

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat.¹

Diharapkan peranan pendidikan di Indonesia dapat menyiapkan kualitas generasi masa depan yang lebih baik daripada generasi sekarang atau sebelumnya. Namun meskipun demikian pendidikan di Indonesia belum bisa mencapai target yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Sehingga mereka yang bertahan hanyalah mereka yang memiliki kemampuan berfikir kreatif, kritis dan profesional.

Perkembangan teknologi dan informasi pada saat ini tidak dipungkiri merupakan buah dari berpikir kreatif manusia. Manusia yang diberi akal, budi, dan karsa menciptakan perubahan-perubahan terhadap pengetahuan yang ada dan mengimplementasikannya untuk memecahkan masalah-masalah yang

¹Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 1999), hal.6

dihadapi.² Namun kenyataannya tidak semua orang memanfaatkan atau menggunakan bahkan tidak mengetahui kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki. Jadi hanya orang-orang tertentu yang memiliki kemampuan berpikir kreatif dan profesional yang dapat mengembangkan proses pemikiran kreatifnya untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi orang banyak seperti perkembangan teknologi dan informasi yang dapat memecahkan permasalahan yang ada. Hal ini sesuai firman ALLAH dalam surah Ar-Ra'd ayat 11:

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ³

Artinya: sesungguhnya allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sebelum mereka merubahnya sendiri.

Jadi kemampuan berpikir kreatif manusia juga didorong keinginan untuk hidup yang lebih baik dan sejahtera ditengah kondisi lingkungan yang semakin terbatas. Sumber daya alam yang semakin berkurang, jumlah penduduk yang semakin bertambah, dan kompleksitas masalah sosial merupakan tantangan untuk lebih kreatif menyiasatinya. Untuk itu diperlukan kemampuan berpikir kreatif menghadapi dan mengatasinya.⁴ Dimana kita sebagai penerus bangsa harus lebih pintar dan menggunakan kemampuan

²Tatag Yuli Eko Siswono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran Dan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif*, (Surabaya :Unesa University Press, 2008) Hal. 1

³Yayasan Bina Muwahhidin, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Bekasi Barat: sukses publishing), hal.251

⁴*Ibid.*,hal.1

berpikir kita untuk menjadikan hidup kita lebih berkelas dan sejahtera serta bermanfaat bagi kehidupan orang banyak melalui proses pendidikan.

Pendidikan tersebut mengantarkan dan mengarahkan anak didik menjadi pembelajar yang berkualitas dan kreatif. Keluaran akhir dari harapan itu akan terwujud bila proses di kelas melalui pembelajaran memberi kesempatan bagi siswa mengembangkan potensinya untuk berpikir kreatif.⁵ Upaya mendorong kemampuan berpikir kreatif sebagai bekal hidup menghadapi tuntutan, perubahan, dan perkembangan zaman lazimnya melalui pendidikan yang berkualitas. Semua bidang pendidikan tanpa terkecuali pendidikan matematika harus memulai dan mengarahkan pada tujuan itu.

Saat ini masih banyak generasi penerus bangsa yang belum bisa mencapai target sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Salah satunya dikarenakan proses pembelajaran lebih sering berlangsung satu arah atau terpusat pada guru (*teacher centered*).⁶ Dimana sebagian guru belum memberikan kebebasan berpikir kepada peserta didik, sehingga mayoritas peserta didik pergi ke sekolah hanya untuk belajar terbatas yaitu duduk, mendengarkan penjelasan guru, mencatat dan mengerjakan soal tanpa mencoba memahami materi yang disampaikan. Akibatnya peserta didik hanya menghafal materi saja tanpa sebuah proses pemikiran.

Pembelajaran matematika akan lebih bermakna dan menarik bagi siswa jika guru dapat menghadirkan masalah-masalah kontekstual dan realistik, yaitu masalah-masalah yang sudah dikenal dekat dengan kehidupan sehari-hari anak

⁵Siswono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis*hal.1

⁶Anita Widia Wati. *Analisis kemampuan berpikir kritis siswa dalam pemecahan masalah matematika pada materi fungsi di kelas XI ipa MA-AL MUSLIMUN Kanigoro.*,(T.A :2012)

didik. Masalah kontekstual dapat digunakan sebagai titik awal pembelajaran matematika dalam membantu anak didik mengembangkan pengertian terhadap konsep matematika yang dipelajari dan juga bisa digunakan sebagai sumber aplikasi matematika.⁷ Masalah dapat diartikan suatu situasi atau pertanyaan yang dihadapi seorang individu atau kelompok ketika mereka tidak mempunyai aturan, algoritma/ prosedur tertentu atau hukum yang segera dapat digunakan untuk menentukan jawabannya.

Di sisi lain pembelajaran matematika di kelas masih banyak yang menekankan pemahaman siswa tanpa melibatkan kemampuan berpikir kreatif. Siswa tidak diberi kesempatan menemukan jawaban ataupun cara yang berbeda dari yang sudah diajarkan oleh guru. Dengan demikian, siswa tidak dapat mengembangkan kemampuan berfikir kreatifnya.⁸ Cara belajar seperti ini bukanlah cara belajar yang diinginkan terutama dalam pembelajaran matematika meskipun sebagian peserta didik mungkin bisa mendapat nilai yang tinggi dan dianggap siswa yang berprestasi. Namun apabila proses berpikir peserta didik dibatasi maka mereka tidak akan berkembang. Karena pengetahuan matematika tidak dapat dipindahkan secara utuh dari pikiran guru ke pikiran peserta didik.

Menurut para ilmuwan, anak yang diberikan kebebasan berpikir pada akhirnya mereka akan terbiasa membedakan kebenaran dan kesalahan, fakta dan opini, serta pengetahuan dan keyakinan. Disisi lain, secara alami mereka akan membangun argumen dengan menggunakan bukti yang dapat dipercaya

⁷ Moch. Masykur dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligence: Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), hal. 60

⁸Siswono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis.....*hal.2

dan logika yang masuk akal. Kegiatan berpikir seperti inilah yang diharapkan dalam pembelajaran matematika demi tercapainya tujuan pendidikan nasional yang diinginkan.

Orang kreatif lahir dilengkapi kekuatan untuk membayangkan kemungkinan- kemungkinan di luar yang tidak bisa dibayangkan oleh orang biasa, dan melihat hal-hal yang tak dilihat kebanyakan orang.⁹ Masyarakat pada umumnya mengagap kreatifitas pembawaan dari lahir, sesuatu yang tidak dapat dipelajari, sekolah-sekolah tidak memiliki peraturan untuk mendorong siswanya mengembangkan kreativitas mereka. Kini mitos itu telah digantikan oleh kesadaran bahwa semua orang kreatif, setiap manusia memiliki kapasitas untuk menggunakan pikiran dan imajinasi mereka secara konstruktif untuk menghasilkan sesuatu yang baru.

Berpikir kreatif jarang di tekankan pada pembelajaran matematika karena model pembelajaran yang diterapkan cenderung berorientasi pada pengembangan pemikiran analitis matematika yang khusus berorientasi dengan masalah-masalah yang rutin.¹⁰ Kecerdasan matematis-logis adalah kecerdasan yang berhubungan dengan kemampuan berhitung, menalar, berfikir logis, serta dalam hal memecahkan masalah.¹¹ Usaha mendorong berfikir kreatif dalam matematika digunakan konsep masalah dalam suatu situasi tugas.

Namun, karena pembelajaran saat ini masih terpusat pada guru maka munculah berbagai mitos mengenai matematika yang menyebabkan peserta

⁹Eline B. Johson, *Contextual teaching and learning menjadikan kegiatan belajar mengajar mengasikkan dan bermakna*, (Bandung : MLC, 2007), Hal.211-212

¹⁰Siswono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis* hal.2

¹¹Nini Subina, *Mengatasi kesulitan Belajar pada anak*, (Yogyakarta: Javalitera, 2012), hal.71

didik ketakutan belajar matematika dan memiliki pemikiran bahwa matematika pelajaran yang sangat sulit dan mengerikan. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti saat pelaksanaan PPL pada bulan oktober di MA Unggulan Bandung dengan obyek kelas X-A.

Akibat dari pemikiran peserta didik bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan menakutkan maka peserta didik menjadi jenuh, bosan dan malas untuk mempelajarinya. Padahal matematika merupakan *queen of science*.¹² Di mana matematika merupakan disiplin ilmu yang menjadi cikal bakal dari ilmu-ilmu lainnya.

Dari berbagai permasalahan yang telah dijelaskan di atas membuktikan bahwa saat ini peserta didik belum memiliki kepekaan pikiran terhadap kondisi sekitar terutama dalam bidang matematika. Dengan kata lain, pikiran peserta didik masih belum bisa berkembang menjadi pemikiran yang kreatif. Padahal berpikir kreatif sangat berpengaruh terhadap masa depan peserta didik, hal inilah yang seharusnya dihindari oleh para pendidik dalam memberikan pendidikan yang baik kepada peserta didiknya.

Dalam pasal 40 ayat 2 UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional guru sebagai pendidik memiliki kewajiban menciptakan suasana pendidikan menyenangkan dan kreatif dan sebagai tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran dan melakukan pembimbingan atau latihan.¹³ Tenaga pendidik atau juga bisa disebut dengan guru atau pendidik profesioanal

¹²A.H Fathani, *matematika: hakikat dan logika*, (jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2009), hal.25

¹³Yunus Abu Bakar et all., *Profesi Keguruan*. (surabaya: Aprint A, 2009) hal.8 paket 2

memiliki tugas mendidik, mengajar, membimbing, menilai dan mengevaluasi peserta didik. Jadi seorang pendidik harus memiliki kompetensi agar dapat terwujud kinerja secara tepat dan efisien. Oleh karena itu seharusnya guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bisa mengembangkan proses pemikiran kreatifnya dalam memahami pelajaran.

Berpikir kreatif merupakan suatu kegiatan mental yang dialami seseorang bila mereka dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan. Suryabrata berpendapat bahwa berpikir merupakan proses yang dinamis yang dapat dilukiskan menurut proses atau jalannya. Proses berpikir terdiri dari 3 langkah yaitu membentuk pengertian, pembentukan pendapat, penarikan kesimpulan.¹⁴ Pendapat ini menunjukkan bahwa ketika seseorang merumuskan suatu masalah, memecahkan masalah, atau memahami sesuatu maka ia melakukan proses berpikir.

Berpikir kreatif merupakan suatu rangkaian tindakan yang dilakukan orang dengan menggunakan akal budinya untuk menciptakan buah pikiran baru dan kumpulan ingatan yang berisi berbagai ide, keterangan, konsep, pengalaman, dan pengetahuan.¹⁵ Pengetian ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif ditandai dengan penciptaan sesuatu yang baru dari hasil berbagai ide, keterangan, konsep, pengalaman atau pengetahuan yang ada dalam pikirannya.

Ruggiero mengartikan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk membangun ide atau gagasan yang

¹⁴Siswono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis*, hal. 12

¹⁵ *Ibid.*, hal.14

baru.¹⁶ Pengertian ini menunjukkan berpikir kreatif merupakan suatu kebiasaan dari pemikiran yang tajam dengan intuisi menggerakkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan baru dan inspirasi ide yang bahkan tidak diharapkan.

William menunjukkan ciri berpikir kreatif yaitu kefasihan, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Kefasihan adalah kemampuan untuk menghasilkan pemikiran atau pertanyaan dalam jumlah yang banyak. Fleksibilitas adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak macam pemikiran. Orisinalitas adalah kemampuan untuk berpikir dengan cara baru atau dengan ungkapan yang unik. Elaborasi adalah kemampuan untuk menambah atau memerinci hal-hal yang detail dari suatu objek, gagasan atau situasi.¹⁷ Aspek-aspek inilah yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif yang bersifat umum.

Kemampuan Berpikir kreatif dapat dikembangkan salah satunya pada materi kelas X yaitu sistem persamaan linear dua variabel. Karena pada materi ini siswa dimungkinkan dapat menemukan solusi dari permasalahan menggunakan lebih dari satu macam cara. Dalam kehidupan sehari-hari seringkali kita menemui masalah yang berkaitan dengan penerapan sistem persamaan linear dua variabel. misalnya untuk menghitung harga 1 sebuah barang yang dibeli secara bersamaan dengan barang lain yang sudah ditentukan harga keseluruhannya. Maka diperlukan sistem persamaan linear untuk menyelesaikan masalah ini.

¹⁶*Ibid.*, hal.15

¹⁷*Ibid.*, hal.19

Dari paparan di atas agar peserta didik mampu menggunakan pikirannya untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah pada materi sistem persamaan linear dua variabel maka pendidik harus memberi kebebasan berpikir kepada siswa untuk mengeksplor kemampuan proses berpikir kreatifitasnya.

Pada penelitian ini sekolah yang akan menjadi lokasi penelitian adalah Madrasah Aliyah Unggulan Bandung, dimana di sekolah tersebut belum pernah diadakan penelitian yang sama dengan apa yang akan diteliti oleh peneliti sekarang.

Jadi untuk mengetahui proses berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah materi sistem persamaan linear dua variabel. Maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul: Analisis Proses Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Di Kelas X-A Madrasah Aliyah Unggulan Bandung Tulungagung.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka fokus penelitian sebagai berikut:

Bagaimana proses berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah sistem persamaan linear dua variabel di kelas X-A Madrasah Aliyah Unggulan Bandung Tulungagung?

Untuk memperjelas fokus masalah yang diteliti, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses berpikir kreatif siswa pada tahap persiapan dalam menyelesaikan masalah sistem persamaan linear dua variabel di kelas X-A Madrasah Aliyah Unggulan Bandung Tulungagung?
2. Bagaimana proses berpikir kreatif siswa pada tahap inkubasi dalam menyelesaikan masalah sistem persamaan linear dua variabel di kelas X-A Madrasah Aliyah Unggulan Bandung Tulungagung?
3. Bagaimana proses berpikir kreatif siswa pada tahap iluminasi dalam menyelesaikan masalah sistem persamaan linear dua variabel di kelas X-A Madrasah Aliyah Unggulan Bandung Tulungagung?
4. Bagaimana proses berpikir kreatif siswa pada tahap verifikasi dalam menyelesaikan masalah sistem persamaan linear dua variabel di kelas X-A Madrasah Aliyah Unggulan Bandung Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

berdasarkan dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mendeskripsikan proses berpikir kreatif siswa pada tahap persiapan dalam menyelesaikan masalah sistem persamaan linear dua variabel di kelas X-A Madrasah Aliyah Unggulan Bandung Tulungagung.
2. Untuk mendeskripsikan proses berpikir kreatif siswa pada tahap inkubasi dalam menyelesaikan masalah sistem persamaan linear dua variabel di kelas X-A Madrasah Aliyah Unggulan Bandung Tulungagung.

3. Untuk mendeskripsikan proses berpikir kreatif siswa pada tahap iluminasi dalam menyelesaikan masalah sistem persamaan linear dua variabel di kelas X-A Madrasah Aliyah Unggulan Bandung Tulungagung.
4. Untuk mendeskripsikan proses berpikir kreatif siswa pada tahap verifikasi dalam menyelesaikan masalah sistem persamaan linear dua variabel di kelas X-A Madrasah Aliyah Unggulan Bandung Tulungagung.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan sebagai berikut:

1. Dilihat dari segi teoretis (keilmuan)

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran matematika. Adapun kegunaannya adalah:

- a. Peneliti berharap penelitian ini memberikan gambaran tentang proses berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah materi sistem persamaan linear dua variabel. sehingga hasil dari penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar selanjutnya serta meningkatkan pemahaman dan proses berpikir kreatif siswa terutama dalam menyelesaikan masalah matematika pada materi sistem persamaan linear dua variabel.
- b. Memberikan sumbangan penelitian dalam bidang pendidikan yang ada kaitannya dengan masalah proses berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah materi sistem persamaan linear dua variabel.

2. Dilihat dari segi praktis (lapangan)

Hasil–hasil penelitian ini juga dapat bermanfaat dari segi praktis, yaitu:

- a. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah terhadap masalah yang dihadapi di dunia pendidikan menjadi bekal di masa mendatang.
- b. Bagi sekolah, diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dan pertimbangan sebagai salah satu bahan alternatif dalam kemajuan semua mata pelajaran pada umumnya dan matematika pada khususnya.
- c. Bagi guru matematika, diharapkan dapat memberikan masukan untuk menganalisis proses berpikir siswa dalam menyelesaikan masalah materi sistem persamaan linear dua variabel agar kemudian dapat menggunakan metode pengajaran yang sesuai guna menunjang peningkatan kualitas belajar mengajar dan mencapai tujuan pendidikan nasional.
- d. Bagi peserta didik, sebagai bekal pengetahuan tentang proses berpikir kreatif sehingga termotivasi untuk melakukan sebuah proses berpikir kreatif untuk menemukan ide-ide baru dalam memecahkan masalah.
- e. Bagi peneliti lain, sebagai acuan dalam penelitian selanjutnya serta memberikan kontribusi bagi upaya peningkatan mutu dan kualitas pendidikan.

E. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi salah penafsiran dalam penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

- a. Analisis menurut kamus besar bahasa indonesia, edisi III cetakan tahun 2001, merupakan penelitian suatu peristiwa atau kejadian untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab musabab, duduk perkaranya, dsb)¹⁸. Analisis merupakan serangkaian perbuatan yang meneliti atau mengupas atau menguraikan sesuatu secara mendalam.¹⁹ analisis juga dapat diartikan sebagai pemecahan konsep menjadi komponen dasar
- b. Proses berpikir merupakan urutan kejadian mental yang terjadi secara alamiah atau terencana dan sistematis pada konteks ruang, waktu, media yang digunakan serta menghasilkan suatu perubahan terhadap objek yang mempengaruhinya, serta merupakan peristiwa mencampur, mencocokkan, menggabungkan, menukar, dan mengurutkan konsep-konsep, persepsi-persepsi, dan pengalaman sebelumnya.²⁰
- c. Berpikir kreatif merupakan proses yang digunakan ketika seorang individu mendatangkan atau memunculkan suatu ide baru yang merupakan gabungan ide-ide sebelumnya yang belum diwujudkan atau

¹⁸Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* cet. Ke-3, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), hal.32

¹⁹Saliman dan Sudarsono, *Kamus Pendidikan Pengajaran dan Umum*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1994), hal. 13

²⁰Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Berpikir*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hal.3

masih dalam pemikiran. *The* memberi batasan bahwa berpikir kreatif adalah suatu rangkaian tindakan yang dilakukan orang dengan menggunakan akal budinya untuk menciptakan buah pikiran baru dari kumpulan ingatan yang berisi berbagai ide, keterangan, konsep, pengalaman dan pengetahuan.²¹

d. Teori tentang proses berpikir kreatif ada dua yaitu teori Wallas dan teori Tentang Belahan Otak Kanan Dan Kiri.

Teori Wallas

Berdasarkan sejarah psikologi kognitif, Wallas menjelaskan bahwa ada 4 tahapan dalam proses kreatif:

1. Persiapan: memformulasikan suatu masalah dan membuat usaha awal untuk memecahkannya.
2. Inkubasi: masa dimana tidak ada usaha yang dilakukan secara langsung untuk memecahkan masalah dan perhatian dialihkan sejenak pada hal lainnya.
3. Iluminasi: memperoleh *insight* (pemahaman yang mendalam) dari masalah tersebut.
4. Verifikasi: menguji pemahaman yang telah didapat dan membuat solusi.²²

²¹Siswono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis.....*, hal. 14

²² Robert L solso, *Psikologi Kognitif*, (Erlangga, 2007), hal. 445

2. Secara Operasional

Sesuai dengan pertimbangan peneliti, judul skripsi "Analisis Proses Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel di Kelas X-A Madrasah Aliyah Unggulan Bandung Tulungagung" memiliki makna sesuai dengan perkembangan zaman saat ini.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mendeskripsikan proses berpikir kreatif siswa kelas X-A dalam pemecahan masalah matematika pada materi sistem persamaan linear dua variabel. Peneliti menganalisis proses berpikir kreatif siswa dengan jalan memberi tes yang berisi soal-soal yang memicu proses berpikir kreatif siswa. Selain itu juga akan diadakan wawancara sesuai dengan tahap proses berpikir kreatif menurut Wallas yaitu tahap preparasi atau persiapan, yang kedua tahap inkubasi selanjutnya tahap iluminasi dan yang terakhir tahap verifikasi.

F. Sistematika Pembahasan

Skripsi dengan judul "Analisis Proses Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Di Kelas X-A Madrasah Aliyah Unggulan Bandung Tulungagung". Memuat sistematika pembahasan sebagai berikut.²³ :

²³Kementrian Agama Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Tulungagung, *Pedoman Penyusunan Skripsi STAIN Tulungagung*. (Tulungagung: Departemen Agama STAIN Tulungagung,2011). Hal.11-18

Bagian awal, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, moto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran, transliterasi dan abstrak.

Bagian utama, terdiri dari: BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV, dan BAB V. Adapun penjelasannya sebagai berikut: BAB I (Pendahuluan), terdiri dari: (a) Konteks penelitian/ latar belakang, (b) Fokus penelitian/ rumusan masalah, (c) Tujuan penelitian, (d) Kegunaan hasil penelitian, (e) Penegasan istilah, (f) Sistematika penulisan skripsi.

BAB II (Kajian Pustaka), terdiri dari: (a) Pengertian matematika, (b) Proses berpikir, (c) Berpikir kreatif, (d) Indikator berpikir kreatif, (e) Proses berpikir kreatif, (f) Teori wallas, (g) Berpikir kreatif dalam matematika, (h) Sistem persamaan linear dua variabel.

BAB III (Metode Penelitian), terdiri dari: (a) Pola/ jenis penelitian, (b) Lokasi penelitian, (c) Kehadiran peneliti, (d) Sumber data, (e) Prosedur pengumpulan data, (f) Teknik analisis data, (g) pengecekan keabsahan data, (h) Tahap-tahap penelitian.

BAB IV berisi tentang paparan hasil penelitian yang terdiri dari : (a) Paparan data, (b) Temuan penelitian, (c) Pembahasan.

BAB V sebagai bab akhir dan penutup yang memuat: (a) Kesimpulan, (b) Saran.

Bagian Akhir dari skripsi memuat tentang daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.