**BAB1**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

 Matematika memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari karena matematika meupakan cabang ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern dan memajukan daya pikir manusia, sehingga matematika diajarkan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai kepergurun tinggi. Menurut Delyana (2015), matematika merupakan mata pelajaran wajib bagi setiap jenjang pendidikan di indonesia, mulai dari sekolah dasar hingga keperguruan tinggi.

Dalam kehidupan sehari hari banyak ditemukan permasalahan yang penyelesaiannya secara langsung atau tidak langsung menggunakan pemecahan masalah matematika. Oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika pemecahan masalah merupakan komponenyang sangat penting. Menurut Mawaddah, dkk (2015), pemecahan masalah adalah proses berfikir individu secara terarah untuk menentukan apa yang harus dilakukan dalam mengatasi suatu masalah. Suatu masalah tidak dapat dipecahkan tanpa berpikir, dan banyak masalah memerlukan pemecahan yang harus dipahami bagi seseorang atau sekelompok.

Wahyudi (2008) menyatakan bahwa banyak anak setelah belajar matematika sulit dipahami bagian sederhana pun banyak yang tidak dipahaminya sehingga banyak konsep yang dipahami secara keliru. Hal ini menunjukkan bahwa masih rendahnya pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika. Maka dari itu perlu adanya pemahaman lebih bagi siswa dalam pelajaran matematika. Pemahaman matematika memberi arti bahwa materi-materi yang diajarkan kepada siswa bukan hanya sebagaian hafalan namun perlu untuk dipahami. Dengan pemahaman matematika siswa harus lebih mengeti konsep, materi atau paham pada pembelajaran.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pemahaman berasal dari kata kerja “paham”, yang memilik arti benar, sedangkan pemahaman memilik arti proses perbuatan cara untuk mengerti benar atau mempelajari baik-baik supaya paham. Menurut Susanto (2012:210), pemahaman merupakan terjemahan dari istilah *understanding* yang diartikan sebagai kemampuan menjelaskan suatu situs dengan kata-kata yang berbeda dan dapat menginterprestasikan atau menarik kesimpulan dari tabel, data grafik dan sebagainya.Pemahaman juga merupakan salah satu tujuan dari setiap pembelajaran yang disampaikan, sehingga dapat digunakan seseorang dalam satu hal yang dihadapi terutama dalam memecahkan masalah.

Dalam memecahkan masalah matematika hasil penyelesaian yang diperoleh siswa berbeda-beda. Hal tersebut dikarenakan kecenderungan siswa dalam mengolah informasi yang berbeda. Perbedaan tersebut digunakan sebagai dasar perencanaan dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Salah satu faktor yang berpengaruh adalah gaya kognitif siswa. Gaya kognitif adalah suatu proses berfikir yang melibatkan kemampuan anak untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Rahmatina, dkk (2014), gaya kognitif merupakan salah satu ide baru kajian psikologi perkembangan dan pendidik.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih fokus pada tipe gaya kognitif *refleksif* dan *impulsif.* Perbedaan mendasar dari kedua gaya kognitif tersebut yaitu dalam hal bagaimana melihat suatu permasalahan. Gaya kognitif *refleksif* dan *impulsif* merupakan gaya kognitif yang menunjukkan tempo atau kecepatan dalam sebuah pemahaman.

Berdasarkan uraian diatas akan dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai pemahaman siswa SMP yang bergaya kognitif *refleksif* dan  *impulsif* dalam memecahkan masalah matematika. Oleh karena itu, maka peneliti mencoba melakukan penelitian yang berjudul, **”PEMAHAMAN SISWA SMP DALAM MEMECAHKAN MASALAH BANGUN RUANG DITINJAU DARI GAYA KOGNITIF *REFLEKSIF* DAN *IMPULSIF*”.**

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti akan merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pemahaman siswa SMP yang bergaya kognitif *refleksif* dalam memecahkan masalah bangun ruang ?
2. Bagaimana pemahaman siswa SMP yang bergaya refleksif *impulsif* dalam memecahkan masalah matematika bangun ruang ?
3. **Tujuan peneliti**

Berdasarkan uraian pada perumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang:

1. Pemahaman siswa SMP yang bergaya kognitif *refleksif* dalam memecahkan msalah bangun ruang.
2. Pemahaman siswa SMP yang bergaya kognitif *impulsif* dalam memecahkan masalah bangun ruang.
3. **Manfaat peneliti**

Hasil peneliti ini diharapkan dapat memberi manfaat yang berguna terhadap pihak antara lain :

1. Bagi peneliti, peneliti ini merupakan pengalaman yang berharga untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh di bangku khususnya perkuliahan. Selain itu untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang pemahaman siswa smp dalam memecahkan masalah ditinjau dari gaya *refleksif* dan *impulsif.*
2. Bagi guru, dapat menambah pengetahuan tntang pemahaman siswa smp dalam memecahkan masalah ditinjau dari gaya *refleksif* dan *impulsif* sehingga proses belajar dan mengajar berjalan dengan baik.
3. Bagi siswa, dapat mengetahui tentang pemahaman yang dimiliki oleh dirinya sendiri sehingga dapat mengikuti pelajaran dan memahami materi dengan baik.
4. **Batasan Istilah**
5. Pemahaman

Pemahaman adalah pengintegrasian skema yang ada pada siswa dengan informasi yang diterima berdasarkan komponen pemahaman menurut krathwol yang terdiri dari enam aspek antara lain: *remember, undarstannding, applying, analzing, evaluation, dan creating.*

1. Masalah

Masalah merupakan soal yang tidak bisa diselesaikan secara langsung dengan prosedur rutin yang diketahui.

1. Masalah bangun ruang

Masalah bangun ruang merupakan soal tentang bangun ruang yang tidak bisa diselesaikan dengan prosedur rutin yang diketahui.

1. Pemecahan masalah

Pemecahan masalah merupakan rangkaian atau aktifitas yang dilakukan secara terencana dalam upaya menemukan masalah yang dihadapi. Menurut polya pemecahan masalah ada 4 langkah.

1. Gaya kognitif

Gaya kognitif merupakan cara khas siswa dalam menerima, mengelolah informasi dan merespon suatu tindakan kognitif yang diberikan untuk menganggapi suatu tugas pengalaman yang dimiliki.

1. Gaya kognitif *refleksif* adalah cara siswa menyerap pelajaran melalui pemahman konsep informasi yang telah diterimanya terlebih dahulu sebelum mengambil keputusan.

Gaya kognitif *impulsif* adalah cara siswa menyerap pelajaran cenderung dengan mengambil keputusan dengan cepat tanpa memikirkan secara mendalam untuk memahami konsep informasi yang telah diterima.