

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Peneliti melakukan penelitian pendahuluan di SMK Negeri Rajapolah Tasikmalaya dengan tujuan supaya peneliti lebih yakin bahwa berpikir peserta didik memberikan cara-cara berbeda untuk menyelesaikan soal peluang. Peneliti mengambil satu peserta didik kelas XII dari jurusan Teknik Kendaraan Ringan dan Otomotif (TKRO) untuk menyelesaikan soal tes berpikir kreatif matematis tentang materi peluang yang berkaitan dengan kombinasi. Adapun soal yang diberikan yaitu: “Empat koin palsu dicampur dengan delapan koin asli jika dua koin diambil secara acak, tentukan peluang terambil satu koin asli dan satu koin palsu dengan menggunakan minimal tiga cara penyelesaian yang berbeda!”.

Dari jawaban peserta didik tersebut menunjukkan cara penyelesaian yang berbeda, dalam hal ini peneliti mengambil beberapa jawaban yang berbeda sebagai bahan untuk dianalisis pada penelitian pendahuluan ini. Adapun jawaban cara pertama peserta didik tersebut adalah sebagai berikut:

Diketahui : 4 koin palsu dicampur 8 koin asli
Koin = 4+8 = 12
Dua koin diambil secara acak maka
S = dipilih secara acak 2 koin dari 12 koin

$$n(S) = C_2^{12} = \frac{12!}{2!(12-2)!}$$
$$= \frac{12!}{2! \cdot 10!}$$
$$= \frac{12 \cdot 11 \cdot 10!}{(2 \cdot 1) \cdot 10!}$$
$$= \frac{12 \cdot 11}{2}$$
$$= \frac{132}{2} = 66.$$

A = Kejadian terambilnya 1 koin asli dan 1 koin palsu

$$n(A) = C_1^4 \cdot C_1^8$$
$$= \frac{4!}{1!(4-1)!} \times \frac{8!}{1!(8-1)!}$$
$$= \frac{4!}{1! \cdot 3!} \times \frac{8!}{1! \cdot 7!}$$
$$= \frac{4 \cdot 3!}{(1) \cdot 3!} \times \frac{8 \cdot 7!}{(1) \cdot 7!}$$
$$= \frac{4}{1} \times \frac{8}{1} = 32.$$

misal : $P(A) = \frac{n(A)}{n(S)}$
 $= \frac{32}{66}$
 $= \frac{16}{33}$

Gambar 1.1 Hasil jawaban cara pertama

Berdasarkan gambar 1.1, peserta didik menjawab dengan sangat rinci, mula-mula dia menjumlahkan 4 koin palsu dan 8 koin asli, kemudian menentukan S = dipilih acak 2 koin dari 12 koin, dengan menggunakan operasi kombinasi dia menentukan n(S)

$= C_2^{12}$ setelah dihitung menghasilkan nilai 66, lalu dia memisalkan A = kejadian terambilnya satu koin palsu dan satu koin asli, lalu menentukan $n(A)$ dengan cara mengalikan diambil acak 1 koin palsu dari 4 koin palsu yang ditulis dengan $C_1^4 = 4$, selanjutnya diambil 1 koin asli dari 8 koin asli yang ditulis dengan $C_1^8 = 8$ sehingga menghasilkan $n(A) = C_1^4 \cdot C_1^8 = 4 \times 8 = 32$. Karena yang ditanyakan adalah peluang terambil satu koin asli dan satu koin palsu, maka dia melakukan pengerjaan $P(A) = \frac{n(A)}{n(S)} = \frac{32}{66} = \frac{16}{33}$. Kemudian peneliti menganalisis jawaban cara kedua dari peserta didik tersebut adalah sebagai berikut:

JPD 2

Dik : Koin = $4+8=12$
 S = Diambil 2 dari 12
 $n(S) = {}_{12}C_2 = \frac{12!}{2! \cdot 10!}$
 $= \frac{12 \cdot 11 \cdot 10!}{(2 \cdot 1) \cdot 10!}$
 $= \frac{132}{2} = 66$

B = Kejadian terambil 1 asli dan 1 palsu
 $n(B) = {}_4C_1 \times {}_8C_1$
 ${}_4C_1 = \frac{4!}{1! \cdot 3!} = \frac{4 \cdot 3!}{(1) \cdot 3!} = 4$
 ${}_8C_1 = \frac{8!}{1! \cdot 7!} = \frac{8 \cdot 7!}{(1) \cdot 7!} = 8$

Jadi, $n(B) = 4 \times 8 = 32$
 Sehingga $P(B) = \frac{n(B)}{n(S)} = \frac{32}{66} = \frac{16}{33}$

Gambar 1.2 Hasil jawaban cara kedua

Berdasarkan gambar 1.2, peserta didik tersebut menjawab dengan rinci akan tetapi agak sedikit berbeda, mula-mula dia menjumlahkan koin = $4+8=12$, S = diambil 2 dari 12, lalu menentukan $n(S)$ dengan agak lebih singkat dan menghasilkan nilai 66. Selanjutnya memisalkan E merupakan kejadian diambil 1 asli dan 1 palsu dan menuliskan $n(E) = C_1^4 \cdot C_1^8$, kemudian menghitung satu-satu yaitu $C_1^4 = 4$, dan $C_1^8 = 8$ lalu melakukan pengerjaan $n(E) = 4 \times 8 = 32$. Dilanjutkan dengan menentukan nilai $P(E) = \frac{n(E)}{n(S)} = \frac{32}{66} = \frac{16}{33}$.

Adapun analisis jawaban cara ketiga dari peserta didik tersebut dapat dilihat di gambar 1.3.

(JPD 3)

Diket: Jumlah koin = 4 palsu + 8 asli
 $S =$ Ambil 2 koin dari 12 koin
 $n(S) = {}_{12}C_2 = \frac{12!}{2!10!}$
 $= \frac{12 \cdot 11 \cdot 10!}{2 \cdot 10!}$
 $= \frac{132}{2} = \boxed{66}$

Misal: $A =$ Terambilnya 1 koin asli dan 1 palsu -
 - Diambil 1 asli dari 8 asli
 $C_1^8 = \frac{8!}{1!7!} = \boxed{8}$
 - Diambil 1 palsu dari 4 palsu
 $C_1^4 = \frac{4!}{1!3!} = \boxed{4}$

$n(A) = 8 \times 4 = 32$
 $P(A) = \frac{n(A)}{n(S)} = \frac{32}{66} = \boxed{\frac{16}{33}}$

Gambar 1.3 Hasil jawaban cara ketiga

Berdasarkan gambar 1.3, jawaban cara ketiga yaitu memulai dengan menjumlahkan koin = 4 palsu + 8 asli = 12, lalu menentukan $S =$ ambil dua koin dari 12 secara acak sehingga didapatkan $n(S) = 66$ walaupun ada coretan kesalahan hitung tapi akhirnya benar hasilnya yaitu 66. Kemudian dia memisalkan $A =$ terambilnya 1 koin asli dan 1 palsu, dan dia memisahkan satu-satu, yang pertama diambil 1 asli dari 8 asli dan ditulis $C_1^8 = 8$, yang kedua diambil 1 palsu dari 4 palsu dan ditulis $C_1^4 = 4$. Setelah hasil ditemukan lalu dia menentukan $n(A) = 4 \times 8 = 32$, yang terakhir dia lakukan menghitung nilai peluang A , yaitu $P(A) = \frac{n(E)}{n(S)} = \frac{32}{66} = \frac{16}{33}$.

Berdasarkan penelitian pendahuluan, peneliti mendapatkan gambaran bahwa peserta didik melakukan penyelesaian dengan cara-cara berbeda, dapat dilihat bahwa jawaban peserta didik pada cara pertama dengan sangat terperinci dimulai dengan 4 koin koin palsu dicampur 8 koin palsu, kemudian menjumlahkan jumlah koin, lalu menentukan sampel (S) dan ruang sampelnya kemudian dia hitung sampai menemukan hasilnya. Setelah itu dia memisalkan kejadian A merupakan kejadian terambilnya 1 koin palsu dan 1 koin asli, dilanjutkan dengan menentukan nilai $n(A)$ dengan mengalikan hasil kombinasi terambilnya 1 koin asli dari 4 koin asli dan terambilnya 1 koin palsu dari 8 koin palsu, sehingga didapatkan nilai $P(A)$. Sedangkan untuk jawaban cara kedua terperinci juga tapi sedikit berbeda, yaitu dengan menjumlahkan koin asli dan palsu, kemudian menentukan S dan $n(S)$, setelah itu memisalkan kejadian E merupakan kejadian diambil 1 asli dan 1 palsu dan menentukan $n(E)$ dengan menghitung satu-satu

dengan cara kombinasi diambil 1 asli dari 4 asli ditulis $C_1^4 = 4$, lalu diambil 1 palsu dari 8 palsu dan ditulis $C_1^8 = 8$, kemudian hasilnya dikalikan menjadi $n(E) = 4 \times 8 = 32$. Selanjutnya melakukan penghitungan peluangnya yaitu $P(E)$. Adapun untuk jawaban cara ketiga agak mirip dengan cara kedua akan tetapi ada perbedaan, yaitu langkah pertama menentukan jumlah koin lalu menentukan S dan $n(S)$ dan menghitungnya dan didapatkan hasilnya. Kemudian memisalkan kejadian A merupakan terambilnya 1 koin asli dan 1 koin palsu, lalu menghitung satu persatu dengan cara kombinasi yang pertama diambil 1 asli dari 8 asli dan didapatkan hasilnya, kemudian yang kedua diambil 1 koin palsu dari 4 palsu lalu dihitung dengan cara kombinasi dan didapatkan pula hasilnya. Setelah itu menghitung nilai $n(A)$, lalu terakhir menentukan nilai peluangnya $P(A)$ dan didapatkan pula hasilnya.

Berdasarkan penjelasan hasil analisis jawaban peserta didik pada penelitian pendahuluan membuktikan bahwa berpikir siswa berbeda-beda. Hal ini membuktikan bahwa apa yang dipikirkan dan bagaimana proses pemikiran peserta didik juga berbeda. Proses berpikir yang berbeda memungkinkan pendidik untuk membuat penilaian tertentu tentang apa yang dipikirkan dan bagaimana pikiran dihasilkan. Hal ini dikemukakan oleh Shadrikov, Kurginyan, dan Martynova (Bayu, 3: 2020) bahwa proses berpikir dapat menilai seseorang tentang apa dan bagaimana pemikiran yang dihasilkan. pendidik menilai apa dan bagaimana pemikiran peserta didik mengakibatkan pendidik dapat mengenal apa yang dipikirkan peserta didik dalam penyelesaian soal. Pendidik mengenal apa yang dipikirkan peserta didik dapat memaksimalkan proses pembelajaran.

Sejalan dengan kurikulum 2013 yang menyatakan bahwa pendidikan memiliki tujuan mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang produktif, kreatif, inovatif, dan efektif. Berdasarkan tujuan tersebut salah satu kemampuan yang harus dicapai adalah kemampuan berpikir kreatif. Pada pembelajaran matematika di sekolah, peserta didik diharapkan dapat memahami konsep-konsep matematika untuk menyelesaikan suatu masalah. Biasanya masalah-masalah yang dihadapi peserta didik berupa soal-soal yang dapat merangsang proses berpikirnya yang kemudian akan dapat dilihat dan dianalisis kemampuan dalam berpikir kreatif matematisnya. Sejalan dengan pendapat Krutetski (Tandiseru, 2015) yang mendefinisikan kemampuan berpikir kreatif matematis sebagai kemampuan untuk menemukan solusi untuk masalah matematika dengan mudah dan fleksibel.

Menurut Harriman (2017:120), berpikir kreatif adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan yang baru. Berpikir kreatif merupakan serangkaian proses, termasuk memahami masalah, membuat tebakan dan hipotesis tentang masalah, mencari jawaban, mengusulkan bukti, dan akhirnya melaporkan hasilnya. Adapun La Moma (2015), berpikir kreatif dalam matematika dapat dipandang sebagai orientasi atau disposisi tentang instruksi matematis, termasuk tugas penemuan dan pemecahan masalah. Aktivitas tersebut dapat membawa peserta didik mengembangkan pendekatan yang lebih kreatif dalam matematika. Sedangkan menurut Nurmasari dkk (2014) berpikir kreatif dalam matematika dan dalam bidang lainnya merupakan bagian keterampilan hidup yang perlu dikembangkan terutama dalam menghadapi era informasi dan suasana bersaing semakin ketat. Individu yang diberi kesempatan berpikir kreatif akan tumbuh sehat dan mampu menghadapi tantangan. Sebaliknya, individu yang tidak diperkenankan berpikir kreatif akan menjadi frustrasi dan tidak puas. Pengembangan aktivitas kreatif tersebut adalah dengan melibatkan imajinasi, intuisi dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan serta mencoba-coba. Adapun Fasko (Nehe dkk, 2017) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis adalah kemampuan berpikir tingkat matematis itu termasuk dengan keaslian, elaborasi, kelenturan dan kefasihan. Karakteristik pemikiran kreatif yaitu orisinalitas, elaborasi, kelancaran dan kelenturan. Agar kreativitas anak bisa terwujud dibutuhkan mendorong individu (motivasi intrinsik) dan dorongan lingkungan (motivasi ekstrinsik).

Adapun penelitian sejenis yang dilakukan oleh Herdani dan Ratu (2018) membuktikan bahwa siswa dalam pemecahan masalah soal matematika kurang kreatif. mereka meneliti tentang kreativitas dari 6 subjek dengan kategori tingkatan kreativitas yang berbeda-beda, akan tetapi kategori yang kurang kreatif lebih banyak dibandingkan dengan kategori yang lain. Ini menandakan bahwa tingkat kreativitas siswa ada pada tingkatan kurang kreatif. Penelitian yang lain yang diteliti oleh Novianti dan Yuniarta (2018) dengan penelitian diklasifikasikan terlebih dahulu pada kemampuan berpikir tingkat tinggi, kemampuan berpikir tingkat sedang, dan kemampuan berpikir tingkat rendah dengan perbedaan gender yang berbeda. Hasil penelitian yang dilakukan berfokus terhadap siswa yang berkemampuan tingkat tinggi baik laki-laki atau perempuan tidak

dapat mengerjakan soal pada aspek kebaruan, sedangkan tingkat kemampuan rendah dan sedang secara menyeluruh belum dapat mengerjakan soal secara sempurna.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh dua peneliti di atas menunjukkan siswa masih kurang kreatif dalam memecahkan masalah matematika. Siswa kurang kreatif juga diperkuat dalam penelitian yang dilakukan oleh Handayani, Sa'dijah, dan Susanto (2018) berpendapat bahwa hasil penelitian menunjukkan siswa lebih banyak ada pada kategori kurang kreatif pada penelitian tersebut.

Penjelasan di atas mengindikasikan bahwa perlu adanya penelitian lebih lanjut tentang kreativitas tak terkecuali pada bidang pendidikan khususnya pada pembelajaran matematika. Guru dapat mencari cara agar permasalahan tentang kreativitas yang timbul ketika pembelajaran matematika dapat diatasi dengan baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah merencanakan proses pembelajaran dengan sebaik-baiknya sehingga pengajaran yang guru rencanakan dapat memaksimalkan potensi berpikir kreatif siswa.

Sriraman (Bayu, 2020) menjelaskan bahwa pendekatan model tahapan Wallas dapat digunakan untuk melihat cara kerja berpikir kreatif seseorang. Savic (2016) juga mengemukakan model yang dapat digunakan untuk melihat proses berpikir kreatif siswa adalah model yang dikemukakan oleh Graham Wallas. Model tersebut lebih dikenal dengan tahapan Wallas. Tahapan Wallas juga dapat digunakan untuk mengukur dan menentukan posisi siswa dalam tahap berpikir kreatif (Maharani, Sukestiyarno, dan Waluya, 2017).

Dalam berpikir kreatif proses yang terjadi melalui beberapa tahapan tertentu. Proses berpikir kreatif dapat dilihat dari perspektif Teori Wallas dalam buku *The Art of Thought* (*New World Encyclopedia*, [Graham_Wallas.htm](#)) yang menyatakan bahwa proses kreatif meliputi 4 tahap yaitu, Preparasi (mengumpulkan informasi yang relevan), Inkubasi (istirahat sebentar untuk mengendapkan masalah dan informasi yang diperoleh), Iluminasi (mendapat ilham), Verifikasi (menguji dan menilai gagasan yang diperoleh). (Wallas, 2014).

Adversity Quotient (AQ) adalah kecerdasan untuk mengatasi kesulitan (Stoltz, 2000: 8-9). Stoltz mengelompokkan orang dalam 3 kategori AQ, yaitu: *quitter* (AQ rendah), *camper* (AQ sedang), dan *climber* (AQ tinggi). *Quitters* merupakan kelompok orang yang kurang memiliki kemauan untuk menerima tantangan dalam hidupnya.

Campers merupakan kelompok orang yang sudah memiliki kemauan untuk berusaha menghadapi masalah dan tantangan yang ada, namun mereka berhenti karena merasa sudah tidak mampu lagi. Sedangkan *climbers* merupakan kelompok orang yang memilih untuk terus bertahan untuk berjuang menghadapi berbagai macam hal yang akan terus menerjang, baik itu dapat berupa masalah, tantangan, hambatan, serta hal-hal lain yang terus didapat setiap harinya. Misalnya dalam menghadapi soal matematika yang tidak biasa dikerjakan, siswa *quitter* cenderung menghindari tidak mau mencobanya karena merasa tidak akan mampu menyelesaikannya. Siswa *camper* akan cenderung mencoba mengerjakannya tapi ketika tampak rumit maka dia pun meninggalkannya, sedangkan siswa *climber* akan berusaha keras untuk menyelesaikan soal tersebut.

Berdasarkan hal ini peserta didik perlu dibiarkan untuk memecahkan masalah, salah satunya yaitu materi peluang. Adapun penelitian yang sejenis dengan proses berpikir kreatif dalam pemecahan masalahnya ditinjau dari AQ berdasarkan hasil penelitian Hidayat dkk (2018), yang menunjukkan bahwa *Adversity Quotient* (AQ) memberikan pengaruh yang positif terhadap pengembangan kemampuan penalaran kreatif matematis mahasiswa calon guru dan kemampuan penalaran kreatif matematis mahasiswa calon guru lebih berkembang pada AQ tipe *climber*, sedangkan mahasiswa yang memiliki AQ tipe *camper* dan *quitter* masih cenderung memiliki pola berpikir dalam menyelesaikan permasalahan dengan bernalar imitative sedangkan mahasiswa yang termasuk ke dalam AQ tipe *quitter* masih cenderung memiliki kesalahan terkait ide menyelesaikan masalah dan ekspresi matematis.

Penelitian proses berpikir kreatif matematis berdasarkan tahapan Wallas sudah pernah diteliti oleh Maharani, Sukestiyarno, dan Waluyo (2017), Komarudin (2016), Fauziah, Usodo, dan Ekana (2013), Hasanah, et. al. (2017), Yanti, Koestoro, dan Sutiarso (2018), dan Oktaviani, Sisworo, dan Hidayanto (2018). Semua penelitian tersebut menganalisis tentang proses berpikir kreatif matematis, akan tetapi penelitian tersebut meninjau dari sudut pandang yang berbeda-beda.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana berpikir kreatif peserta didik berdasarkan tahapan Wallas ditinjau dari *Adversity Quotient*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka penulis dapat merumuskan:

- (1) Bagaimana berpikir kreatif peserta didik *climber* berdasarkan tahapan Wallas ditinjau dari *Adversity Quotient*?
- (2) Bagaimana berpikir kreatif peserta didik *camper* berdasarkan tahapan Wallas ditinjau dari *Adversity Quotient*?
- (3) Bagaimana berpikir kreatif peserta didik *quitter* berdasarkan tahapan Wallas ditinjau dari *Adversity Quotient*?

1.3. Definisi Operasional

(1) Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah suatu proses memadukan berpikir divergen dan berpikir logis. Berpikir divergen digunakan untuk mencari ide-ide untuk memecahkan suatu masalah, sedangkan berpikir logis digunakan untuk memverifikasi ide-ide tersebut menjadi sebuah penyelesaian yang kreatif. Atau bisa dikatakan berpikir kreatif merupakan aktivitas mental yang terkait dengan kepekaan terhadap suatu masalah, mempertimbangkan informasi baru dan ide-ide yang tidak biasa dengan suatu pikiran terbuka, serta dapat membuat hubungan-hubungan dalam menyelesaikan suatu masalah.

(2) Tahapan Wallas

Tahapan Wallas merupakan salah satu model yang menyelidiki proses berpikir kreatif dikemukakan oleh Wallas. Wallas merancang empat tahapan meliputi tahap persiapan (*preparation*), tahap inkubasi (*incubation*), tahap iluminasi (*illumination*), dan tahap verifikasi (*verification*). Tahap persiapan (*preparation*) merupakan tahapan untuk menyelidiki atau mengidentifikasi masalah secara menyeluruh, tahap inkubasi (*incubation*) merupakan masa menyimpan informasi yang dikumpulkan sebelumnya dan merenungkannya, tahap iluminasi (*illumination*) merupakan keadaan ketika gagasan muncul dalam pikiran untuk menjawab tantangan kreatif yang sedang dihadapi, dan tahap verifikasi (*verification*) merupakan tahap untuk mengecek hasil dari tahap iluminasi tersebut valid.

(3) Adversity Quotient

Adversity Quotient (AQ) adalah kemampuan seseorang dalam berjuang menghadapi dan mengatasi masalah, hambatan atau kesulitan yang dimilikinya serta

akan mengubahnya menjadi peluang keberhasilan dan kesuksesan. AQ juga dipandang sebagai kecerdasan seseorang dalam menghadapi dan mengatasi kesulitan secara teratur dan dapat menjadi indikator untuk melihat seberapa kuat seseorang dapat bertahan dalam suatu masalah yang sedang dihadapinya. *Adversity Quotient* (AQ) bisa juga dikatakan sebagai respon seseorang berupa kemampuan dan ketahanan dalam menghadapi kesulitan, kegagalan, hambatan, atau tantangan hidup, sekaligus mengubah kesulitan maupun kegagalan tersebut menjadi peluang atau batu loncatan.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah:

- (1) Untuk menganalisis berpikir kreatif peserta didik *climber* berdasarkan tahapan Wallas ditinjau dari *Adversity Quotient*;
- (2) Untuk menganalisis berpikir kreatif peserta didik *camper* berdasarkan tahapan Wallas ditinjau dari *Adversity Quotient*;
- (3) Untuk menganalisis berpikir kreatif peserta didik *quitter* berdasarkan tahapan Wallas ditinjau dari *Adversity Quotient*.

1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis dan manfaat praktis.

(1) Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan dalam bidang pendidikan, terutama bagaimana cara menganalisis bagaimana berpikir kreatif peserta didik berdasarkan model Wallas ditinjau dari *Adversity Quotient*

(2) Manfaat Teoretis

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat berguna bagi semua pihak di antaranya:

- (1) Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran bahwa peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan matematika dengan beragam cara dalam pemecahan masalah matematika berdasarkan tahapan Wallas ditinjau dari *adversity quotient*.

- (2) Bagi guru, penelitian ini dapat mengetahui berpikir kreatif peserta didik, sehingga guru mampu mengarahkan peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan matematika berdasarkan model Wallas ditinjau dari *Adversity Quotient*.
- (3) Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh baik dibangku kuliah maupun lainnya dalam proses berpikir kreatif dalam penyelesaian masalah yang dihadapi di dunia pendidikan menjadi bekal di masa yang akan datang.