktapiyanti & Amelia (2020) dalam menyelesaikan soal persamaan lingkaran, peserta didik mengalami kesalahan dalam memahami prosedur penyelesaian, kesalahan memahami formula dan juga kesalahan dalam mengaplikasikan konsep kedalam penyelesaian soal. Hal tersebut terjadi karena peserta didik hanya menghafalkan rumus tetapi tidak memahami bagaimana cara pengaplikasian dalam soalnya.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti melakukan penelitian pada materi lingkaran di kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 4 Tasikmalaya dengan judul **LEVEL BERPIKIR PESERTA DIDIK BERDASARKAN TAKSONOMI SOLO DALAM MENYELESAIKAN SOAL CERITA DITINJAU DARI GAYA BELAJAR HONEY MUMFORD.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti mengemukakan beberapa permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini diantaranya:

- (1) Bagaimana level berpikir peserta didik berdasarkan Taksonomi SOLO dalam menyelesaikan soal cerita ditinjau dari gaya belajar aktivis?
- (2) Bagaimana level berpikir peserta didik berdasarkan Taksonomi SOLO dalam menyelesaikan soal cerita ditinjau dari gaya belajar reflektor?
- (3) Bagaimana level berpikir peserta didik berdasarkan Taksonomi SOLO dalam menyelesaikan soal cerita ditinjau dari gaya belajar pragmatis?
- (4) Bagaimana level berpikir peserta didik berdasarkan Taksonomi SOLO dalam menyelesaikan soal cerita ditinjau dari gaya belajar teoritis?

1.3 Definisi Operasional

1.3.1 Level Berpikir Berdasarkan Taksonomi SOLO

Level berpikir merupakan tingkatan berpikir peserta didik dalam menemukan solusi untuk memecahkan permasalahan yang ditemukan. Level berpikir pada penelitian ini mengambil level berpikir berdasarkan Taksonomi SOLO yaitu

unistructural, multistructural, relational dan *extended abstract*. Level berpikir berdasarkan Taksonomi SOLO dalam penelitian ini dapat dilihat pada jawaban peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita pada materi lingkaran.

1.3.2 Soal Cerita

Soal cerita merupakan salah satu soal yang menyajikan permasalahan kehidupan sehari-hari dalam bentuk narasi atau cerita. Dalam penelitian ini soal cerita yang digunakan adalah soal cerita matematika. Soal cerita matematika merupakan soal yang disajikan dalam bentuk uraian kata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, dimana penyelesaiannya memerlukan perhitungan matematika. Langkah-langkah dalam menyelesaikan soal cerita yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menentukan apa yang diketahui dalam soal, menentukan apa yang ditanyakan dalam soal, membuat model matematika dan melakukan komputasi (perhitungan dan menginterpretasikan hasil ke permasalahan semula). Soal cerita dalam penelitian ini merupakan soal cerita yang berbentuk soal non rutin pada materi lingkaran.

1.3.3 Gaya Belajar *Honey Mumford*

Gaya belajar merupakan cara yang paling efektif dan efisien untuk memudahkan peserta didik memahami dan menyerap pelajaran. Gaya belajar yang digunakan dalam penelitian ini merupakan gaya belajar menurut *Honey Mumford* yang terdiri dari 4 gaya belajar yaitu gaya belajar aktivis, reflektor, pragmatis dan teoritis. Untuk mengetahui gaya belajar peserta didik tersebut menggunakan angket gaya belajar *Honey Mumford* yang diadopsi dari *Learning Style Questionnaire (LSQ)* yang dikembangkan oleh Peter Honey dan Alan Mumford.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut.

- (1) Mendeskripsikan level berpikir peserta didik berdasarkan Taksonomi SOLO dalam menyelesaikan soal cerita ditinjau dari gaya belajar aktivis.
- (2) Mendeskripsikan level berpikir peserta didik berdasarkan Taksonomi SOLO dalam menyelesaikan soal cerita ditinjau dari gaya belajar reflektor.
- (3) Mendeskripsikan level berpikir peserta didik berdasarkan Taksonomi SOLO dalam menyelesaikan soal cerita ditinjau dari gaya belajar pragmatis.

- (4) Mendeskripsikan level berpikir peserta didik berdasarkan Taksonomi SOLO dalam menyelesaikan soal cerita ditinjau dari gaya belajar teoritis.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian untuk menambah ilmu pengetahuan mengenai level berpikir peserta didik berdasarkan Taksonomi SOLO dalam menyelesaikan soal cerita ditinjau dari gaya belajar *Honey Mumford*.

1.5.2 Manfaat Praktis

- (1) Bagi peserta didik, termotivasi untuk menyelesaikan permasalahan terutama mengenai soal cerita dan cara belajarnya, sehingga dapat terus berusaha meningkatkan level berpikirnya.
- (2) Bagi pendidik, sebagai gambaran mengenai level berpikir peserta didik berdasarkan Taksonomi SOLO dalam menyelesaikan soal cerita ditinjau dari gaya belajar *Honey Mumford*, sehingga dapat digunakan untuk bahan pertimbangan dalam membimbing peserta didik selama pembelajaran.
- (3) Bagi Peneliti, dapat menambah wawasan mengenai level berpikir peserta didik berdasarkan Taksonomi SOLO dalam menyelesaikan soal cerita ditinjau dari gaya belajar *Honey Mumford*.