

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Berpikir merupakan suatu kegiatan mental yang dialami seseorang jika mereka dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan¹. Berpikir adalah suatu aktivitas mental yang terjadi secara internal dalam melakukan pengambilan keputusan Berpikir sebagai suatu aktivitas mental untuk membantu memformulasikan atau memecahkan suatu masalah, membuat suatu keputusan, atau memenuhi hasrat keingintahuan (*fulfill a desire to understand*)². Seseorang dikatakan berpikir jika orang tersebut melakukan kegiatan mental.³⁴. Pendapat ini menunjukkan bahwa ketika seseorang memutuskan suatu masalah, memecahkan masalah, ataupun ingin memahami sesuatu, maka orang tersebut melakukan aktivitas berpikir.

Kebutuhan yang diharuskan dalam memecahkan masalah adalah melakukan proses berpikir.⁵ Proses berpikir merupakan suatu proses yang dimulai dari

¹Heriyanto, Zaenuri, and Walid, 'Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Menengah Pertama', *PRISMA Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 3 (2020), 587–590.

²N. T. Rahmawati, 'Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa Pada Pembelajaran SSCS Dengan Tinjauan Metakognisi', *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 2016, 150–60.

³Maryono, 'Proses Berpikir Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Masalah Berstandar PISA (Programme for International Student Assessment)', *Journal of Education and Learning Mathematics Research (JELMaR)*, 1.1 (2020), 1–14 <<https://doi.org/10.37303/jelmar.v1i1.1>>.

⁴Siti Lailiyah, 'Karakterisasi Penstrukturan Pada Penalaran Analogi Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika' (Desertasi tidak diterbitkan), Malang. Universitas Negeri Malang.

⁵Reni Agustiani and Musrikah, 'Kemampuan Berpikir Reflektif dalam Memecahkan Masalah Ditinjau dari Tipe Kepribadian', *International Conference on Islam, Law, and Society (INCOILS)*, 2021.

menerima data atau informasi, mengolah dan menyimpannya dalam ingatan, yang selanjutnya diambil kembali dari ingatan ketika dibutuhkan untuk pengolahan selanjutnya.⁶ Dalam proses berpikir terjadi pengolahan antara informasi yang masuk dengan skema (struktur kognitif) yang ada di dalam otak manusia. Proses berpikir diperlukan setiap orang dalam melakukan aktivitas kehidupan sehari-hari. Proses berpikir diperlukan setiap orang untuk dapat bertahan pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif saat ini.

Hal ini diperlukan agar seseorang mempunyai kemampuan untuk memperoleh, memilih dan mengelola informasi. Kemampuan ini membutuhkan pemikiran kritis, sistematis, logis, dan kreatif serta mempunyai kemauan berkerjasama yang efektif. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap orang untuk menghadapi tantangan teknologi. Upaya untuk menghadapi tantangan tersebut maka siswa harus dilatih dan dibiasakan untuk berpikir kreatif. Oleh karena itu program pendidikan yang dikembangkan perlu menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir khususnya berpikir kreatif yang harus dimiliki siswa. Pengembangan kemampuan berpikir ini dapat dilakukan melalui pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran matematika, karena matematika memiliki struktur dan keterkaitan yang kuat dan jelas antar konsepnya.

Dalam bidang pengajaran dan pembelajaran, penelitian dibagi menjadi dua pendekatan untuk mengidentifikasi proses kognitif (proses berpikir) dalam penyelesaian masalah yaitu pendekatan faktor analitik dan pendekatan pemrosesan

⁶Bahar, Erni Ekafitria, and Rina, 'Proses Berpikir Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Matematika Siswa Kelas VII Mts.N 4 Enrekang', *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 10.1 (2021), 89–105 <<https://doi.org/10.33387/dpi.v10i1.2911>>.

informasi.⁷ Salah satu teori yang mengkaji tentang proses berpikir siswa adalah teori pemrosesan informasi. Teori pemrosesan informasi merupakan teori yang menekankan pada proses memori dan proses berpikir (*thinking*).⁸ Teori pemrosesan informasi terdiri dari beberapa komponen, yaitu komponen penyimpanan informasi dan komponen proses kognitif. Komponen penyimpanan informasi terdiri dari *sensory register* (penyimpanan sensori), *short term memory* (memori jangka pendek), dan *long term memory* (memori jangka panjang). Sedangkan komponen proses kognitif yaitu *attention*, *perception* (persepsi), *retrieval* (memanggil kembali), *rehearsal* (pengulangan), dan *encoding* (penguatan)⁹. Dalam Pemecahan masalah, informasi yang diperoleh yaitu berupa soal atau masalah matematika yang akan diselesaikan.¹⁰

Proses berpikir dapat diartikan sebagai aktivitas yang terjadi secara internal dalam otak manusia, sehingga untuk mengetahui bagaimana langkah berpikir siswa dalam menyelesaikan masalah diperlukan sesuatu yang dapat merangsang proses berpikir siswa. Salah satu cara untuk merangsang proses berpikir siswa adalah dengan memberikan siswa sebuah permasalahan matematika. Penyelesaian masalah merupakan dasar keberhasilan dalam pendidikan matematika dan merupakan indikator dari suatu negara untuk mengetahui apakah siswanya telah

⁷ Indah Syafitri, Subanji Subanji, and Dwiwana Dwiwana, 'Proses Berpikir Siswa Tunanetra Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Ditinjau Dari Teori Pemrosesan Informasi', *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1.7 (2016), 1265—1278.

⁸ Robert L. Solso, *Psikologi Kognitif Edisi Kedelapan* (Jakarta: Erlangga, 2019).

⁹ Nurhayati, Nizlel Huda, and Suratno, 'Analisis Pemecahan Masalah Berdasarkan Teori Pemrosesan Informasi', *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 10.2 (2020), 136–43 <<https://doi.org/10.33087/dikdaya.v10i2.169>>.

¹⁰ Syifa'ul Amamah, Cholis Sa'dijah, and Sudirman, 'Proses Berpikir Siswa SMP Bergaya Kognitif Field Dependent Dalam Menyelesaikan Masalah Berdasarkan Teori Pemrosesan Informasi', *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1.2 (2016), 237–245.

menguasai konsep-konsep dan ide-ide yang dipelajarinya.¹¹ Ketika siswa menyelesaikan masalah matematika, maka siswa akan berpikir dan berusaha mencari solusi dari permasalahan tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Solso yang menyatakan bahwa seseorang akan berpikir jika dihadapkan pada sebuah permasalahan.¹²

Dengan demikian, proses berpikir siswa dapat diketahui berdasarkan langkah-langkah yang dilakukan siswa dalam penyelesaian masalah. Beberapa permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dapat diselesaikan dengan perhitungan yang melibatkan Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel. Permasalahan sehari-hari tersebut biasanya disajikan dalam bentuk soal cerita. Kemampuan siswa menyelesaikan soal cerita merupakan salah satu keterampilan siswa dalam menyelesaikan masalah pada Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel.¹³ Persamaan linear tiga variabel adalah persamaan yang memiliki tiga variabel tunggal dan masing-masing berpangkat satu. Sedangkan Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) adalah sebuah sistem/kesatuan dari beberapa persamaan linear variabel yang sejenis.¹⁴ Salah satu tujuan mata pelajaran matematika diberikan di sekolah adalah agar siswa mampu memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh serta pemecahan masalahnya. Dari tujuan tersebut, model sistem persamaan linear tiga

¹¹ Syafitri, Subanji, and Dwiyanu. Syafitri, Subanji, and Dwiyanu. Syafitri, Subanji, and Dwiyanu.

¹² Robert L. Solso, *Psikologi Kognitif Edisi Kedelapan* (Jakarta: Erlangga, 2019).

¹³ Kurnia Rahmianum, 'Media Tak-Tik Koper Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyelesaikan Masalah SPLDV Kelas VIII-A SMPN 4 Aceh Tamiang', *Didaktika Pendidikan Dasar*, 3.2 (2019), 569–90.

¹⁴ Rizki Wahyu and dkk, *Buku Matematika Materi SPLDV* (Lampung : UIN Raden Intan, 2022).

variabel merupakan salah satu cara untuk menyelesaikan masalah yang tujuan akhirnya diperoleh solusi sebagai pemecahan masalah.

Al-Qur'an memiliki fungsi sangat penting dalam kehidupan, maka diwajibkan untuk seluruh umat Islam mempelajarinya. Penanaman nilai-nilai Al-Qur'an harus diterapkan sejak dini. Metode hafalan Al-Qur'an sudah ada sejak turunnya ayat Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad SAW. Ahli psikologi mengatakan bahwa menghafalkan Al-Qur'an memiliki faedah yang luar biasa terhadap kecerdasan manusia. Baik kecerdasan intelegensi, spiritual dan emosional.¹⁵ Kegiatan menghafal Al-Qur'an atau dalam Bahasa Arab disebut dengan *tahfizhul Qur'an* merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menghafalkan *kalamullah* secara keseluruhan, tanpa ada yang dikurangi atau dilebihkan. Kegiatan ini merupakan kegiatan yang membutuhkan disiplin dan tekad yang kuat jika ingin menghafal Al-Qur'an 30 juz. Seseorang yang menghafal Al-Qur'an akan senantiasa hidup bersama Al-Qur'an baik secara fisik maupun psikis.¹⁶ Dalam suatu penelitian menyatakan bahwa kegiatan menghafal Al-Qur'an dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar karena akan meningkatkan kemampuan otak untuk berpikir dalam menerima mata pelajaran¹⁷. Dalam penelitian lain juga disebutkan terdapat korelasi antara kemampuan logika dengan pembuktian

¹⁵ Icha Fara Diba and Abdul Muhid, 'Proses Kognitif Pada Penghafal Al-Qur'an', *Jurnal Hikmah : Jurnal Pendidikan Islam*, 11.1 (2022), 32–43 <<https://doi.org/1055430>>.

¹⁶ Rahmawati Ainun Tantri and Slamet Soro, 'Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Ditinjau Dari Kemampuan Menghafal Al-Qur'an', *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11.1 (2022), 589 <<https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i1.4636>>.

¹⁷ Dewi Dwi Adiwijayanti, Heni Purwati, and Sugiyanti Sugiyanti, 'Pengaruh Hafalan Al-Qur'an Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa MTs', *Square : Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 1.2 (2019), 109 <<https://doi.org/10.21580/square.2019.1.2.4771>>.

matematis, korelasi antara kemampuan logika, pembuktian matematis dengan hafalan Al-Qur'an.¹⁸

MAN 2 Ponorogo merupakan Madrasah dengan berbagai program unggulan salah satunya adalah program *tahfidzul Qur'an* program kelas ini memberikan peluang atau kesempatan kepada siswa yang ingin memeperdalam dan menambah wawasan hafalan Al-Qur'an selain pendidikan akademisnya. Siswa yang bergabung dalam kelas tahfidz berasal dari umum maupun pondok pesantren yang ada di sekitar madrasah, hal tersebut biasa disebut dengan siswa mukim di pondok pesantren dan siswa tidak mukim di pondok pesantren. Berdasarkan penelitian terdahulu siswa yang tinggal di pondok pesantren memiliki nilai dan karakter yang lebih unggul dibandingkan dengan siswa yang tinggal di rumah hal tersebut dikarenakan siswa yang tinggal di pondok pesantren memiliki aktivitas dan kegiatan yang lebih banyak dan padat serta terjadwal dengan baik yang dapat menunjang hafalan Al-Qur'an dan kreatifitasnya.¹⁹ Sedangkan, santri yang tinggal di rumah lebih banyak belajar dan mengerjakan tugas secara individu dan aktivitas seperti hafalan tidak terjadwal dengan ketat.

Sementara itu, berdasarkan data di lapangan yang didapat oleh peneliti melalui hasil pra observasi yang telah dilakukan di MAN 2 Ponorogo menunjukkan bahwa proses berfikir kreatif menjadi bagian dari tujuan pembelajaran matematika itu sendiri. Peneliti membuktikan hal ini ketika melakukan studi awal di MAN 2 Ponorogo. Peneliti memberikan instrumen tes pemecahan masalah SPLTV yang

¹⁸ H. Sugilar and others, 'The Correlation between Logic Ability, Mathematical Proof and the Holy Qur'an Recitations', *Journal of Physics: Conference Series*, 1467.1 (2020) <<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1467/1/012024>>.

¹⁹ Novi Oktavia and Muhammad Iwan Fitriani, 'Analisis Komparasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa yang Tinggal di Pondok Pesantren dengan Siswa yang Tinggal di Rumah', 9.1 (2023).

dikerjakan oleh salah satu siswa kelas X-H yaitu LWQ. LWQ dipilih karena memenuhi kriteria subjek penelitian dengan pertimbangan guru karena nilai rata-rata matematika tergolong tinggi dan merupakan siswa penghafal Al-Qur'an serta telah mendapatkan materi SPLTV . Hasil studi awal dianalisis sebagai berikut.

Diket.

- 1) Lindy = 4 kg Cumi + 1kg Kepiting + 2kg udang
= Rp 324.000,00.
- 2) Zifa = 1kg cumi + 2kg Kepiting + 2kg udang
= Rp 258.000,00
- 3) Diandra = 3kg cumi + 1kg Kepiting + 1kg udang
= Rp 226.000,00

Ditanya = Berapakah harga 1kg cumi, 1kg Kepiting, dan 1kg udang tersebut?

Pembahasan

Misalkan Cumi = x
Kepiting = y
udang = z

Gambar 1. 1 Tahap Persiapan (*Preparation*)

Pada Gambar 1.1 terlihat siswa dapat mencermati masalah dengan baik, karena dapat menjelaskan kembali maksud dari persoalan yang diberikan dengan bahasanya sendiri. Siswa dapat mengidentifikasi masalah dengan menyebutkan dan menuliskan unsur-unsur yang diketahui pada lembar jawaban. Siswa dapat memformulasikan masalah dengan menyebutkan dan menuliskan unsur yang ditanyakan pada lembar jawaban. (Siswa melalui tahap persiapan/ *preparation*).

$$\begin{array}{l}
 1) \text{ Lindy berbelanja } 4\text{kg cumi, } 1\text{kg kepiting, dan } 2\text{kg udang} \\
 \text{dengan harga Rp } 324.000,00 \\
 4x + y + 2z = 324.000,00 \dots (1) \\
 2) \text{ Zifa berbelanja } 1\text{kg cumi, } 2\text{kg kepiting, dan } 2\text{kg udang} \\
 \text{dengan harga Rp } 258.000,00 \\
 x + 2y + 2z = 258.000,00 \dots (2) \\
 3) \text{ Diandra berbelanja } 3\text{kg cumi, } 1\text{kg kepiting, dan } 1\text{kg udang} \\
 \text{dengan harga Rp } 226.000,00 \\
 3x + y + z = 226.000 \dots (3)
 \end{array}$$

Gambar 1. 2 Tahap Inkubasi (*Incubation*)

Adapun yang disebut dengan fase inkubasi adalah keadaan di mana pengalaman, data, dan informasi yang dibaca dan diamati kemudian dipikirkan dengan sadar dan kemudian diendapkan.²⁰ Pada fase ini, semua pengalaman, data dan informasi yang diperoleh pada tahap persiapan sebelumnya diendapkan sampai akhirnya memunculkan inspirasi. Kemunculan inspirasi ini merupakan langkah awal dalam menciptakan sebuah kreasi baru.

Siswa mengendapkan informasi/ masalah dengan berhenti sejenak untuk istirahat (*refreshing*) meninggalkan diri dari masalah. (Siswa melalui tahap inkubasi/ *incubation*). Siswa dapat menemukan gagasan kunci untuk menyelesaikan masalah atau munculnya "*insight*" dengan menemukan solusi dari masalah yang diberikan. Akan tetapi subjek seringkali spontan menerapkan solusi yang ditemukan pada tahap inkubasi.

²⁰ Rusdi, 'Implementasi Teori Kreativitas Graham Wallas Dalam Sekolah Kepenulisan di Pesantren Mahasiswa Hasyim Asy'ari Cabeyan Yogyakarta', *Muslim Heritage*, 2.2 (2018), 259–74 <<https://doi.org/10.21154/muslimheritage.v2i2.1111>>.

Pada persamaan 1 dan 2 eliminasi variabel z:

$$\begin{array}{r} 4x + y + 2z = 324.000,00 \\ x + 2y + 2z = 258.000,00 - \\ \hline \leftarrow \rightarrow 3x - y = 66.000,00 \dots (4) \end{array}$$

Gambar 1.3 Tahap Iluminasi (*Illumination*) (1)

ada persamaan 1 dan 3 eliminasi variabel z:

$$\begin{array}{r} 4x + y + 2z = 324.000 \quad | \times 1 | \quad 4x + y + 2z = 324.000 \\ 3x + y + z = 226.000 \quad | \times 2 | \quad 6x + 2y + 2z = 452.000 \\ \hline \leftarrow \rightarrow -2x + y = -128.000 \\ \leftarrow \rightarrow 2x + y = 128.000 \dots (5) \end{array}$$

Pada persamaan 4 dan 5 eliminasi variabel y:

$$\begin{array}{r} 3x - y = 66.000 \\ 2x + y = 128.000 \\ \hline \leftarrow \rightarrow 5x = 194.000 \\ \leftarrow \rightarrow x = 38.800 \end{array}$$

Gambar 1.4 Tahap Iluminasi (*Illumination*) (2)

Substitusi nilai x ke persamaan (4):

$$\begin{array}{r} 3x - y = 66.000 \\ 3(38.800) - y = 66.000 \\ 114.000 - y = 66.000 \\ -y = 66.000 - 114.000 \\ -y = -48.000 \\ y = 48.000 \end{array}$$

Substitusi nilai x dan nilai y ke persamaan (1):

$$\begin{array}{r} 4x + y + 2z = 324.000 \\ 4(38.800) + 48.000 + 2z = 324.000 \\ 155.200 + 48.000 + 2z = 324.000 \\ 203.200 + 2z = 324.000 \\ 2z = 324.000 - 203.200 \\ 2z = 120.800 \\ z = 60.400 \end{array}$$

Gambar 1.5 Tahap Iluminasi (*Illumination*) (3)

Siswa dapat membangun dan mengembangkan gagasan dalam menyelesaikan masalah dengan dapat menemukan cara lain dalam menyelesaikan masalah (Siswa melalui tahap iluminasi/ *Illumination*). Pada tahap iluminasi, siswa menghasilkan ide untuk diterapkan dalam memecahkan permasalahan yang diberikan. Ide yang didapatkan diperoleh dengan mengingat soal-soal yang sudah pernah dibahas sebelumnya.

Jadi, harga per kilo masing-masing seafood adalah

Cumi (x)	= Rp 38.800,00
Kepiting (y)	= Rp 48.000,00
Udang (z)	= Rp 60.400,00

Substitusi x, y, z ke persamaan !

$$4x + y + 2z = \text{Rp } 324.000$$

$$4(38.800) + 48.000 + 2(60.400)$$

$$= 155.200 + 48.000 + 120.800$$

$$= 324.000,00$$

Gambar 1. 6 Tahap Verifikasi (*Verification*)

Siswa dapat mengevaluasi solusi dengan mengulang perhitungan dan memeriksa kembali penyelesaian dengan cara lain, kemudian solusi yang ditemukan dikembalikan pada keterangan awal yang ada di soal. Apabila sudah sesuai dengan keterangan yang ada di soal, maka dianggap sudah benar. (siswa melalui tahap verifikasi/*verification*). Dari hasil tes pemecahan masalah di atas terlihat bahwa siswa penghafal Al-Qur'an mampu menyelesaikan soal tes pemecahan masalah dengan indikator proses berpikir kreatif teori Graham Wallas

yaitu persiapan (*preparation*), inkubasi (*incubation*), iluminasi (*illumination*), dan verifikasi (*verification*) dalam materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel.

Untuk itu, mendeskripsikan dan menganalisis proses berpikir kreatif yang didasarkan pada teori pemrosesan informasi siswa penghafal Al-Qur'an dalam menyelesaikan masalah pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel dinilai cukup penting dan menarik untuk dikaji lebih dalam untuk mengetahui alur berpikir dan pengetahuan siswa, sehingga atas dasar pemikiran tersebut dilakukanlah penelitian ini. Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan implikasi baik secara teoritis maupun praktis bagi sekolah/pondok pesantren, guru, peneliti selanjutnya maupun pembaca agar dapat mengembangkan pembelajaran matematika yang sesuai, sehingga kekurangan dalam proses berpikir siswa bisa diantisipasi.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian dari konteks penelitian di atas, maka fokus penelitian yang digunakan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses berpikir kreatif berdasarkan teori pemrosesan informasi siswa penghafal Al-Qur'an mukim di pondok pesantren dalam menyelesaikan masalah SPLTV di MAN 2 Ponorogo?
2. Bagaimanakah proses berpikir kreatif berdasarkan teori pemrosesan informasi siswa penghafal Al-Qur'an tidak mukim di pondok pesantren dalam menyelesaikan masalah SPLTV di MAN 2 Ponorogo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses berpikir kreatif berdasarkan teori pemrosesan informasi siswa penghafal Al-Qur'an mukim di pondok pesantren dalam menyelesaikan masalah SPLTV di MAN 2 Ponorogo.
2. Mengetahui proses berpikir kreatif berdasarkan teori pemrosesan informasi siswa penghafal Al-Qur'an tidak mukim di pondok pesantren dalam menyelesaikan masalah SPLTV di MAN 2 Ponorogo.

D. Penegasan Istilah

1. Konseptual

a. Proses Berpikir

Proses berpikir merupakan suatu proses yang dimulai dari menerima data atau informasi, mengolah dan menyimpannya dalam ingatan, yang selanjutnya diambil kembali dari ingatan ketika dibutuhkan untuk pengolahan selanjutnya.²¹

b. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memerhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan ke-

²¹ Erni Ekafitria Bahar and Rina Rina, 'Proses Berpikir dalam Memecahkan Masalah Matematika ditinjau dari Kemampuan Matematika Siswa Kelas VII Mts.N 4 Enrekang', *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 10.1 (2021) <<https://doi.org/10.33387/dpi.v10i1.2911>>.

ungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga.²²

c. Teori Pemrosesan Informasi

Teori pemrosesan informasi merupakan teori belajar yang dicetuskan oleh Gagne. Teori pemrosesan informasi adalah teori belajar kognitif yang menjelaskan tentang pemrosesan, penyimpanan, dan pemanggilan kembali pengetahuan dari otak atau pikiran.²³

d. Penghafal Al-Qur'an

Hafizh Al-Qur'an adalah gelar yang diberikan kepada seseorang yang telah mampu menghafal Al-Qur'an. Menghafal Al Qur'an merupakan suatu kemampuan untuk mempelajari dan mencoba menyimpan ayat-ayat Allah diingatan sehingga ketika ingin diucapkan bisa langsung teringat oleh seseorang.²⁴

e. Pemecahan Masalah

Penyelesaian atau pemecahan masalah merupakan suatu usaha individu untuk menemukan solusi dari suatu masalah dengan menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman.²⁵

²² Darwanto, 'Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis (Pengertian Dan Indikatornya)', *Jurnal Eksponen*, 9.2 (2019), 20–26.

²³ Syifa'ul Amamah, Cholis Sa'dijah, and Sudirman, 'Proses Berpikir Siswa SMP Bergaya Kognitif Field Dependent Dalam Menyelesaikan Masalah Berdasarkan Teori Pemrosesan Informasi', *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1.2 (2016), 237–245.

²⁴ Noza Aflisia, 'Urgensi Bahasa Arab Bagi Hafizh Al-Qur'an', *FOKUS Jurnal Kajian Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 1.1 (2016), 47–66.

²⁵ Syifa'ul Amamah, Cholis Sa'dijah, and Sudirman, 'Proses Berpikir Siswa Smp Bergaya Kognitif Field Dependent Dalam Menyelesaikan Masalah Berdasarkan Teori Pemrosesan Informasi', *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1.2 (2016), 237–245.

f. Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel

Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) adalah sebuah sistem/kesatuan dari beberapa Persamaan Linear Variabel yang sejenis.

2. Operasional

a. Proses Berpikir

Proses berpikir dalam penelitian ini yang akan menjadi dasar analisis yang berdasarkan kreatifitas peserta didik dan didasarkan pada teori pemrosesan informasi.

b. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif dalam penelitian ini merupakan indikator dalam menyelesaikan masalah siswa penghafal Al-Qur'an yang didasarkan pada teori pemrosesan informasi.

c. Teori Pemrosesan Informasi

Teori pemrosesan informasi dalam penelitian ini menjadi teori dasar dalam menganalisis proses berpikir kreatif siswa penghafal Al-Qur'an.

d. Penghafal Al-Qur'an

Penghafal Al-Qur'an dalam penelitian ini merupakan subjek yang menjadi batasan fokus penelitian.

e. Menyelesaikan Masalah

Menyelesaikan masalah dalam penelitian ini merupakan bagaimana kemampuan subjek dalam menjawab permasalahan yang diberikan dalam bentuk soal SPLTV

f. Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel

Materi SPLTV dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis proses berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini salah satunya untuk memberikan pengaruh dan manfaat bagi pendidikan, khususnya pendidikan matematika. Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis.

1. Secara teoritis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu menambah wawasan dan pengetahuan mengenai proses berpikir kreatif penghafal Al-Qur'an yang didasarkan pada teori pemrosesan informasi, serta diharapkan dapat menjadi sarana pengembangan ilmu bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian sejenis.

2. Secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat bagi peneliti, guru, peserta didik serta seseorang yang akan melakukan penelitian lebih lanjut.

a. Bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian ini untuk mengetahui serta menambah wawasan tentang proses berpikir kreatif berdasarkan teori pemrosesan informasi serta diharapkan bisa dijadikan bahan referensi untuk penelitian lanjutan yang lebih spesifik seperti subjek penghafal Al-Qur'an dengan tingkatan Juz.

b. Bagi guru matematika hasil penelitian ini dapat membantu untuk mengetahui proses berpikir kreatif peserta didik berdasarkan teori pemrosesan informasi sehingga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar.

- c. Bagi peserta didik, sebagai pembelajaran untuk mengetahui proses berpikir kreatif matematis berdasarkan teori pemrosesan informasi serta agar lebih termotivasi untuk sering berlatih dalam menyelesaikan soal agar kemampuan berpikir kreatifnya dapat terus terasah.

F. Sistematika Pembahasan

Adapun tujuan dari sistematika pembahasan disini bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap maksud yang terkandung, sehingga uraian-uraian dapat dipahami secara teratur dan sistematis. Sistematika pembahasan dalam tesis ini terdiri dari tiga bagian yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir.

Bagian awal tesis berisi hal-hal yang bersifat formalitas yaitu halaman sampul, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian, motto, persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

Bagian utama tesis terdiri dari enam 6 yang saling berhubungan antara satu bab dengan bab lainnya.

Bab I : Pendahuluan, yang terdiri dari : konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

Bab II : Kajian Pustaka, terdiri dari deskripsi teori, penelitian terdahulu, paradigma penelitian.

Bab III : Metode Penelitian, terdiri dari: rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV : Hasil penelitian yang berupa paparan deskripsi data penelitian temuan dan analisis data

Bab V : Pembahasan, dalam bab ini dibahas tentang hasil temuan penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian

Bab VI : Penutup, dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan dan saran yang relevan dengan pembahasan dan permasalahan yang ada

Bagian akhir tesis memuat daftar pustaka yang dipilih sebagai rujukan dalam penelitian ini, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.