

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan adalah hak dasar setiap orang, tanpa membedakan golongan sosial, ras, politik, agama atau keyakinan, maupun fisik dan mental. Hal ini tertuang dalam undang-undang 1945 pasal 31 ayat (1) yang menyatakan bahwa setiap warga negara memiliki hak yang sama untuk memperoleh kesempatan pendidikan¹. Maka dikatakan juga bahwasanya pendidikan merupakan salah satu cara yang sangat tepat dalam mencetak generasi muda yang berkualitas². Sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan termasuk sebuah investasi sumber daya manusia jangka panjang yang bernilai strategis bagi peradaban manusia. Nasib masa depan suatu bangsa terletak pada sektor bidang pendidikan, menjadi salah satu faktor penting bagi masa depan suatu bangsa. Oleh karenanya, sebagian besar negara diseluruh dunia menempatkan pendidikan sebagai suatu hal yang sangat penting dan diutamakan dalam konteks pembangunan bangsa.

Salah satu cara yang paling efektif dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dengan melalui pendidikan³. Sejalan dengan pernyataan diatas, Indonesia menitikberatkan pendidikan sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem

¹ Ajat Rukajat, *Manajemen Pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2018), hal 1

² Rizky Dwi Siswanto dan Rega Puspita Ratiningsih, "Korelasi Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematis dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Materi Bangun Ruang", *Anargya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume 3 No.2*, 2020, hal 97

³ Ita Triyani dan Ervin Azhar, "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel", *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika Volume 05 No. 03*, 2021, hal 3160

pendidikan nasional yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab⁴. Maka dapat dikatakan juga sebagai sebuah proses untuk memfasilitasi pembelajaran serta proses peserta didik mencari pengetahuan, keterampilan, nilai, moral, kepercayaan, dan budaya atau tradisi.

Pendidikan secara terminologi oleh Redja Mudyaharjo diartikan sebagai hidup, artinya pendidikan adalah segala pengalaman yang dilalui dengan keberlangsungan hidup pada segala situasi lingkungan. Pendidikan adalah segala situasi yang dapat memengaruhi pertumbuhan setiap individu dengan karakteristik khusus yang mencakup bentuk kegiatan, lingkungan, tujuan dan masa dalam pendidikan.⁵ Sehingga pendidikan dapat disama artikan dengan sebuah proses untuk mewujudkan suatu perkembangan potensi peserta didik melalui suasana dan proses pembelajaran, untuk menghasilkan insan yang berkepribadian, memiliki jiwa spiritual keagamaan yang kuat, dapat mengendalikan diri, memiliki akhlakul karimah, memiliki kecerdasan dan keterampilan yang berguna dan dapat diimplementasikan dalam ranah kepentingan diri dan sekitar dari segi nilai keagamaan, kenegaraan, maupun kemasyarakatan.

⁴ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Disahkan Pada Tanggal 8 Juli 2003

⁵ Zaini, *Landasan Kependidikan*, (Yogyakarta: Mistaq Pustaka, 2011), hal 3

Pendidikan menurut Al-Qur'an adalah usaha yang dilakukan secara terencana dan bertahap untuk memberikan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap peserta didik sebagai bekal dalam melaksanakan tugasnya sebagai hamba dan khalifah Allah di bumi⁶. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik dalam implementasinya selalu menjadi manusia yang beriman terhadap tuhan yang maha esa, berakhlakul karimah, sehat, cakap, kreatif, mandiri serta mampu menjadi warga negara yang baik, demokratis dan memiliki tanggung jawab. Selain itu, pendidikan memiliki peran besar dalam kesuksesan pembangunan bangsa⁷, dengan pendidikan seseorang akan menyadari dunia, yang artinya seorang yang berpengalaman dan berwawasan luas tidak mudah terjebak dalam situasi, maka jika seorang keluar dari wilayah atau lingkungan akan dapat mengeksplorasi dan mempelajari hal-hal baru dengan mudah. Maka seyogyanya kualitas pendidikan telah saatnya untuk ditingkatkan.

Peningkatan kualitas pendidikan dapat direalisasikan dengan perubahan paradigma pendidikan yang disesuaikan dengan situasi kondisi keadaan yang terjadi. Artinya dengan selalu memberikan inovasi pada dunia pendidikan. Inovasi pendidikan adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh individu atau kelompok mulai dari sadar akan penemuan sampai dengan penerapan terhadap penemuan baru yang sesuai dengan perkembangan zaman dalam dunia

⁶ Hamzah Djunaid, "Konsep Pendidikan dalam Al-Qur'an (Sebuah Kajian Tematik)," *Lentera Pendidikan Volume 17 No. 0411*, 2014, hal 143

⁷ Beni Asyhar dan Jilda Aminatu Zahrok, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Kemampuan Mengemukakan Pendapat dan Hasil Belajar Siswa", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (Semnasdikta) IAIN Tulungagung*, 2015, hal 159

pendidikan⁸. Inovasi dalam dunia pendidikan lebih menekankan kepada guru untuk mendorong dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran, strategi pendidikan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran adalah dengan menjalin interaksi antara guru dan peserta didik yang interaktif, dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Maka pembelajaran yang dilakukan dengan taraf standar kementerian pendidikan dan kebudayaan harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, salah satu pelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik sesuai dengan kurikulum nasional adalah matematika.

Matematika merupakan pelajaran wajib yang diberikan diseluruh jenjang sekolah. Matematika adalah salah satu bidang ilmu dalam pendidikan yang sangat penting untuk dipejari oleh semua orang, sebab matematika merupakan ratunya ilmu sekaligus menjadi pelayannya⁹. Karena sebagai ratunya ilmu maka matematika juga termasuk sumber dari segala disiplin ilmu pengetahuan. Dengan kata lain, matematika tidak berdiri sendiri melainkan melayani dan berkembang pada pengetahuan dan bidang keilmuan lainnya. Hal ini mencerminkan bahwa matematika merupakan suatu ilmu dasar, baik dalam penerapan maupun penalaran sangat berperan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting disekolah, sehingga hampir keseluruhan manusia menganggap bahwa matematika adalah

⁸ Muhammad Kristiawan, et. all., *Inovasi Pendidikan*, (Ponorogo: Wade Group, 2018), hal 14

⁹Dwi Rachmayani, "Penerapan Pembelajaran Reciprocal Teaching untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa", *Journal of Mathematics education: Jurnal Pendidikan Matematika Volume 3 No.1, April 2020*

patokan kecerdasan siswa¹⁰. Mata pelajaran matematika diajarkan bertujuan untuk membekali peserta didik agar memiliki kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif dan inovatif¹¹. Banyak siswa yang masih memiliki tingkat pemahaman konsep matematika yang rendah, padahal matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat erat dengan berbagai konsep¹². Selain hal tersebut, pendidikan matematika juga sangat berperan penting dalam pembentukan karakter, juga sebagai alat edukasi dalam rangka mencerdaskan siswa¹³. Kemampuan tersebut dibutuhkan untuk peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi yang diterima sebagai sarana untuk ketahanan hidup pada keadaan tidak konsisten, tidak pasti dan dalam persaingan.

Diera modern saat ini, persaingan teknologi semakin banyak terjadi, perkembangan sumber daya manusia juga banyak dituntut untuk menjadi sumber daya yang berkualitas yang siap berkompetensi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Negara manapun didunia ini memerlukan SDM yang menguasai ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, serta beriman dan bertakwa¹⁴. Oleh karenanya untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang siap untuk berkompetensi dalam rangka perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi,

¹⁰ Muniri, et. all., "Pengaruh Self-Efficacy dan Motivasi Terhadap hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 1 Rejotangan", *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran, Universitas Negeri Malang, 2021*, hal 81

¹¹ Tatag Bagus Argikas dan Nanang Khuzni, "Penerapan Model Pembelajaran *Reciprocal Teaching* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Depok", *Jurnal Mercumatika Volume 1 No.1, Oktober 2016*, hal 48

¹² Dian Septi Nur Afifah dan Indi Ratnasari, "Pengaruh Metode Pembelajaran Matematika dengan Concept-Rich Instruction Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 3 Bandung Tulungagung Pada Materi Aritmatika Sosial", *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika JKMP, Volume 2 No. 2, Oktober 2018*, hal 77

¹³ Asri Ode Samura, "Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematis Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah", *Mes: Journal of Mathematics Education and Science Volume 5 No.1, 2019*, hal 20

¹⁴ Sudarwan Danim, *Inovasi Pendidikan*. (Bandung: Pustaka Setia, 2002), hal 20

manusia dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, logis dan sistematis¹⁵. Untuk itu, pendidikan dituntut untuk dapat melahirkan generasi yang andal dan kreatif, matematika merupakan salah satu ilmu yang berperan penting dalam pengembangan cara berpikir kreatif.

Perilaku kreatif dapat dihasilkan dari cara berpikir yang kreatif. Perilaku dapat diawali dari sebuah pemikiran, dengan kemampuan berpikirnya itulah manusia dapat mengembangkan berbagai kemampuan¹⁶. Disamping mengutamakan penalaran dan logika, pendidikan hendaknya dapat merangsang pemikiran, sikap dan perilaku kreatif. Berpikir kreatif diartikan sebagai suatu kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk membangun ide atau gagasan yang baru¹⁷. Berpikir kreatif merupakan sebuah kebiasaan untuk berpikir tentang hal-hal yang baru dan berinovasi, berpikir dengan institusi, imajinasi dan inspirasi tanpa diduga. Potensi kreatif sesungguhnya dimiliki oleh setiap orang dalam seluruh aspek kehidupan, hal ini berkaitan dengan firman Allah SWT dalam Al-Qu'an Surat Al-Baqarah ayat 11

وَإِذَا قِيلَ لَهُمْ لَا تُفْسِدُوا فِي الْأَرْضِ قَالُوا إِنَّمَا نَحْنُ مُصْلِحُونَ

¹⁵ Dewi Patmalasari, et. all., “Karakteristik Tingkat Kreativitas Siswa yang Memiliki Disposisi Matematis Tingkat Tinggi dalam Menyelesaikan Soal Matematika”, *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume 6 No.1*, 2017

¹⁶ Musrikah, “Higger Order Thingking Skill (HOTS) Untuk Anak Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Matematika”, *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak, Pusat Studi Gender dan Anak (PSGA) IAIN Tulungagung*, hal 340

¹⁷ Tatag Yuli Eko Siswono dan Abdul Haris Rosyidi, “Pemberdayaan Guru Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa”, *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) Volume 18 No.2, 2012*, hal 2

Artinya: *Dan apabila dikatakan kepada mereka, “Janganlah berbuat kerusakan di bumi!” Mereka menjawab, “Sesungguhnya kami justru orang-orang yang melakukan perbaikan.” (Q.S Al-Baqarah: 11)*¹⁸

Pada dasarnya dasar berpikir kreatif dimiliki setiap orang, karena setiap orang akan cenderung untuk mewujudkan potensinya. Dorongan untuk berkembang senantiasa terjadi demi menjadi pribadi yang lebih matang, dorongan untuk mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitasnya, hanya saja potensi yang membedakan diantara setiap orang. Untuk itu dapat dikatakan kemampuan berpikir kreatif setiap peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan tidaklah sama antara siswa satu dengan yang lain. hal tersebut tergantung pada setiap karakter individu peserta didik, karakter yang berbeda pada setiap diri peserta didik juga mempengaruhi potensi pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kreatif. Karakteristik setiap siswa meliputi bakat, minat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar, kemampuan dan proses berpikir dan kemampuan awal¹⁹. Sehingga kemampuan berpikir kreatif memiliki kaitan yang erat dengan karakter setiap individu.

Berpikir kreatif termasuk suatu proses berpikir yang dapat menghasilkan bermacam-macam kemungkinan ide atau cara yang luas dan beragam. Dalam penelitian ini, peneliti meminta siswa untuk mengaitkan informasi-informasi yang diketahui, sehingga peserta didik menemukan hal baru dari proses pemecahan

¹⁸ Al-hafiz, *Al-Hufaz Al-Qur'an Hafalan Mudah Terjemah & Tajwid Warna*, (Bandung: Cordoba, 2018), hal 3

¹⁹ Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2011)

masalah²⁰. Dimana masalah adalah situasi yang dihadapi oleh seseorang yang memerlukan pemecahan tetapi menggunakan teknik tersendiri dan tidak memiliki cara instan untuk dapat menemukan solusinya²¹. Pada situasi pemecahan masalah, siswa biasanya dihadapkan pada sebuah tantangan dan sering mengalami kebuntuan²². Dalam suatu persoalan apabila peserta didik menerapkan kemampuan berpikir kreatif maka akan menghasilkan banyak ide-ide baru yang bermanfaat dalam penyelesaian permasalahan. Kreativitas berpikir akan menghasilkan suatu inovasi baru, dalam arti menemukan gagasan baru yang belum pernah ada sebelumnya, segar, menarik dan aneh serta lebih praktis dan mempermudah dalam pemecahan masalah sehingga dapat mengurangi hambatan dan mengatasi kesulitan juga dapat menemukan hasil yang lebih baik. Salah satu cara untuk memunculkan kreativitas berpikir peserta didik adalah dengan memberikan soal-soal cerita.

Pada penelitian ini sekolah yang menjadi subjek penelitian adalah MA Syekh Subakir Nglegok, dimana disekolah belum pernah diadakan penelitian tentang analisa kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan soal matematika, terutama pada materi sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV). Berdasar pada kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti tentang kemampuan berpikir kreatif. Penelitian ini terfokus pada indikator berpikir kreatif

²⁰ Azhari, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Banyusa III", *Jurnal Pendidikan Matematika Volume 7 No.2, 2013*

²¹Ummu Sholihah, "Membangun Metakognisi Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika", *Ta'allum, Vol. 04, No. 01, Juni 2016*, hal 87

²² Sutopo, "Scaffolding Pada Konflik Kognitif Dalam Pemecahan Masalah Matematika", *Ta'allum, Vol. 03, No. 01, Juni 2015*, hal 95-96

yang dikemukakan oleh Silver, diantaranya yaitu *fluency* (kefasihan), *Flexibility* (keluwesan) dan *Novelty* (kebaruan)²³.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) Siswa Kelas X MA Syekh Subakir Nglegok”.

B. Fokus Penelitian

Berdasar uraian yang telah dipaparkan diatas, maka fokus penelitian yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X MA Syekh Subakir dengan kemampuan tinggi dalam menyelesaikan soal cerita materi SPLTV?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X MA Syekh Subakir dengan kemampuan sedang dalam menyelesaikan soal cerita materi SPLTV?
3. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X MA Syekh Subakir dengan kemampuan rendah dalam menyelesaikan soal cerita materi SPLTV?

²³ Edward A. Silver, “Forstering Creativity Through Instruction Rich in Mathematical Problem Solving and Problem Posing”, *Analyses*, hal 76

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan fokus penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X MA Syekh Subakir berkemampuan matematika tinggi dalam memecahkan soal cerita materi SPLTV
2. Untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X MA Syekh Subakir berkemampuan matematika sedang dalam memecahkan soal cerita materi SPLTV
3. Untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X MA Syekh Subakir berkemampuan matematika rendah dalam memecahkan soal cerita materi SPLTV

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini dapat memperoleh beberapa manfaat. Adapun manfaat yang akan diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Secara umum, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi sumbangan dalam pembelajaran matematika, terutama dalam hal melatih kemampuan berpikir kreatif dalam pemecahan masalah matematis pada materi SPLTV.
 - b. Secara khusus, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi kontribusi dan gambaran tentang kemampuan berpikir kreatif dalam pemecahan masalah matematis pada materi SPLTV.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, penelitian ini untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam pemecahan masalah matematis khususnya dalam bidang matematika pada materi SPLTV kelas X MA Syekh Subakir Nglekok.
- b. Bagi Guru, dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengetahui bagaimana kemampuan berpikir kreatif dalam pemecahan masalah matematis peserta didik dalam bidang matematika pada materi SPLTV.
- c. Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi sekolah bahwa kemampuan berpikir kreatif dalam pemecahan masalah matematis setiap siswa berbeda sehingga dapat mengembangkan sistem dan strategi mengajar sekolah yang lebih baik.
- d. Bagi peneliti, dengan penelitian yang dilakukan ini, peneliti akan memperoleh wawasan, pengetahuan, pengalaman, dan ilmu baru mengenai kemampuan berpikir kreatif dalam pemecahan masalah matematis peserta didik dan dapat digunakan sebagai referensi atau rujukan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.
- e. Bagi Peneliti Selanjutnya, dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi penelitian sejenis, serta dapat dikembangkan dan disempurnakan lebih lanjut dengan tujuan penelitian selanjutnya yang lebih baik, berbobot, dan berkualitas untuk menjadi karya yang lebih baik lagi.

E. Penegasan Istilah

Untuk memberikan pemahaman kepada pembaca mengenai judul penelitian ini serta agar tidak terdapat penafsiran yang berbeda maka diperlukan adanya penjelasan dalam istilah-istilah berikut:

1. Secara Konseptual

a. Kemampuan

Kemampuan adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya²⁴.

b. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan proses berpikir yang mampu memberikan ide dan gagasan yang berbeda²⁵.

c. Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV)

Sistem persamaan linear tiga variabel adalah suatu sistem persamaan linear yang memiliki tiga variabel²⁶.

2. Secara Operasional

a. Kemampuan

Telah diartikan bahwa kemampuan adalah sebuah kesanggupan dan kecakapan. Kemampuan yang dimaksud peneliti adalah kemampuan tentang kesanggupan dan kecakapan yang dimiliki siswa dalam berbagai tugas, termasuk memecahkan masalah atau soal matematika berbentuk cerita

²⁴ Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 39

²⁵ Hafiziani Eka Putri, et. all., *Kemampuan-Kemampuan Matematis dan Pengembangan Instrumennya*, (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2020), hal 1

²⁶ Bornok Sinaga, et. all., *Matematika SMA/MA/SMK Kelas X Edisi Revisi 2017*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), hal 52.

dengan waktu tertentu, yang meliputi kapasitas untuk memahami dan menemukan strategi yang sesuai dengan pemecahan masalah yang diberikan.

b. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan proses berpikir yang mampu memberikan ide-ide atau gagasan-gagasan yang berbeda yang kemudian dapat menjadi pengetahuan baru dan jawaban yang dibutuhkan. Berpikir kreatif digunakan untuk menggabungkan atau mengaitkan beberapa elemen dari suatu konsep sehingga menjadi satu kesatuan yang matematis, baru, dan unik serta mampu memberikan sebuah solusi dari setiap permasalahan yang sedang dihadapi siswa, juga dapat memberikan alternatif jawaban lebih dari satu cara (*Multiple Solution*). Sehingga berpikir kreatif diperlukan oleh setiap siswa sebagai pencetus ide dengan memberikan beberapa solusi dari setiap permasalahan yang sedang dihadapi oleh siswa.

c. Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV)

Sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV) adalah suatu sistem persamaan linear yang memiliki tiga variabel misal x , y dan z (variabel yang lazim digunakan oleh matematikawan). Sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV) merupakan sebuah pengembangan dari sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). Sebuah materi yang termuat dalam kurikulum nasional untuk jenjang SMA dan wajib diajarkan pada satuan pendidikan baik negeri maupun swasta, karena materi SPLTV merupakan salah satu

materi yang sangat berguna untuk peserta didik dalam rangka membantu menyelesaikan masalah keseharian.

Berdasarkan penegasan istilah diatas, penelitian yang dilakukan dengan ini untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X MA Syekh Subakir Nglegok dalam belajar matematika. Peneliti mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa dengan tiga indikator berpikir kreatif, dimensi kognitif dan kreativitas, yaitu kefasihan, fleksibilitas dan kebaharuan. Kefasihan lebih mengacu pada kreatifitas ide yang muncul dalam tindakan melakukan perintah. Fleksibilitas akan tampak pada saat peserta didik melakukan responsif perintah. Kebaharuan merupakan ide yang dihasilkan dalam menanggapi perintah²⁷.

Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa, peneliti akan memberikan sebuah tes dengan soal-soal cerita yang akan memicu siswa untuk melakukan kegiatan analisa dan menimbulkan ide-ide kreatif. Selain dengan tes, peneliti juga akan melakukan wawancara dan juga observasi untuk mengukur kualitas berpikir kreatif siswa. Dengan memberikan poin-poin pada setiap jawaban yang diberikan (dalam tes, wawancara dan observasi) yang didasarkan pada indikator berpikir kreatif yang meliputi kefasihan, fleksibilitas dan kebaharuan. Sehingga peneliti akan dapat dengan mudah menentukan tingkatan dari kualitas berpikir kreatif yang dimiliki siswa kelas X MA Syekh Subakir Nglegok.

²⁷ Edward A. Silver, *Forstering Creativity...*, hal 76

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini bertujuan untuk mempermudah jalan pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung dalam penyusunan laporan penelitian. Sehingga akan didapatkan hasil akhir yang utuh dan terstruktur, uraian yang dipaparkan dapat dipahami dengan teratur dan sistematis. Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi ini terdiri dari 3 bagian, yaitu: bagian awal, bagian inti dan bagian akhir.

Bagian awal skripsi ini memuat halaman judul, persetujuan, pengesahan, pernyataan keaslian, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampirandan abstrak.

Bagian inti (utama) terdiri dari 6 bab, dengan masing-masing sub bab pada setiap bab yang saling berhubungan satu dengan yang lain.

Bab I Pendahuluan

Pada bagian ini akan diuraikan tentang konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini terdiri deskripsi teori, kajian islam tentang berpikir kreatif, penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini memuat tentang rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisa data, pengecekan keabsahan temuan dan tahapan dalam penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian

Berisi tentang deskripsi data, temuan penelitian dan analisis data.

Bab V Pembahasan

Pada bab ini membahas tentang hasil penelitian.

Bab VI Penutup

Pada bab ini akan berisi tentang kesimpulan dan saran.

Bagian akhir terdiri dari berkas-berkas penelitian, hal-hal yang terdapat pada bagian akhir adalah daftar rujukan dan lampiran-lampiran.