

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Koteks Penelitian**

Dalam lingkup masyarakat, pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting. Dari pendidikan yang baik akan menciptakan sebuah generasi yang cerdas, damai, terbuka dan demokrasi. Dengan hal ini mutu pendidikan harus diperhatikan dan diadakan perubahan secara terus menerus guna peningkatan mutunya. Peningkatan mutu pendidikan berarti meningkatnya pula mutu sumber daya manusia yang dihasilkan. Maka dari itu, mutu pendidikan di Indonesia harus segera diperbaiki, supaya penerus bangsa mampu bersaing dengan bangsa lain agar bangsa Indonesia sendiri tidak semakin tertinggal. Mengingat masa depan suatu bangsa sangat bergantung pada sumber daya manusia dan kemampuan dalam menguasai ilmu pengetahuan sampai dengan ilmu teknologi. Dimana dari kondisi ini dapat di dapatkan sebuah pengertian dari pendidikan.

Pengertian pendidikan diungkapkan dalam Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian,

kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.<sup>2</sup> Dari definisi tersebut, bahwa usaha dari sebuah pendidikan adalah mengupayakan dan memaksimalkan potensi yang dimiliki agar menghasilkan kualitas hidup yang sebaik – baiknya. Pendidikan bukan hanya sebagai sarana untuk mempersiapkan hidup yang akan datang tetapi juga untuk kehidupan masa sekarang bagi individu dalam mengembangkan diri menuju tingkat yang lebih kedewasaan.

Pada dasarnya manusia adalah makhluk individu, tetapi di sisi lain manusia diharuskan melakukan sebuah interaksi dan bersosialisasi dengan manusia lain yang ada di sekitarnya. Kemampuan manusia dalam berinteraksi dan juga bersosialisasi dengan manusia lain akan berpotensi untuk menambah pengalaman yang menjadikan hidup lebih berwarna, dinamis dan melahirkan peradaban atau lingkungan yang baru. Pendidikan berlangsung dan dilaksanakan di lingkungan hidup, baik secara khusus dipersiapkan untuk kepentingan pendidikan formal maupun yang ada dengan sendirinya.<sup>3</sup> Sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan bersifat fleksible yang artinya dapat dilaksanakan dimanapun tempatnya dan kapanpun waktunya. Dalam setiap aktivitas yang dilakukan maka secara tidak langsung terdapat pelajaran didalamnya.

---

<sup>2</sup> Abdul Rahmat, 'Pengantar Pendidikan Teori, Konsep, Dan Aplikasi', *Journal of Chemical Information and Modeling*, (Gorontalo, 2013) hal. 90.

<sup>3</sup> Binti Maunah, 'Landasan Pendidikan.' (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 5–6.

Kebutuhan pendidikan merupakan kebutuhan asasi manusia untuk mempersiapkan diri sampai pada suatu tingkat di mana manusia tersebut mampu menunjukkan diri yang bertanggung jawab baik terhadap dirinya maupun terhadap lingkungannya.<sup>4</sup> Dari ungkapan tersebut dapat dikatakan bahwa pendidikan juga mampu menumbuhkan bahkan melatih diri manusia untuk berinteraksi dengan baik di lingkungan lama maupun di lingkungan yang baru. *John S.Brubacher*, mengemukakan bahwa pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses penyesuaian diri secara timbal balik dari seseorang dengan manusia lainnya dan dengan lingkungannya.<sup>5</sup> Secara tidak langsung pada saat kita melakukan kegiatan sehari - hari selain kita akan memerlukan pendidikan atau ilmu yang kita miliki untuk memperlancar segala kegiatan yang kita lakukan pada saat itu.

Pendidikan sendiri memiliki sebuah peran penting dalam terjadinya sebuah pembaharuan sampai dengan perubahan. Dikarenakan melalui pendidikan, masyarakat melakukan transformasi budaya, menciptakan suatu tenaga kerja, terciptanya alat kontrol sosial dan sebagainya. Hal ini sesuai dengan fungsi pendidikan yaitu menghilangkan segala sumber penderitaan rakyat dari sebuah kebodohan dan ketertinggalan, selain itu fungsi pendidikan di Indonesia sendiri menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi

---

<sup>4</sup> Munir Yusuf, '*Pengantar Ilmu Pendidikan*', (Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018), hal. 126.

<sup>5</sup> Munir Yusuf, '*Manusia Sebagai Makhluk Pedagogik*', *Jurnal Kependidikan*, 8.1 (2019), hal.14.

mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan juga lingkungan guna mencerdaskan kehidupan bangsa.<sup>6</sup>

Sedangkan jika mengacu pada undang-undang No. 20 Tahun 2003 tujuan dari pendidikan sendiri adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>7</sup> Dari ungkapan tersebut sudah jelas tertera bahwa salah satu tujuan dari pendidikan adalah tentang berpikir kreatif yang dimiliki oleh siswa. Di mana berfikir kreatif tersebut berhubungan dengan kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan suatu masalah.

Berpikir kreatif merupakan suatu rangkaian tindakan yang dilakukan dengan menggunakan akal budinya untuk menciptakan pikiran baru dari kumpulan ingatan yang berisikan ide, keterangan, konsep, pengalaman dan pengetahuan.<sup>8</sup> Dimana berpikir kreatif ini memberikan siswa kebebasan untuk berpikir dan juga menentukan bagaimanapun cara yang akan digunakan sebagai solusi dalam pemecahan suatu masalah yang dihadapi. Dalam hal ini, jika didalam pendidikan tidak adanya suatu gerakan untuk mengasah berfikir

---

<sup>6</sup> I Wayan Cong Sujana, 'Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia', *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4.1 (2019), hal. 30 .

<sup>7</sup> Ibid, hal 30

<sup>8</sup> Tatag Yuli Eko Siswono, A H R Abadi, and H Abdul, '*Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran Dan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*', Dep. Pendidik. Nasional, Jakarta, 2009.

kreatif siswa akan berakibat juga pada kehidupannya. Yang selanjutnya siswa tersebut jika terjun kelapangan secara langsung mereka akan mengerjakan hal – hal yang ada didepannya bukan menciptakan atau berinisiatif terhadap hal – hal baru yang mungkin bisa memberikan sebuah perubahan baru. Padahal dalam suatu lingkungan baik baru dijumpai atau sudah lama akan memberikan sebuah pembelajaran.

Proses pembelajaran memiliki peranan penting yaitu untuk menambah ilmu, pengetahuan, keterampilan, serta penerapan konsep diri. Pembelajaran sendiri dapat didefinisikan sebagai suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum.<sup>9</sup> Tujuan kurikulum yang dimaksud adalah terciptanya kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien. Di dalam proses pembelajaran salah satu unsur yang ada yaitu terdapat tenaga pendidik atau yang disebut sebagai guru. Yang selanjutnya guru akan menyampaikan sebuah materi dan memberikan sebuah permasalahan yang harus diselesaikan oleh setiap siswanya. Pemecahan masalah disini merupakan suatu cara atau strategi yang digunakan untuk mewujudkan harapan sesuai dengan prosedur atau aturan yang baik dan benar.<sup>10</sup> Maka didalam proses pemecahan masalah dibutuhkan kreatifitas untuk menyelesaikannya.

---

<sup>9</sup> Moh Suardi, *Belajar & Pembelajaran* (Deepublish, 2018), hal. 6.

<sup>10</sup> Chatarina Febriyanti and Ari Irawan, 'Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dengan Pembelajaran Matematika Realistik', *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6.1 (2017), hal. 32.

Maka dari itu dalam penyelesaian masalah guru harus memastikan siswanya dapat mengerjakan dengan baik dan benar. Di sisi lain guru juga harus tetap memperhatikan bagaimana kreatifitas siswa dalam penyelesaian masalah tersebut. Dikarenakan kreatifitas yang dimiliki bukan hanya sekedar bisa menyelesaikan saja tetapi bisa menghasilkan ide – ide baru atau cara baru guna mencapai akhir dengan lebih baik. Maka dari itu penting bagi guru untuk mengetahui dan mengasah kreatifitas yang dimiliki oleh siswa.

Definisi dari kreatifitas sendiri adalah kondisi di mana siswa mengerti suatu cara diluar dari kebiasaannya untuk menyelesaikan suatu permasalahan.<sup>11</sup> Pada hal ini kreatifitas lebih cenderung pada berfikir kreatif. Adapun beberapa ahli mengatakan bahwa berfikir kreatif merupakan berpikir secara logis yang memperhatikan fleksibilitas, kefasihan dan kebaruan. Kefasihan mengacu pada banyaknya ide - ide yang dibuat dalam merespon sebuah perintah. Fleksibilitas tampak pada perubahan-perubahan pendekatan ketika merespon suatu perintah. Kebaruan adalah keaslian ide yang dibuat dalam merespon perintah. Kreatifitas mampu ditinjau dari empat aspek yaitu pribadi , proses, produk, dan pendorong. Sebagai tenaga pendidik atau guru sangat diperlukan pemahaman dan juga cara bagaimana kreatifitas yang dimiliki oleh siswa dapat terasah dan juga terlatih dengan baik. Sehingga mampu dengan mudah memecahkan suatu permasalahan.

---

<sup>11</sup> Iman Setyabudi, 'Hubungan Antara Adversiti Dan Inteligensi Dengan Kreatifitas', *HELPER : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 33.1 (2017) .

Kreatifitas merupakan tindakan yang menggunakan pemikiran yang bebas. Dari kebebasan tersebut jika siswa menghadapi suatu permasalahan akan lebih mudah untuk menyelesaikannya dan juga menghasilkan ide – ide baru dalam mencapai tujuan akhir dengan lebih mudah dan benar. Berkaitan dengan penjelasan tersebut maka terdapat jenis masalah *open ended* yang dimana masalah tersebut mampu diselesaikan dengan menggunakan kreatifitas yang dipunyai. Jenis masalah tersebut juga sering di temui dalam soal – soal. Kreatifitas atau berpikir kreatif tidak bisa muncul dengan sendirinya melainkan butuh suatu latihan. Dalam hal ini guru harus bisa melatih dan mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa dengan pembelajaran yang memunculkan permasalahan - permasalahan sehari-hari yang bersifat tidak rutin. Masalah rutin adalah masalah yang prosedur penyelesaiannya sekedar mengulang, misalnya secara algoritmik. Sedangkan masalah tidak rutin adalah masalah yang prosedur penyelesaiannya memerlukan perencanaan penyelesaian, tidak sekedar menggunakan rumus, teori atau dalil. Masalah *Open Ended* merupakan masalah yang mampu diselesaikan menggunakan tingkat kreatifitas.

Masalah *Open Ended* merupakan suatu alat yang cukup efisien untuk mengembangkan kreatifitas siswa, dikarenakan dengan masalah tersebut siswa akan lebih bebas dan leluasa untuk menginvestigasi atau mengamati berbagai cara dan strategi untuk menyelesaikan masalah tersebut. Tenaga pendidik mampu menggunakan masalah jenis ini untuk mengembangkan

kreatifitas siswa dalam pengerjaan soal. Dengan begitu siswa mampu mengeksplorasi masalah dan mencurahkan ide kreatifnya untuk menyelesaikan masalah tersebut. Adapun ciri – ciri masalah *Open Ended* adalah adanya kesempatan yang luas dan sama besar pada setiap siswa untuk menggunakan cara apapun yang dianggap sesuai untuk menyelesaikan persoalan tersebut. Untuk membiasakan siswa dapat bereaksi terhadap soal yang diberikan berupa *Open Ended* tidaklah mudah. Karena masalah yang digunakan adalah masalah non rutin, yaitu masalah yang ditata sedemikian hingga siswa tidak dapat menentukan konsep matematika prasyarat dan perhitungan penyelesaian sesuai dengan contoh masalah biasanya.

Sejalan dengan ini, diberikannya permasalahan *Open Ended* pada setiap pembelajaran mampu memberikan kesempatan pada siswa untuk memperoleh pengetahuan/pengalaman menemukan, mengenali, dan memecahkan masalah dengan berbagai teknik. Selain itu dengan pemberian masalah tersebut, menurut Heddens dan Speer mengungkapkan bahwa dengan pemberian soal terbuka, dapat memberi rangsangan kepada siswa untuk meningkatkan cara berpikirnya, siswa memiliki kebebasan untuk mengekspresikan hasil eksplorasi daya nalar dan analisisnya secara aktif dan kreatif dalam upaya menyelesaikan suatu permasalahan nyata.<sup>12</sup> Pelajaran yang dapat diselesaikan dengan menerapkan penyelesaian masalah *Open Ended* adalah pelajaran Matematika.

---

<sup>12</sup> Ulliya Fitriani, Ahmad Aunur Rohman, and Budi Cahyono, 'Pengaruh Kecerdasan Linguistik Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Dalam Menyelesaikan Masalah Open Ended Materi Trigonometri', *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA*, 8.1 (2018), 101–113.



Salah satu bidang ilmu pengetahuan yang memiliki tatanan dan kesinambungan yang jelas antar setiap konsepnya adalah matematika, sehingga kita diharapkan terampil dan dapat berpikir secara kreatif dan rasional. Jika diperhatikan lebih dalam lagi materi pada pelajaran matematika memiliki keterkaitan pada setiap bab. Maka dengan itu daya berpikir anak harus dipersiapkan betul sejak materi yang pertama. Matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalarnya). Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin, mengembangkan daya pikir manusia.

Tanpa disadari matematika merupakan sebuah pelajaran yang penting dalam hidup kita, karena pada kehidupan sehari - hari kita telah melakukan berbagai macam aktifitas yang berhubungan langsung dengan konsep – konsep matematika. Salah satu contohnya adalah saat perhitungan pada transaksi jual beli di pasar sampai perhitungan bahasa mesin pada computer, dari hal – hal yang sangat sederhana sampai pada hal – hal yang sangat kompleks. Terdapat banyak faktor yang harus diperhatikan dalam mempelajari matematika, antara lain kemauan, kemampuan, dan kecerdasan tertentu, kesiapan guru, kesiapan siswa, kurikulum, dan metode penyajiannya. Faktor yang tak kalah pentingnya adalah faktor jenis kelamin siswa (gender).

Namun pada kenyataannya tidak sedikit dari siswa yang kurang minat terhadap mata pelajaran matematika, karena pada umumnya siswa menganggap pelajaran matematika merupakan pelajaran yang rumit dan penuh dengan rumus – rumus yang perlu dihafalkan. Jika siswa diberikan pekerjaan rumah yang tidak sesuai dengan contoh yang diberikan mereka akan mengeluh dan cenderung mengerjakan dengan rasa terpaksa yang pada akhirnya jalan yang mereka tempuh untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan mencontek. Hal ini dikarenakan siswa akan meniru langkah – langkah penyelesaian masalah matematika dengan konsep yang sama seperti yang sudah diterangkan kepada mereka tanpa adanya usaha yang dilakukan menemukan ide – ide baru sebagai langkah penyelesaian masalah tersebut. Dari keadaan tersebut sudah terlihat bahwa kreatifitas siswa belum terasah dengan baik dan juga belum dipergunakan dengan benar pada saat menyelesaikan persoalan matematika.

Menurut pengamatan peneliti yang dilakukan pada saat program Magang diketahui beberapa fakta yang ada di lapangan. Di lapangan fakta yang ditemukan adalah pembelajaran matematika masih berfokus pada masalah yang berbentuk konseptual atau masalah yang lebih menekankan pada pemahaman konsep saja tanpa memberikan sebuah model atau jenis masalah lain contohnya adalah tentang masalah *Open Ended*. Padahal masalah *Open Ended* mampu membantu dan juga mengasah kreatifitas siswa menyelesaikan masalah matematika. Keberhasilan pemahaman siswa diukur dengan

pemberian soal sesuai dengan materi yang diberikan, dan berhasil tidaknya siswa menyelesaikan soal tersebut sesuai dengan penyelesaian atau langkah – langkah yang dijelaskan guru tersebut.

Fakta dilapangan, terkhusus pada tempat yang akan peneliti lakukan penelitian berupa media pembelajaran yang digunakan kurang memadai untuk menunjang kreatifitas siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. Lembar Kerja Siswa dan buku paket adalah media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran di kelas, tidak jarang contoh soal – soal yang diberikan kepada siswa berasal dari kedua media pembelajaran yang digunakan. Dengan kondisi yang seperti ini dan terjadi secara berkepanjangan akan memberikan dampak yang kurang baik, yaitu kurangnya kreatifitas siswa pada kebebasan siswa untuk berpikir secara mandiri dan kreatif untuk menyelesaikan soal - soal matematika yang akan ditemui kedepannya. Disisi lain kondisi seperti ini akan berakibat juga pada tidak diketahuinya tingkat kreatifitas siswa karena kemajuan dari pembelajaran hanya di nilai dari aspek kognitif saja.

Berdasarkan teori yang dibahas, penelitian terdahulu dan permasalahan yang ditemukan peneliti di lapangan, penyelesaian masalah matematika tipe *Open Ended* perlu diterapkan untuk mengetahui sekaligus melatih kemampuan kreatifitas siswa, sehingga peneliti berkeinginan melakukan

penelitian yang berjudul ***“Kreatifitas Siswa dalam Memecahkan Soal Open Ended Pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII MTsN 2 Kota Blitar”***

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dipaparkan, untuk mendapatkan suatu pembahasan yang sesuai dengan harapan maka peneliti dapat membatasi dan memfokuskan pembahasan yang akan diangkat dalam penelitian. Adapun fokus penelitian yang diambil adalah:

1. Bagaimana kreatifitas siswa dengan kemampuan matematika tinggi dalam memecahkan soal *Open Ended* pada materi Bentuk Aljabar di kelas VII MTsN 2 Kota Blitar?
2. Bagaimana kreatifitas siswa dengan kemampuan matematika sedang dalam memecahkan soal *Open Ended* pada materi Bentuk Aljabar di kelas VII MTsN 2 Kota Blitar?
3. Bagaimana kreatifitas siswa dengan kemampuan matematika rendah dalam memecahkan soal *Open Ended* pada materi Bentuk Aljabar di kelas VII MTsN 2 Kota Blitar?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka peneliti mengharapkan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan kreatifitas siswa dengan kemampuan matematika tinggi dalam memecahkan soal *Open Ended* pada materi Bentuk Aljabar di kelas VII MTsN 2 Kota Blitar
2. Untuk mendeskripsikan kreatifitas siswa dengan kemampuan matematika sedang dalam memecahkan soal *Open Ended* pada materi Bentuk Aljabar di kelas VII MTsN 2 Kota Blitar
3. Untuk mendeskripsikan kreatifitas siswa dengan kemampuan matematika rendah dalam memecahkan soal *Open Ended* pada materi Bentuk Aljabar di kelas VII MTsN 2 Kota Blitar

#### **D. Kegunaan Penelitian**

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran matematika yang berkaitan dengan kreatifitas siswa dalam memecahkan masalah *Open Ended* dan juga dalam pemilihan model pembelajaran yang digunakan untuk menyelesaikan masalah *Open Ended*. Selain itu peneliti berharap penelitian ini mampu memberikan sebuah gambaran terkait pemberian soal matematika yang akan diterapkan pada siswa, sehingga mampu meningkatkan kreatifitas siswa dalam menyelesaikan soal khususnya soal matematika.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi sekolah

Sebagai bahan acuan untuk meningkatkan kualitas akademik siswa khususnya pada pelajaran matematika dan sebagai pertimbangan kebijakan Kepala Sekolah dalam pengembangan kurikulum dan peningkatan mutu sekolah.

### b. Bagi Guru

Sebagai referensi baru serta masukan dalam pemilihan model pembelajaran yang diterapkan dengan manfaat dapat meningkatkan pemahaman, keaktifan, serta kreatifitas siswa.

### c. Bagi Siswa

Meningkatkan kreatifitas siswa dalam memecahkan masalah *Open Ended* tentang bentuk aljabar. Serta memotivasi siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas sehingga bermanfaat bagi pemahaman siswa itu sendiri.

### d. Bagi peneliti

Mendapatkan ilmu serta pengalam baru yang berkaitan masalah yang mungkin terjadi pada saat proses pembelajaran serta cara penyelesaian masalah tersebut.

## **E. Penegasan Istilah**

Dalam bagian penegasan istilah terdapat penjabaran istilah – istilah yang digunakan dalam skripsi. Penjabaran ini bertujuan untuk memberikan

gambaran secara jelas agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam penafsiran artinya. Adapun penegasan istilah dalam penelitian adalah :

1. Secara Konseptual

a. Kreatifitas

Kreatifitas merupakan sesuatu hal yang berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal – hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah tidak ada.<sup>13</sup>

b. Masalah

Masalah merupakan suatu kesengajaan antara situasi sekarang dengan situasi yang akan datang atau tujuan yang diinginkan.<sup>14</sup> Keadaan sekarang sering pula disebut *present state*, sedangkan keadaan yang diharapkan sering pula disebut *final state/goal state*. Jadi suatu masalah muncul apabila ada halangan atau hambatan yang memisahkan antara *present state* dengan *final state/goal state*.

c. Pemecahan masalah

Pemecahan masalah adalah suatu cara atau strategi yang digunakan untuk mewujudkan harapan sesuai dengan prosedur atau aturan yang baik dan benar.<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> Syukriyanti Muhktar and Muchammad Nurif, 'Peran Serta Masyarakat Bangkalan Dalam Mengusahakan Peningkatan Perekonomian', *Jurnal Sosial Humaniora*, 4.1 (2011), 84–95.

<sup>14</sup> Desti Haryani, 'Pembelajaran Matematika Dengan Pemecahan Masalah Untuk Menumbuhkembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa', *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan Dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta*, 14.1 (2011), 20–29.

<sup>15</sup> Chatarina Febriyanti and Ari Irawan, 'Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dengan Pembelajaran Matematika Realistik', *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6.1 (2017), 32.

d. *Soal Open Ended*

*Soal Open Ended* adalah soal matematika yang dirumuskan sedemikian hingga sehingga memiliki banyak solusi yang benar dan terdapat banyak cara untuk menentukan solusinya.<sup>16</sup>

2. Secara Operasional

a. Kreatifitas

Kreatifitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru atau memunculkan ide baru dengan menggunakan hal – hal yang sudah ada ataupun hal – hal yang sudah lama tidak terpakai.

b. Masalah

Masalah merupakan sebuah situasi baru yang dihadapi seseorang pada saat mencapai tujuan akhir. Atau dapat diartikan sebuah situasi yang harus dihadapi seseorang yang memerlukan penyelesaian guna menuju tujuan akhir tanpa menggunakan prosedur rutin.

c. Pemecahan masalah

Pemecahan masalah adalah suatu tindakan yang dilakukan untuk mencapai solusi yang benar dan tepat dengan menggunakan berbagai macam strategi penyelesaian. Pemecahan masalah ini bisa menggunakan atau memanfaatkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang dimiliki oleh siswa.

---

<sup>16</sup> Novel B. Molina and others, 'Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Soal *Open Ended*', *Asimtot : Jurnal Kependidikan Matematika*, 3.2 (2021), 187–99.



d. *Soal Open Ended*

*Soal Open Ended* merupakan masalah yang dapat diselesaikan dengan berbagai macam solusi dan strategi penyelesaian dengan banyak hasil akhir atau jawaban yang benar pula. Sehingga dengan ini siswa dapat dengan bebas menggunakan cara mana saja untuk menyelesaikan masalah tersebut.

**F. Sistematika Pembahasan**

Untuk mempermudah dalam memahami isi dari skripsi, maka penulis perlu mengemukakan sistematika pembahasan sebagai berikut :

Bagian Awal, terdiri dari halaman judul, halaman terdiri dari halaman judul, halaman pengajuan, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar lampiran dan abstrak.

Bagian isi skripsi, dalam bagian ini terdapat enam bab yang masing – masing berisikan sub – sub bab antara lain :

Bab I Pendahuluan, dalam bab ini mengemukakan mengenai : A. Konteks Penelitian; B. Fokus Penelitian; C. Tujuan Penelitian; D. Kegunaan Penelitian; E. Penegasan Istilah; F. Sistematika Pembahasan

Bab II Kajian Pustaka, bab ini membahas tentang : A. Kreativitas; B. Pemecahan Masalah; C. *Soal Open Ended*; D. Materi Bentuk Aljabar; E. Penelitian terdahulu; F. Paradigma Penelitian

Bab III Metode Penelitian, dalamnya berisikan : A. Rancangan Penelitian; B. Kehadiran Peneliti; C. Lokasi Penelitian; D. Sumber Data; E. Teknik Pengumpulan Data; F. Teknik Analisis Data; G. Pengecekan Keabsahan Data; H. Tahap – tahap Penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian, membahas tentang : Paparan Data atau Temuan Penelitian.

Bab V Pembahasan, mencakup: Pembahasan Temuan Penelitian (gambaran tentang tingkat kreatifitas siswa dengan kemampuan matematika tinggi sedang, dan rendah).

Bab VI Penutup, membahas tentang: Kesimpulan dan Saran.

Bagian akhir, terdiri dari: A. Daftar Rujukan; B. Lampiran- Lampiran; C. Daftar Riwayat Hidup