

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Analisis

Menurut Spradley (Sugiyono, 2015:335) mengatakan bahwa analisis adalah sebuah kegiatan untuk mencari suatu pola selain itu analisis merupakan cara berpikir yang berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian dan hubungannya dengan keseluruhan. Analisis adalah suatu usaha untuk mengurai suatu masalah atau fokus kajian menjadi bagian-bagian (*decomposition*) sehingga susunan/tatanan bentuk sesuatu yang diurai itu tampak dengan jelas dan karenanya bisa secara lebih terang ditangkap maknanya atau lebih jernih dimengerti duduk perkaranya (Satori dan Komariyah, 2014:200).

Nasution dalam Sugiyono (2015:334) melakukan analisis adalah pekerjaan sulit, memerlukan kerja keras. Tidak ada cara tertentu yang dapat diikuti untuk mengadakan analisis, sehingga setiap peneliti harus mencari sendiri metode yang dirasakan cocok dengan sifat penelitiannya. Bahan yang sama bisa diklasifikasikan berbeda.

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa analisis merupakan penguraian suatu pokok secara sistematis dalam menentukan bagian, hubungan antar bagian serta hubungannya secara menyeluruh untuk memperoleh pengertian dan pemahaman yang tepat. Data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil tes kecerdasan emosional berdasarkan teori Goleman yang dapat mengidentifikasi tingkat kecerdasan

emosional siswa dengan tingkat kecerdasan emosional tinggi, siswa dengan tingkat kecerdasan emosional sedang, dan siswa dengan tingkat kecerdasan emosional rendah, tes kemampuan pemecahan masalah matematika berupa soal uraian/essay untuk melihat kemampuan pemecahan masalah matematika berdasarkan tahapan Wallas, serta wawancara terhadap subjek untuk mengidentifikasi kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika.

2.2 Kemampuan Berpikir Kreatif

2.2.1 Pengertian Kemampuan

Kemampuan berasal dari kata “mampu”. Dalam kamus bahasa Indonesia mampu artinya kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu; dapat. Sedangkan kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu yang harus dilakukan.

Menurut Robbin (Meilani, 2013:11) menyatakan bahwa kemampuan berarti kapasitas seseorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Lebih lanjut Robbin menyatakan bahwa kemampuan (*Ability*) adalah sebuah penilaian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan (*Ability*) adalah kecakapan atau potensi seseorang individu untuk menguasai keahlian dalam melakukan atau mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan atau suatu penilaian atas tindakan seseorang.

Menurut Robbin (Meilani, 2013:12) pada dasarnya kemampuan terdiri dari dua kelompok faktor yaitu:

1. Kemampuan intelektual (*Intelektual Ability*) yaitu kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktifitas mental-berpikir, menalar dan memecahkan masalah.
2. Kemampuan fisik (*Physical Ability*) yaitu kemampuan melakukan tugas-tugas yang menuntut stamina, keterampilan, kekuatan, dan karakteristik serupa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan (*Ability*) merupakan kesanggupan seseorang dalam mencapai sesuatu hal yang ingin dicapai. Kemampuan yang dimiliki setiap siswa berbeda-beda, apabila siswa memiliki tingkat kemampuan berbeda kemudian diberi pengajaran yang sama, maka hasil belajar akan berbeda-beda sesuai dengan tingkat kemampuannya. Hal ini disebabkan karena hasil belajar berhubungan dengan kemampuan siswa dalam mencari dan memahami materi yang dipelajari.

2.2.2 Pengertian Berpikir Kreatif

Berpikir dan proses berpikir tidak terlepas dari aktivitas manusia, karena berpikir merupakan ciri yang membedakan antara manusia dengan makhluk hidup yang lainnya. Berpikir merupakan suatu aktivitas akal dan rohani yang berlaku pada seseorang akibat adanya kecenderungan mengetahui dan mengalami (Iskandar, 2012:81).

Ada beberapa makna berpikir menurut John Dewey:

- a. Pertama, berpikir adalah *stream of consciousness*. Arus kesadaran ini muncul dan hadir setiap hari dan mengalir tanpa terkontrol.

- b. Kedua, berpikir adalah imajinasi atau kesadaran. Pada umumnya imajinasi ini muncul secara tidak langsung atau tidak bersentuhan langsung dengan sesuatu yang sedang dipikirkan.
 - c. Ketiga, berpikir semakna dengan keyakinan yang dimiliki seseorang sehingga dirinya bisa beropini, berpendapat atau bertindak.
 - d. Keempat, berpikir reflektif adalah rangkaian pemikiran yang dianggap terbaik.
- Dalam hal ini, terdapat proses memahami masalah, meneliti atau menggali informasi sampai memecahkan masalah (Sudarma, 2013:38-39).

Konsep berpikir menurut John Dewey (Slameto, 2015:143) yang menjadi dasar dalam pemecahan masalah adalah sebagai berikut:

- a. Adanya kesulitan yang dirasakan atau kesadaran akan adanya masalah.
- b. Masalah itu dibatasi atau diperjelas.
- c. Mencari informasi atau data dan kemudian data itu diorganisasikan.
- d. Mencari hubungan-hubungan untuk merumuskan hipotesis-hipotesis itu.
- e. Penerapan pemecahan terhadap masalah yang dihadapi.

Dari beberapa pengertian berpikir di atas, berpikir merupakan sebuah proses yang melibatkan pengetahuan dalam sistem kognitif yang digunakan untuk memecahkan sesuatu masalah.

Menurut Stanberg berpikir kreatif yaitu kemampuan mengembangkan ide yang tidak biasa, berkualitas, dan sesuai tugas. Salah satu aspek intelegensi ini adalah kemampuan mendefinisikan kembali suatu permasalahan secara efektif dan berpikir mendalam (Sani, 2014:15). Pada hakikatnya, pengertian kreatif berhubungan dengan

penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada (Slameto, 2015:145).

Berbicara tentang berpikir kreatif tentu tidak terlepas dari apa yang disebut dengan kreativitas, Downing berpendapat bahwa kreativitas dapat didefinisikan sebagai “proses” untuk menghasilkan sesuatu yang baru dari elemen yang ada dengan menyusun kembali elemen tersebut (Sani, 2014:13). Menurut Moreno (Slameto, 2015:146) yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya, misalnya seorang siswa menciptakan untuk dirinya sendiri suatu hubungan baru dengan siswa/orang lain.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah suatu rangkaian tindakan yang dilakukan seseorang untuk menciptakan buah pikiran baru dari kumpulan ide, keterangan, konsep-konsep, pengalaman, dan pengetahuan yang mereka miliki. Dengan menghubungkan ide-ide yang sudah dimiliki dapat menghasilkan ide baru untuk menyelesaikan suatu masalah.

2.2.3 Aspek atau Komponen Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir secara kreatif dilakukan dengan menggunakan pemikiran dalam mendapat ide-ide yang baru, kemungkinan yang baru, ciptaan yang baru berdasarkan kepada keaslian dalam penghasilannya (Iskandar, 2012:88).

Munandar dalam Mahmudi (2010) mengemukakan aspek kemampuan berpikir kreatif yang sedikit berbeda, yaitu: *Fluency* (Kelancaran), *Flexibility* (Keluwesan), *Originality* (Kebaruan), dan *Elaboration* (Keterincian).

1. Aspek kelancaran (*Fluency*) meliputi kemampuan:
 - a) Menyelesaikan masalah dan memberikan banyak jawaban terhadap masalah tersebut;
 - b) Memberikan banyak contoh atau pernyataan terkait konsep atau situasi matematis tertentu.
2. Aspek keluwesan (*Flexibility*) meliputi kemampuan:
 - a) Menggunakan beragam strategi penyelesaian masalah;
 - b) Memberikan beragam contoh atau pernyataan terkait konsep atau situasi matematis tertentu.
3. Aspek kebaruan (*Originality*) meliputi kemampuan:
 - a) Menggunakan strategi yang bersifat baru, unik, atau tidak biasa untuk menyelesaikan masalah;
 - b) Memberikan contoh atau pernyataan yang bersifat baru, unik, atau tidak biasa.
4. Aspek keterincian (*Elaboration*) meliputi kemampuan: Menjelaskan secara terperinci, runtut, dan koheren terhadap prosedur matematis, jawaban, atau situasi matematis tertentu.

Berdasarkan uraian *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* di atas, Munandar dalam Mahmudi (2010) mengemukakan indikator berpikir kreatif yang

dikaitkan dengan aspek atau komponen berpikir kreatif seperti yang terdapat pada Tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1 Indikator Berpikir Kreatif

Aspek/ komponen Berpikir Kreatif	Rincian
1. Kelancaran (<i>Fluency</i>)	a) Mencetuskan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah, banyak pertanyaan dengan lancar;
	b) Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal;
	c) Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
2. Keluwesan (<i>Flexibility</i>)	a) Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda;
	b) Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda;
	c) Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran;
3. Kebaharuan (<i>Originality</i>)	a) Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan ;
	b) Mampu menemukan cara yang lazim untuk mengungkapkan diri;
	c) Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
4. Keterincian (<i>Elaboration</i>)	a) Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk;
	b) Menambah atau memperinci detil-detil dari suatu obyek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Sumber : Happy, N. 2011. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematis Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kasihan Bantul pada Pembelajaran Matematika Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM)*. S1 Thesis, UNY.

Dengan demikian, dari beberapa pengertian tentang berpikir kreatif tersebut dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif dalam penelitian ini adalah suatu proses atau kegiatan mental yang dilakukan oleh seseorang untuk menemukan banyak (lebih dari satu) kemungkinan jawaban dan cara penyelesaian terhadap suatu masalah dengan memperhatikan beberapa aspek, yaitu kelancaran (memberikan banyak cara penyelesaian atau jawaban), keluwesan (memberikan beragam cara penyelesaian atau jawaban), kebaruan (menggunakan strategi penyelesaian yang bersifat baru, tidak

ada sebelumnya), dan keterincian (cara penyelesaian yang digunakan dijelaskan secara rinci, runtut, dan jelas).

2.3 *Emotional Quotient (EQ)*

2.3.1 Pengertian *Emotional Quotient (EQ)*

Aunurrahman (2012:176) berpendapat bahwa keberhasilan belajar seseorang siswa tidak lepas dari unsur internal dan unsur eksternal yang ada pada diri seseorang tersebut. Dari unsur *internal* antara lain ciri khas/karakteristik siswa, sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, rasa percaya diri, dan kebiasaan belajar. Sedangkan faktor *eksternal* meliputi; keterampilan guru, lingkungan sosial (teman sebaya), kurikulum sekolah, sarana dan prasarana. Sebagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa yaitu ciri khas/karakteristik siswa meliputi kondisi pribadi siswa baik fisik maupun dimensi mental atau emosional siswa (Anurrahman, 2012:178).

Kecerdasan emosional merupakan salah satu karakteristik siswa. Menurut Salovey dan Mayer dalam Festus (2012:13) berpendapat bahwa kecerdasan emosional dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk memonitor sendiri dan orang lain perasaan dan emosi, untuk membedakan antara mereka dan menggunakan informasi ini untuk membimbing orang-orang berpikir dan perbuatan. Menurut Nuqthy (2012:26) pengertian kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk mengenali dan memahami perasaan dan maknanya serta dengan efektif menerapkan kekuatan untuk mengendalikan perasaan tersebut.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang untuk mengenali dan memahami pikiran, perasaan dan dapat mengungkapkannya serta dengan efektif digunakan untuk mengendalikan pikiran dan perasaan tersebut.

Daniel Goleman melalui bukunya yang terkenal ” *Emotional Intelligence*” atau kecerdasan emosional. Dari delapan spektrum kecerdasan yang dikemukakan oleh Gardner, Goleman mencoba memberi tekanan pada aspek kecerdasan intrapersonal atau antar pribadi. Inti dari kecerdasan ini adalah mencakup kemampuan untuk membedakan dan menanggapi dengan tepat suasana hati, temperamen, motivasi dan hasrat antar pribadi ini lebih menekankan pada aspek kognisi atau pemahaman (Iskandar, 2012:59-60).

Selanjutnya oleh tokoh-tokoh seperti, Sternberg, Baron dan Salovey, sebagaimana diungkapkan oleh Goleman, disebutkan ada lima domain kecerdasan pribadi dalam bentuk kecerdasan emosional, yaitu; 1) Kemampuan mengenali emosi diri; 2) Kemampuan mengelola emosi; 3) Kemampuan memotivasi diri; 4) Kemampuan membina hubungan sosial (Iskandar, 2012:60).

Iskandar (2012:60-61) mengemukakan pendapatnya dari uraian kelima domain tersebut.

1) Kemampuan mengenali emosi diri

Kemampuan mengenali emosi diri merupakan kemampuan seseorang dalam mengenali perasaannya sendiri sewaktu perasaan atau emosi itu muncul. Ini sering dikatakan sebagai dasar dari kecerdasan emosional. Seseorang yang mampu

mengenali emosinya sendiri adalah bila ia memiliki kepekaan yang tajam atas perasaan mereka yang sesungguhnya dan kemudian mengambil keputusan-keputusan secara mantap. Misalnya sikap yang diambil dalam menentukan berbagai pilihan, seperti memilih sekolah, sahabat, pekerjaan sampai kepada pemilihan pasangan hidup.

2) Kemampuan mengelola emosi

Kemampuan mengelola emosi merupakan kemampuan seseorang untuk mengendalikan perasaannya sendiri sehingga tidak meledak dan akhirnya dapat mempengaruhi perilakunya secara salah. Mungkin dapat diibaratkan sebagai seorang pilot pesawat yang dapat membawa pesawatnya ke suatu kota tujuan dan kemudian mendaratkannya secara mulus. Misalnya seseorang yang sedang marah, maka kemarahan itu, tetap dapat dikendalikan secara baik tanpa harus menimbulkan akibat yang akhirnya disesalnya di kemudian hari.

3) Kemampuan memotivasi diri

Kemampuan memotivasi diri merupakan kemampuan untuk memberikan semangat kepada diri sendiri untuk melakukan sesuatu yang baik dan bermanfaat. Dalam hal ini terkadnung adanya unsur harapan tinggi, sehingga seseorang memiliki kekuatan, semangat untuk melakukan suatu aktivitas tertentu. Misalnya dalam hal belajar, bekerja, menolong orang lain dan sebagainya.

4) Kemampuan mengenali emosi orang lain (Empati)

Kemampuan mengenali emosi orang lain (Empati) merupakan kemampuan untuk mengerti perasaan dan kebutuhan orang lain, sehingga orang lain akan merasa

senang dan dimengerti perasaanya. Anak-anak yang memiliki kemampuan ini, yaitu sering pula disebut sebagai kemampuan berempati, mampu menangkap pesan non verbal dan orang lain seperti: nada bicara, gerak-gerik maupun ekspresi wajah dari orang lain tersebut. Dengan demikian anak-anak ini cenderung disukai banyak orang.

5) Kemampuan membina hubungan sosial

Kemampuan membina hubungan sosial merupakan kemampuan untuk mengelola emosi orang lain, sehingga tercipta keterampilan sosial yang tinggi dan membuat pergaulan seseorang menjadi lebih luas. Anak-anak dengan kemampuan ini cenderung mempunyai banyak teman, pandai bergaul dan menjadi lebih populer.

Dari uraian di atas dapat kita simpulkan betapa pentingnya kecerdasan emosional dikembangkan pada diri siswa (peserta didik), dimana mereka begitu cerdas disekolah, begitu cemerlang prestasi akademiknya, namun bila tidak dapat mengolah emosinya, seperti mudah marah, mudah putus asa atau angkuh dan sombong, maka prestasi tersebut tidak akan banyak bermanfaat untuk dirinya.

2.3.2 Ciri-ciri dan Karakteristik Siswa *Emotional Quotient (EQ)*

Dalam diri seseorang manusia terdapat banyak kecerdasan sebagaimana yang dikemukakan oleh Gardner tentang kecerdasan majemuk (*Multiple Intelligences*). Sehingga dalam diri manusia tidak hanya kecerdasan kognitif saja, melainkan kecerdasan emosional dan sosial juga ikut berperan dalam kesuksesan seseorang.

Kecerdasan emosional bukanlah konsep baru. “Sesuatu hal baru, apapun otak kita sangat berhubungan dan saling ketergantungan, dengan perasaan kita secara tidak langsung mempengaruhi pemikiran kita, dan perilaku kita tidak dapat dipisahkan dari

emosi kita. Perdebatan mengenai kecerdasan seseorang mengemuka melalui publikasi teori oleh Howard Gerdner (*Multiple Intelligences*) dan Robert Strenberg (*Teori of Triarchic Intelligences*).

Gardner mengungkapkan bahwa ‘*interpersonal*’ (kemampuan untuk memahami niat, motivasi dan keinginan orang lain) dan ‘*antarpribadi*’ (kemampuan untuk memahami diri sendiri, untuk menghargai perasaan seseorang, ketakutan dan motivasi) kecerdasan yang sama penting dengan kecerdasan diukur dengan *IQ* dan tes lainnya. Ini kecerdasan yang mempengaruhi bagaimana seseorang merespon secara emosional dan kecerdasan ini yang kemudian mempengaruhi pemahaman kognitif.

Goleman (Uno, 2012:87) mengelompokkan kecerdasan emosional terbagi menjadi 2 wilayah, yaitu pada pengaturan diri sendiri dan mengatur hubungan dengan orang lain. Adapun dua wilayah kerangka dasar kecerdasan emosional, yaitu:

1. Kompetensi pribadi (*Personal Competence*), yaitu bagaimana mengatur diri sendiri yang terdiri dari:
 - a. Kesadaran diri (*Self Awareness*), yaitu kemampuan untuk mengenal perasaan diri sendiri. Indikatornya ; tingkat kecerdasan emosional, ketetapan diri, dan kepercayaan diri.
 - b. Kemampuan mengatur diri sendiri (*Self Regulation/Self Management*), yaitu kemampuan mengatur perasaannya. Indikatornya ; tingkat kontrol diri, kepercayaan, kesadaran, inovasi, dan adaptasi.

- c. Motivasi (*Motivating*), yaitu kecenderungan untuk memfasilitasi diri sendiri untuk mencapai tujuan walaupun mengalami kegagalan dan kesulitan. Indikatornya ; tingkat dorongan prestasi, komitmen, inisiatif, dan optimisme.
2. Kompetensi sosial (*Social Competency*), yaitu kemampuan mengatur hubungan dengan orang lain, yang terdiri dari:
- a. Empati, yaitu kesadaran untuk memberikan perasaan/perhatian, kebutuhan atau kepedulian kepada orang lain. Indikatornya; memahami orang lain, mengembangkan orang lain, berorientasi pada pemberian pelayanan, manfaat keragaman, kesadaran politis.
- b. Keterampilan sosial, yaitu mengatur emosi dengan orang lain, keterampilan sosial seperti kepemimpinan, kerja tim, kerjasama dan negosiasi. Indikatornya; kemampuan mempengaruhi, kemampuan komunikasi, kemampuan mengelola konflik, tingkat kepemimpinan, kemampuan sebagai katalisator perubahan, kemampuan bekerjasama dalam tim.

Adapun Indikator-indikator yang digunakan untuk mengukur kecerdasan emosional dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 2.2 berikut:

Tabel 2.2 Indikator Kecerdasan Emosional Teori Goleman

Variabel	Aspek	Indikator
Kecerdasan Emosional	1. Kesadaran Diri	1.1 Kesadaran Emosi
		1.2 Penilaian Diri
		1.3 Percaya Diri
	2. Pengaturan Diri	2.1 Kendali Diri
		2.2 Sifat Dapat Dipercaya
		2.3 Kewaspadaan
		2.4 Adaptabilitas
		2.5 Inovasi
	3. Motivasi	3.1 Dorongan Prestasi
		3.2 Komitmen
		3.3 Inisiatif

Variabel	Aspek	Indikator
	4. Empati	3.4 Optimisme
		4.1 Memahami Orang Lain
		4.2 Orientasi Pelayanan
		4.3 Mengembangkan Orang Lain
	5. Keterampilan Sosial	4.4 Mengatasi Keberagaman
		5.1 Pengaruh dan komunikasi
		5.2 Kepemimpinan dan Katalisator Perubahan
		5.3 Manajemen Konflik dan pengikat jaringan
		5.4 Kemampuan tim, kolaborasi dan kooperasi

Sumber: Daniel Goleman, *Working With Emotional Intelligence, Kecerdasan Emosi Untuk Mencapai Puncak Prestasi*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1999), Hlm. 42-43

2.3.3 Kriteria Penentuan Siswa *Emotional Quotient (EQ)*

Dalam penelitian ini, berdasarkan indikator kecerdasan emosional teori Goleman pada tabel 2.2 dapat dideskripsikan kisi-kisi instrumen yang digunakan sebagai acuan pengukuran kecerdasan emosional untuk pemilihan subjek penelitian yaitu tes kecerdasan emosional. Indikator yang telah dirumuskan didalam kisi-kisi selanjutnya dijadikan bahan penyusunan butir-butir pertanyaan atau pernyataan dalam angket. Alternatif jawaban yang digunakan dalam angket ini menggunakan skala likert. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial” (Sugiyono, 2015:134).

Skala likert dinyatakan dalam bentuk pernyataan untuk dinilai oleh responden, apakah pernyataan itu didukung atau ditolak, melalui rentang nilai tertentu. Pernyataan yang diajukan ada dua kategori, yakni pernyataan positif dan pernyataan negatif. Pernyataan negatif dimaksudkan bervariasi pernyataan agar tidak monoton atau membosankan. Menurut Heri Purwanto dalam A. Wawan & Dewi M (2010) sikap ada pula bersifat positif maupun negatif, sikap positif cenderung

tindakan adalah mendekati, menyenangkan, mengaharapkan objek tertentu. Sikap negatif terdapat kecenderungan untuk menjauhi, menghindari, membenci dan tidak menyukai objek tertentu. Adapun kisi-kisi instrumen dapat dilihat pada tabel 2.3 dan instrumen pengukuran kecerdasan emosional pada tabel 2.4 berikut:

Tabel. 2.3 Kisi-Kisi Instrumen Kecerdasan Emosional

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal		Jumlah
			(+)	(-)	
1.	Kesadaran Diri	1.1 Kesadaran Emosi	1,3	2,7	4
		1.2 Penilaian Diri	5,8	4,6	4
		1.3 Percaya Diri	10	9	2
2.	Pengaturan Diri	2.1 Kendali Diri	11	14	2
		2.2 Sifat Dapat Dipercaya	13	16	2
		2.3 Kewaspadaan	15	18	2
		2.4 Adaptabilitas	17	20	2
		2.5 Inovasi	19	12	2
3.	Motivasi	3.1 Dorongan Prestasi	21	22	2
		3.2 Komitmen	25,27	26	3
		3.3 Inisiatif	23,30	24	3
		3.4 Optimisme	29	28	2
4.	Empati	4.1 Memahami Orang Lain	31	32,34	3
		4.2 Orientasi Pelayanan	33	38	2
		4.3 Mengembangkan Orang Lain	35	36	2
		4.4 Mengatasi Keberagaman	39,40	37	3
5.	Keterampilan Sosial	5.1 Pengaruh dan komunikasi	41,45	42,46	4
		5.2 Kepemimpinan dan Katalisator Perubahan	43	44	2
		5.3 Manajemen Konflik dan pengikat jaringan	47	48	2
		5.4 Kemampuan tim, kolaborasi dan kooperasi	49	50	2
Jumlah					50

Sumber: Daniel Goleman, *Working With Emotional Intelligence, Kecerdasan Emosi Untuk Mencapai Puncak Prestasi*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama,1999), Hlm. 42-43

Tabel. 2.4 Instrumen Pengukuran Kecerdasan Emosional

No.	Pernyataan	Jawaban				Skor
		SS	S	TS	STS	
1.	Dalam kondisi frustrasi, saya mengetahui faktor penyebabnya.					
2.	Saya tidak merasa cemas bila saya tidak belajar untuk ulangan					
3.	Sewaktu belajar, saya terpengaruh oleh suasana hati dan perasaan diri saat itu.					
4.	Saya merasa santai kalau dimarahi orang tua.					
5.	Saya meluangkan waktu untuk merenung dan belajar dari pengalaman.					
6.	Saya tidak mempunyai target dalam belajar.					
7.	Saya merasa tidak sedih ketika melihat berita bencana di TV.					
8.	Saya bersikap terbuka dalam bergaul dengan orang lain					
9.	Saya belajar hanya jika ada ujian.					
10.	Saya mampu membuat keputusan dalam kondisi dan keadaan tertekan					
11.	Saya menahan perasaan-perasaan negatif dan emosi yang menekan dalam setiap menjalankan tugas					
12.	Saya dapat mengenali emosi orang lain dengan melihat ekspresi wajahnya.					
13.	Saya menjaga perasaan orang lain dan tidak mempermalukan mereka					
14.	Saya sulit memahami pemikiran orang lain yang berbeda pemikiran dengan saya					
15.	Saya berhati-hati terhadap orang yang baru saya kenal					
16.	Saya merasa perlu membalas ejekan teman kepada saya.					
17.	Saya menyesuaikan diri dalam setiap situasi dan kondisi					
18.	Saya kesulitan mengajak bermain teman yang baru saya kenal.					
19.	Saya mendahulukan solusi-solusi orisinal dalam memecahkan masalah.					
20.	Bila memasuki lingkungan baru, saya merasa harus memakai sepatu dan tas baru juga.					
21.	Saya yakin dengan kemampuan yang dimiliki sendiri dalam menjalankan tugas yang harus diselesaikan.					
22.	Saya tidak memiliki cita-cita untuk masa depan saya.					
23.	Saya terus belajar dan mengembangkan diri untuk sukses					

No.	Pernyataan	Jawaban				Skor
		SS	S	TS	STS	
24.	Saya merasa tidak kecewa ketika mendapat hasil ulangan sekolah yang jelek					
25.	Saya memberikan dukungan secara langsung kepada anggota untuk keberhasilan mereka.					
26.	Saya percaya dengan cita-cita saya meski orang lain tidak memahaminya.					
27.	Saya membangkitkan semangat anggota untuk meraih kesuksesan bersama.					
28.	Biarlah pretasi belajar saya buruk, karena memang saya tidak pandai.					
29.	Saya membangun semangat kebersamaan dan komitmen dalam belajar.					
30.	Saya menciptakan terobosan-terobosan baru untuk meraih sukses.					
31.	Saat orang lain sedang bicara, saya menjadi pendengar yang baik dan memperlihatkannya.					
32.	Saya merasa bahagia melihat teman yang tidak saya sukai sedih.					
33.	Saya mencari berbagai cara agar orang lain respect dan meras puas dengan pekerjaan saya					
34.	Saya tidak akan ikut prihatin bila ada teman yang terkena musibah					
35.	Saya memberikan penugasan kepada orang lain untuk meningkatkan keterampilan dalam bekerja					
36.	Saya merasa tidak bahagia bila teman saya berprestasi.					
37.	Saya tidak dapat menerima perbedaan pandangan yang muncul dalam kelompok.					
38.	Saya malas membantu urusan orang tua karena sibuk dengan urusan saya sendiri.					
39.	Saya menentang sikap membeda-bedakan intoleransi					
40.	Saya senang bergaul dengan orang-orang dari berbagai macam latar belakang					
41.	Saya menyesuaikan materi pembicaraan dengan para pendengar.					
42.	Saya berikap acuh tak acuh bila mendengar pengumuman kegiatan gotong-royong membersihkan lingkungan di sekitar rumah saya.					
43.	Saya mengerahkan segala potensi untuk meraih hasil kerja yang efektif.					
44.	Saya lebih suka mengerjakan tugas sendiri dari pada berdiskusi dengan teman.					
45.	Saya bersedia berbagi informasi secara utuh dengan anggota					
46.	Saya enggan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di luar sekolah.					

47.	Untuk memajukan organisasi, saya menyingkirkan segala hambatan yang merintang					
48.	Pada hari pertama saya masuk sekolah saya tidak dapat dengan cepat beradaptasi dengan lingkungan sekolah.					
49.	Saya bekerjasama dengan orang lain dalam menjalankan tugas.					
50.	Saya merasa tidak percaya jika mengerjakan tugas dengan berkelompok.					

Sumber: Hamzah, B. Uno, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), Hlm. 95-99

2.4 Pemecahan Masalah Matematika

2.4.1 Pengertian Masalah matematika

Setiap manusia menemui masalah dalam kehidupannya mau tidak mau harus mencari jalan keluar untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapinya tersebut. Seseorang menghadapi masalah bila ia menghadapi situasi yang harus memberi respons tetapi tidak mempunyai informasi, konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan cara-cara yang dapat dipergunakan dengan segera untuk memperoleh pemecahan (Slameto, 2012:144).

Menurut Hayet dan Mayer (Daulay, 2011:20) kita menghadapi masalah ketika ada suatu kesenjangan antara tempat kita sekarang berada dengan kemana kita inginkan tetapi kita tidak tahu bagaimana menjembatani kesenjangan itu. Manusia tidak terlepas dari masalah dimana solusinya tidak dapat segera ditemukan. Sebagian besar ahli pendidikan matematika menyatakan bahwa masalah merupakan pertanyaan atau soal yang harus dijawab atau direspon. Namun, mereka juga mengatakan bahwa tidak semua pertanyaan otomatis akan menjadi masalah (Shadiq, 2014:104).

Suatu pertanyaan akan menjadi masalah hanya jika pertanyaan itu menunjukkan adanya suatu tantangan (*challenge*) yang tidak dapat dipecahkan oleh suatu prosedur rutin (*routine procedure*) yang sudah diketahui pelaku, maka untuk menyelesaikan suatu masalah diperlukan suatu waktu yang relatif lebih lama dari proses pemecahan soal rutin biasa (Shadiq, 2014:104).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sesuatu dikatakan masalah dalam matematika adalah ketika seseorang siswa tidak dapat secara langsung mencari solusinya, sehingga siswa perlu bernalar, menduga/memprediksi, mencari rumusan sederhana lalu membuktikannya. Ciri bahwa sesuatu dikatakan masalah ialah membutuhkan daya pikir/nalar menantang siswa untuk dapat menduga/memprediksi solusinya, serta cara untuk mendapatkan solusi tersebut tidaklah tunggal, dan harus dapat dibuktikan bahwa solusi yang didapat adalah benar/tepat.

2.4.2 Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Tahapan Wallas

Pemecahan masalah adalah proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang dapat diterapkan dalam upaya mengatasi situasi baru. Idealnya aktivitas pembelajaran tidak hanya di fokuskan pada upaya mendapatkan pengetahuan sebanyak-banyaknya, melainkan bagaimana menggunakan segenap pengetahuan yang didapat untuk menghadapi situasi baru atau memecahkan masalah–masalah khusus yang ada kaitannya dengan bidang studi yang dipelajari. Pemecahan masalah adalah suatu usaha individu menggunakan pengetahuan, keterampilan dan pemahamannya untuk menemukan solusi dari suatu masalah.

Depdiknas (Shadiq, 2014:11) telah menyatakan bahwa mata pelajaran matematika di SD, SMP, SMA dan SMK bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam memecahkan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola sifat, melalui manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang di peroleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan symbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

NCTM menyebutkan bahwa pembelajaran matematika adalah proses peserta didik agar memiliki kemampuan untuk berpikir matematis serta memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar matematika, dimana proses tersebut meliputi: pemecahan masalah (*problem solving*), penalaran (*reasoning*), komunikasi

(*communication*), penelusuran pola atau hubungan (*connection*) dan representasi (*representation*). Salah satu tujuan yang ingin di capai dalam pembelajaran matematika adalah pemecahan masalah. Memecahkan masalah bukan saja merupakan suatu sasaran belajar matematika, tetapi sekaligus merupakan alat utama untuk melakukan belajar itu.

Sternberg dan Williams (Jamaris, 2013:76) menjelaskan bahwa kreativitas memerlukan kemampuan dalam menyeimbangkan proses berpikir secara sintesis, berpikir analisis, dan berpikir praktis dalam mengolah informasi yang digunakan dalam memecahkan masalah. Individu yang hanya mampu berpikir praktis akan menghasilkan berbagai ide kreatif. Oleh sebab itu, untuk menjadi kreatif, seseorang individu perlu memiliki kemampuan dalam menyeimbangkan tiga proses berpikir tersebut. Pandangan kognitivisme tentang kreativitas diuraikan melalui teori Gestalt. Teori Gestalt sebagai salah satu teori yang berlandaskan pada kognitivisme, teori ini berkeyakinan bahwa berpikir merupakan suatu kegiatan yang mengandung tahapan yang berpusat pada pemecahan masalah (Jamaris, 2013:77).

Bertitik tolak dari hal tersebut, Wallas (1926) seorang Gestlatist, seperti yang diuraikan oleh Jamaris (2013:77), mengemukakan bahwa pemecahan masalah adalah proses yang terjadi dalam empat fase, seperti yang diuraikan berikut ini.

1. Fase preparasi atau persiapan, yaitu pengumpulan berbagai informasi yang berkaitan dengan masalah yang dipecahkan.

2. Fase inkubasi, yaitu pematangan berbagai informasi yang telah terkumpul. Kegiatan ini berkaitan dengan usaha memahami hubungan antara satu informasi dengan informasi-informasi yang lainnya dalam rangka pemecahan masalah.
3. Fase iluminasi, yaitu penemuan cara-cara yang perlu dilakukan untuk memecahkan masalah.
4. Fase verifikasi, yaitu kegiatan yang berkaitan dengan usaha untuk mengevaluasi apakah langkah-langkah yang digunakan dalam pemecahan masalah akan memberikan hasil yang sesuai.

Adapun secara operasional tahap-tahap pemecahan masalah tersebut dapat dilihat tabel 2.5 berikut:

Tabel 2.5 Indikator Berpikir Kreatif dalam Memecahkan Masalah Berdasarkan Tahapan Wallas

Tahapan Wallas	Indikator Berpikir Kreatif	Indikator Berpikir Kreatif Berdasarkan Tahapan Wallas
Preparasi	<i>Fluency</i>	Siswa dapat mencetuskan banyak pernyataan pada soal dengan menuliskan apa yang diketahui dan ditanya dengan lancar.
	<i>Flexibility</i>	Siswa dapat menggunakan alternatif bahasa yang berbeda dari siswa yang lainnya yaitu dengan menggunakan bahasa sendiri.
	<i>Originality</i>	Siswa dapat membuat konsep yang unik.
	<i>Elaboration</i>	Siswa dapat memperinci secara detil apa yang diketahui sehingga menjadi lebih menarik.
Inkubasi	<i>Fluency</i>	Siswa dapat memikirkan lebih dari satu ide yang dituangkan dalam bentuk coretan rumus ataupun gambar dengan lancar.
	<i>Flexibility</i>	Siswa dapat mencari strategi yang sesuai untuk menghasilkan beragam jawaban.
	<i>Originality</i>	Siswa dapat memikirkan cara unik dituangkan dalam bentuk coretan kertas.
	<i>Elaboration</i>	Siswa dapat memikirkan penyelesaian yang lebih runtut yang dituangkan dalam coretan kertas.
Iluminasi	<i>Fluency</i>	Siswa mendapatkan ide untuk menyelesaikan masalah dengan lebih dari satu alternatif jawaban ataupun cara penyelesaian dengan lancar.

Tahapan Wallas	Indikator Berpikir Kreatif	Indikator Berpikir Kreatif Berdasarkan Tahapan Wallas
	<i>Flexibility</i>	Siswa mampu menunjukkan suatu jawaban dengan cara penyelesaian yang berbeda-beda.
	<i>Originality</i>	Siswa mampu menunjukkan pemahaman yang lebih dengan melahirkan konsep-konsep yang unik.
	<i>Elaboration</i>	Siswa dapat mengembangkan suatu ide secara runtut.
Verifikasi	<i>Fluency</i>	Siswa dapat menyelesaikan masalah dengan bermacam-macam solusi dan jawaban dengan lancar.
	<i>Flexibility</i>	Siswa dapat menyelesaikan masalah dengan berbagai metode penyelesaian.
	<i>Originality</i>	Siswa dapat menyelesaikan masalah dengan cara baru atau unik (berbeda dengan jawaban siswa yang lain).
	<i>Elaboration</i>	Siswa mampu menguraikan dan memeriksa ulang penyelesaian masalah secara runtut agar lebih menarik.

Sumber: Isvana, W.Y et al., 2015. *Proses Berpikir Kreatif dalam Memecahkan Masalah Sub Pokok Bahasan Trapesium Berdasarkan Tahapan Wallas Ditinjau Dari Adversity Quotient (AQ) Siswa Kelas VII-C SMP Negeri 1 Jember*. Artikel Ilmiah Mahasiswa Vol.1 No.1: 1-7. Jember: FKIP. Universitas Jember.

2.5 Karakteristik Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel

Sistem persamaan linear merupakan salah satu materi mata pelajaran matematika di semester ganjil yang dipelajari siswa kelas VIII SMP. Sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) adalah suatu sistem persamaan linear dengan dua variabel. Permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang sering dijumpai siswa sering dijadikan atau digunakan dalam aplikasi materi sistem persamaan linear dua variabel pada umumnya dalam bentuk soal cerita.

Dalam aplikasi pengajuan masalah atau pemberian soal pada materi sistem persamaan linear dua variabel terdapat dua jenis soal yaitu soal yang secara langsung diberikan persamaan dan diminta untuk mencari atau menentukan himpunan penyelesaian dan soal yang berbentuk permasalahan atau soal cerita yang terkait

permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang dituntut siswa membuat model matematika atau persamaan-persamaan dari soal cerita yang diberikan sekaligus menentukan himpunan penyelesaian dari permasalahan tersebut. Menurut Ahmad (2014:32) dalam pemecahan masalah sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) yaitu dalam menentukan himpunan penyelesaian atau menentukan nilai kedua variabel yang memenuhi diperlukan pemikiran dan gagasan yang kreatif dalam membuat (merumuskan) dan menyelesaikan model matematika yang ada pada soal dan menafsirkan solusi dari masalah tersebut.

Tabel 2.6 Jenis dan Contoh Soal Sistem persamaan Linear Dua Variabel

Soal biasa	Soal Cerita
<p>1. Tentukan himpunan penyelesaian sistem persamaan linear berikut:</p> <p>a. $x + y = 6$ dan $x - y = 2$</p> <p>b. $2x - y = 1$ dan $7x + 2y = 11$</p>	<p>1. Harga sebuah buku dan sebuah pensil Rp. 5.500,- harga 2 buku dan 3 buah pensil Rp. 12.500,-</p> <p>a. Nyatakan kalimat diatas dalam bentuk persamaan dengan peubah x dan y !</p> <p>b. Selesaikan persamaan tersebut !</p> <p>c. Tentukan harga 4 buah buku dan 3 buah pensil !</p>
<p>2. Dengan metode substitusi, selesaikan sistem persamaan linear berikut:</p> <p>a. $6x - y = 1$ dan $4x - 2y = -4$</p> <p>b. $x + 5y = 21$ dan $2x - 3y = -23$</p>	<p>2. Dua tahun yang lalu seorang laki-laki umurnya 6 kali umur anaknya. 18 tahun kemudian umurnya akan menjadi dua kali umur anaknya. Tentukan umur mereka sekarang!</p>

Dalam penyelesaian atau menentukan himpunan penyelesaian dari sistem persamaan linear dua variabel dapat digunakan metode-metode yaitu diantaranya:

a. Metode Grafik

Grafik untuk persamaan linear dua variabel berbentuk garis lurus. Sistem persamaan linear dua variabel terdiri dari dua persamaan garis-garis linear sehingga

sistem persamaan linear dua variabel digambarkan berupa dua buah garis lurus dalam bidang cartesius. Penyelesaian dari SPLDV ditentukan dari titik perpotongan kedua garis persamaan linear tersebut. Jika dua garis tersebut tidak memiliki titik perpotongan disatu titik tertentu maka himpunan penyelesaiannya adalah himpunan kosong.

b. Metode Eliminasi

Pada metode ini ide yang digunakan ialah menghilangkan salah satu variabel untuk menentukan variabel yang lain. Dengan demikian, koefisien salah satu variabel yang akan dihilangkan harus sama atau dibuat sama. Untuk menentukan nilai dari variabel x maka variabel yang harus dieliminasi adalah variabel y dan demikian sebaliknya.

c. Metode Substitusi

Cara lain untuk menentukan penyelesaian dari sistem persamaan linear dua variabel adalah dengan menggunakan metode substitusi. Substitusi mempunyai arti mengganti yaitu mengganti variabel yang dipilih pada persamaan pertama dan selanjutnya digunakan untuk mengganti variabel yang sejenis pada persamaan yang kedua.

d. Metode Gabungan

Metode ini merupakan perpaduan dari 2 metode, yaitu metode substitusi dan metode eliminasi. Misalkan ketika akan menentukan nilai dari variabel x metode yang digunakan adalah metode elimiinasi dan untuk menentukan nilai variabel y menggunakan metode substitusi atau sebaliknya.

Dalam penelitian ini indikator yang diukur ialah kemampuan berpikir kreatif sehingga diperlukannya suatu soal atau masalah yang memungkinkan dan menunjang siswa dalam menggunakan kemampuan berpikir kreatifnya. Oleh karena itu salah satu jenis soal yang dapat digunakan ialah soal uraian berbentuk soal cerita karena soal yang memungkinkan siswa untuk berpikir kreatif dalam memberikan beragam solusi dan jawaban dari soal yang diberikan. Selain itu, materi yang cocok dalam pemecahan masalah matematika ialah materi sistem persamaan linear dua variabel karena dari karakteristik materi ini yang mengacu pada pemecahan atau penyelesaian masalah yaitu menentukan himpunan penyelesaian atau menentukan nilai-nilai dari variabel-variabel yang ada sehingga memungkinkan guru untuk memberikan soal yang memiliki ragam solusi atau multi jawaban.

2.6 Kriteria Penentuan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa *Emotional Quotient* dalam Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel

Tabel 2.7 Kriteria Penentuan Kemampuan Berpikir Kreatif

No	Kemampuan Berpikir Kreatif	Aspek/Komponen Terpenuhi	Tahapan Penyelesaian Soal
1	2	3	4
1.	Kreatif	<i>Fluency</i> (Kelancaran) dan <i>Flexibility</i> (Keluwesasan) dan <i>Originality</i> (Kebaruan) dan <i>Elaboration</i> (Keterincian)	Pada tingkat ini siswa mampu menyelesaikan soal yang diberikan dengan kriteria yaitu: <ul style="list-style-type: none"> a. Siswa menuliskan informasi yang ada pada soal dan menuliskan apa yang diketahui dan ditanya b. Siswa menuliskan pemisalan untuk mempermudah penyelesaian dengan menggunakan bahasa sendiri c. Siswa dapat menentukan persamaan linear dua variabel dari informasi yang didapat dari permasalahan. d. Siswa mampu menyelesaikan masalah

			<p>dengan menentukan himpunan penyelesaian dengan satu cara atau metode (grafik, substitusi, eliminasi, atau gabungan) dengan lancar dan benar.</p> <p>e. Siswa menyelesaikan masalah dengan luwes dan lancar dalam menentukan himpunan penyelesaiannya.</p> <p>f. Siswa mampu membuktikan jawaban terkait dengan himpunan penyelesaian yang didapat sebelumnya dengan memberikan cara atau solusi lain yang berbeda dari sebelumnya dengan tepat.</p> <p>g. Siswa dapat memberikan pembuktian jawaban terkait himpunan penyelesaian dengan beberapa atau banyak. Metode/cara penyelesaian dengan tepat.</p> <p>h. Siswa dapat memberikan jawaban yang baru atau unik dan lebih efektif daripada yang lainnya dengan tepat dan sesuai dengan aturan matematika.</p> <p>i. Siswa dapat menambah atau memperinci detail-detail dari penyelesaian soal sehingga menjadi lebih menarik.</p> <p>j. Siswa memberikan kesimpulan pada setiap jawaban atau mengembalikan</p>
2.	Kurang Kreatif	Tidak semua aspek/komponen terpenuhi	<p>Pada tingkat ini siswa mampu menyelesaikan soal yang diberikan dengan kriteria yaitu:</p> <p>a. Siswa menuliskan informasi yang ada pada soal dan menuliskan apa yang diketahui dan ditanya.</p> <p>b. Siswa menuliskan premisalan untuk mempermudah penyelesaian.</p> <p>c. Siswa dapat menentukan persamaan linear dua variabel dari informasi yang didapat dari permasalahan.</p> <p>d. Siswa mampu menyelesaikan masalah dengan menentukan himpunan penyelesaian dengan satu cara atau metode (grafik, substitusi, eliminasi, atau gabungan) dengan lancar dan benar.</p> <p>e. Siswa menyelesaikan masalah dengan tidak luwes dan lancar dalam menentukan himpunan penyelesaiannya.</p> <p>f. Siswa mampu membuktikan jawaban terkait dengan himpunan penyelesaian yang didapat sebelumnya dengan memberikan cara atau solusi lain yang berbeda dari sebelumnya dengan tepat.</p> <p>g. Siswa dapat memberikan pembuktian jawaban terkait himpunan penyelesaian</p>

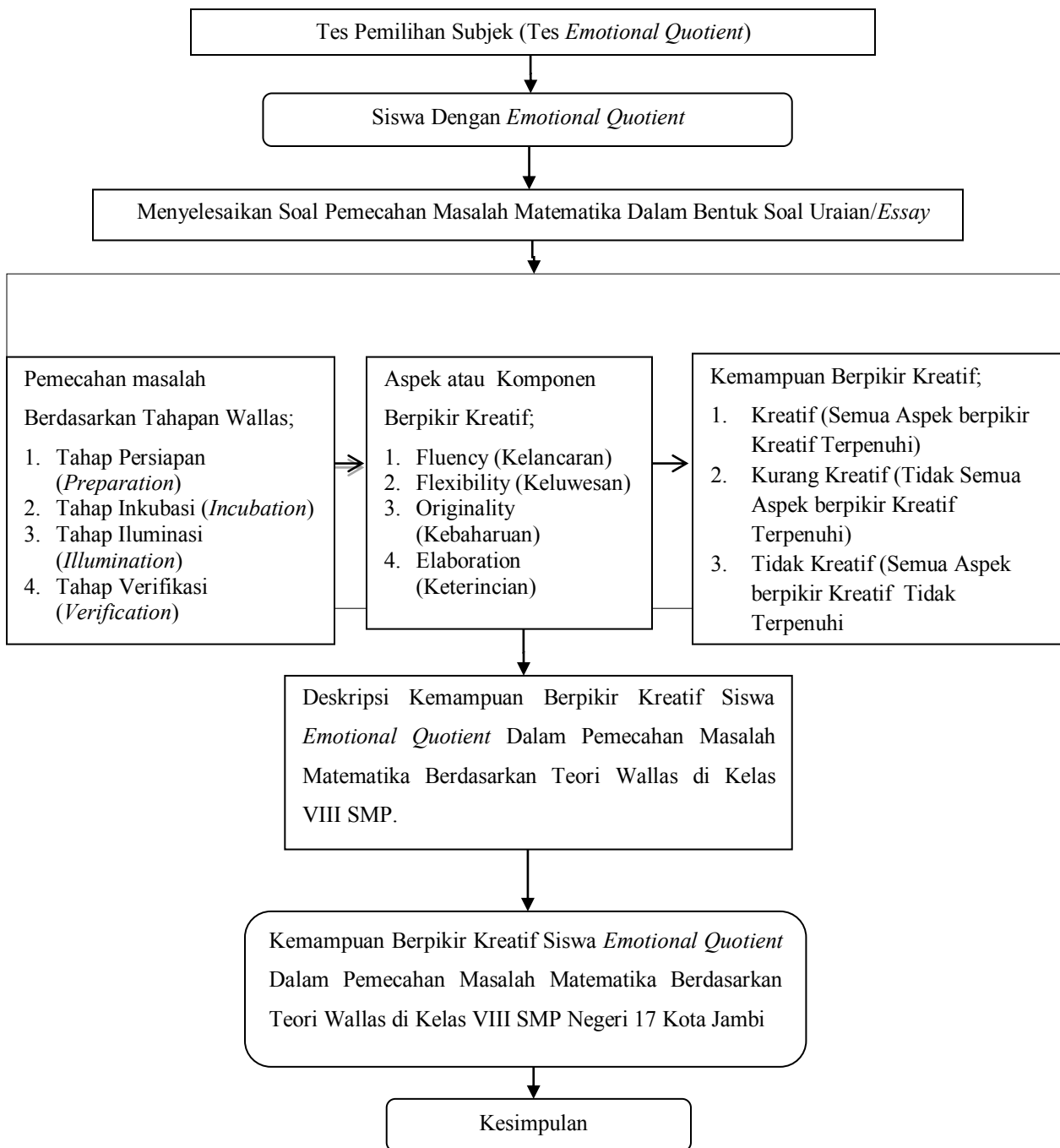
			<p>dengan beberapa atau banyak metode/cara penyelesaian dengan tepat.</p> <p>h. Siswa tidak dapat memberikan jawaban yang baru atau unik dan lebih efektif daripada yang lainnya dengan tepat dan sesuai dengan aturan matematika.</p> <p>i. Siswa memberikan kesimpulan pada setiap jawaban atau mengembalikan jawaban yang diperoleh dengan pertanyaan yang diberikan.</p> <p>atau</p> <p>Pada tingkat ini siswa mampu menyelesaikan soal yang diberikan dengan kriteria yaitu:</p> <p>a. Siswa menuliskan informasi yang ada pada soal dan menuliskan apa yang diketahui dan ditanya Siswa dapat menentukan persamaan linear dua variabel dari informasi yang didapat dari permasalahan.</p> <p>b. Siswa mampu menyelesaikan masalah dengan menentukan himpunan penyelesaian dengan satu cara atau metode (grafik, substitusi, eliminasi, atau gabungan) dengan lancar dan benar.</p> <p>c. Siswa menyelesaikan masalah dengan tidak luwes dan lancar dalam menentukan himpunan penyelesaiannya.</p> <p>d. Siswa mampu membuktikan jawaban terkait dengan himpunan penyelesaian yang didapat sebelumnya dengan memberikan cara atau solusi lain yang berbeda dari sebelumnya dengan tepat.</p> <p>e. Siswa dapat memberikan pembuktian jawaban terkait himpunan penyelesaian dengan beberapa atau banyak metode/cara penyelesaian dengan tepat.</p> <p>f. Siswa dapat memberikan jawaban yang baru atau unik dan lebih efektif daripada yang lainnya dengan tepat dan sesuai dengan aturan</p>
--	--	--	--

			<p>matematika.</p> <p>g. Siswa memberikan kesimpulan pada setiap jawaban atau mengembalikan jawaban yang diperoleh dengan pertanyaan yang diberikan.</p> <p>atau</p> <p>Pada tingkat ini siswa mampu menyelesaikan soal yang diberikan dengan kriteria yaitu:</p> <p>a. Siswa menuliskan informasi yang ada pada soal dan menuliskan apa yang diketahui dan ditanya</p> <p>b. Siswa menuliskan pemisalan untuk mempermudah penyelesain</p> <p>c. Siswa menuliskan informasi yang ada pada soal dan menuliskan apa yang diketahui dan ditanya</p> <p>d. Siswa dapat menentukan persamaan linear dua variabel dari informasi yang didapat dari permasalahan</p> <p>e. Linear dua variabel dari informasi yang didapat dari permasalahan.</p> <p>f. Siswa mampu menyelesaikan masalah dengan menentukan himpunan penyelesaian dengan satu cara atau metode (grafik, substitusi, eliminasi, atau gabungan) dengan lancar dan benar.</p> <p>g. Siswa menyelesaikan masalah dengan luwes dan lancar dalam menentukan himpunan penyelesaiannya.</p> <p>h. Siswa mampu membuktikan jawaban terkait dengan himpunan penyelesaian yang didapat sebelumnya dengan memberikan cara atau solusi lain yang berbeda dari sebelumnya dengan tepat</p> <p>i. Siswa dapat memberikan pembuktian jawaban terkait himpunan penyelesaian dengan beberapa atau banyak metode/cara penyelesaian dengan tepat.</p>
--	--	--	---

			<p>atau Pada tingkat ini siswa mampu menyelesaikan soal yang diberikan dengan kriteria yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa menuliskan pemisalan untuk mempermudah penyelesaian dengan menggunakan bahasa sendiri Siswa dapat menentukan persamaan linear dua variabel dari informasi yang didapat dari permasalahan. Siswa mampu menyelesaikan masalah dengan menentukan himpunan penyelesaian dengan satu cara atau metode (grafik, substitusi, eliminasi, atau gabungan) dengan lancar dan benar. Siswa menyelesaikan masalah dengan tidak luwes dan lancar dalam menentukan himpunan penyelesaiannya. Siswa mampu membuktikan jawaban terkait dengan himpunan penyelesaian yang didapat sebelumnya dengan memberikan cara atau solusi lain yang berbeda dari sebelumnya dengan tepat. Siswa tidak dapat memberikan pembuktian jawaban terkait himpunan penyelesaian dengan beberapa atau banyak. Metode/cara penyelesaian dengan tepat. Siswa dapat memberikan jawaban yang baru atau unik dan lebih efektif daripada yang lainnya dengan tepat dan sesuai dengan aturan matematika. Siswa tidak dapat menambah atau memperinci detail-detail dari penyelesaian soal sehingga menjadi lebih menarik. Siswa memberikan kesimpulan pada setiap jawaban atau mengembalikan jawaban yang diperoleh dengan pertanyaan yang diberikan.
3.	Tidak Kreatif	Semua aspek/komponen tidak terpenuhi	Pada tingkat ini siswa sama sekali tidak mampu menyelesaikan soal yang diberikan atau tidak mampu memberikan solusi dari permasalahan yang diberikan.

Sumber: Siswono, T. Y. E. 2011. *Level Students Creative Thinking in Classroom*, Academic Journal. 6(7): 548-55.

2.7 Kerangka Konseptual



Gambar 2.1 Diagram Kerangka Teori

Keterangan: : Kegiatan : Hasil : Urutan