

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu hal yang tidak asing di dalam kehidupan kita. Sejak kecil kita sudah menjalani berbagai proses pendidikan, baik formal maupun non formal. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar 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>1</sup>. Pendidikan yang diselenggarakan di Indonesia pada dasarnya adalah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia seutuhnya untuk kepentingan pembangunan bangsa Indonesia. Sumber daya manusia yang dibutuhkan bangsa Indonesia saat ini tidak hanya unggul dalam bidang kognitif saja, tetapi juga unggul dalam keterampilan dan afektifnya. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan 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>2</sup>.

---

<sup>1</sup> *Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung: Fokus Media, 2006), hal 4

<sup>2</sup> *Ibid*, hal. 5-6

Pendidikan bertujuan untuk membantu manusia menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Mewujudkan tujuan pendidikan bukanlah hal yang mudah dan tidak cukup hanya satu pihak saja yang terlibat di dalamnya, tetapi melibatkan beberapa pihak. Guru, siswa, orang tua, masyarakat sekitar, pemerintah semua memegang peranan dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan nasional melalui kerja sama, saling mendukung dan saling melengkapi di antara pihak-pihak tersebut. Guru, murid, dan bahan ajar merupakan unsur yang sangat dominan dalam proses pembelajaran. Ketiganya saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Jika salah satu unsur tidak ada, maka unsur-unsur yang lain tidak bisa berhubungan secara wajar dan proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan baik dan lancar serta tidak bisa maksimal.

Namun demikian, komponen yang dianggap paling mempengaruhi proses pendidikan dan paling menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan adalah komponen guru. Hal itu memang wajar, sebab guru merupakan ujung tombak yang berhubungan langsung dengan siswa sebagai subjek dan objek belajar. Bagaimanapun bagus dan idealnya suatu kurikulum pendidikan, lengkapnya sarana prasarana pendidikan, namun jika tidak diimbangi dengan kemampuan guru dalam menerapkannya, maka semuanya akan kurang bermakna. Oleh karena itu, profesionalisme kerja guru perlu ditingkatkan untuk mengoptimalkan peran guru dalam proses pembelajaran yang lebih baik sehingga akan menghasilkan output yang unggul.

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini, maka kebutuhan akan pengetahuan matematika semakin meningkat. Untuk lebih

memudahkan siswa dalam menguasai ilmu yang mendasari IPTEK dan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, dalam proses belajar harus memahami dan menguasai konsep ilmu tersebut untuk memecahkan suatu permasalahan. Hal ini membutuhkan kemampuan berfikir kritis, sistematis dan kreatif. Ada sebuah ayat al-quran yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan yaitu tertera pada surat Al-Baqarah ayat 2 : 164 yang dapat dijelaskan seperti di bawah ini:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْفُلْكِ الَّتِي تَجْرِي فِي الْبَحْرِ بِمَا يَنْفَعُ النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَاءٍ فَأَحْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ وَتَصْرِيفِ الرِّيَّاحِ وَالسَّحَابِ الْمُسَخَّرِ بَيْنَ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ لَآيَاتٍ لِقَوْمٍ يَعْقِلُونَ

*“Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, silih bergantinya malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia, apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu Dia hidupan bumi sesudah matinya dan Dia sebarakan di bumi itu segala jenis hewan, dan perkisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi. Sungguh (terdapat) tanda-tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang berakal (memikirkan)”.*

Ayat tersebut menjelaskan bahwa sebagai khalifah Allah di bumi, manusia harus memanfaatkan potensinya berupa akal fikiran. Akal fikiran manusia lah yang mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang akan mempermudah kehidupannya dan akan menjadi orang yang berilmu pengetahuan serta berwawasan luas. Di samping yang berkenaan dengan ayat tersebut ada suatu ilmu pengetahuan yang harus ditingkatkan dan dikembangkan yaitu suatu pembelajaran dimana pembelajaran tersebut akan dapat meningkatkan mutu pendidikan. Pembelajaran di sini menyangkut banyak bidang, salah satunya adalah pembelajaran dibidang matematika.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu kegiatan yang memiliki tujuan kurikuler untuk menunjang tercapainya tujuan dari pendidikan nasional. Dalam semua jenjang pendidikan, pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang didapatkan oleh setiap siswa dan diujikan oleh setiap Ujian Negara dimana merupakan syarat kelulusan suatu tingkat pendidikan. Bagi banyak orang, matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan tidak bermanfaat bagi kehidupan kecuali hanya untuk berhitung. Padahal, matematika merupakan salah satu ilmu yang memiliki fungsi luas dalam kehidupan sehari-hari. Matematika melatih diri untuk bisa lebih terampil dan *logic* dalam menangani suatu masalah dalam kehidupan. Dalam dunia pendidikan, banyak siswa yang menganggap bahwa matematika merupakan sosok yang sangat menakutkan. Matematika dianggap sebagai sumber kesulitan dan hal yang dibenci siswa. Padahal jika siswa merasa tidak senang atau membenci suatu pelajaran tersebut maka hal itu akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi persoalan tersebut diperlukan seorang pendidik yang kreatif serta inovatif yang mampu menumbuhkan motivasi siswa terhadap mata pelajaran matematika.

Namun umumnya proses pelaksanaan belajar mengajar matematika di sekolah hanya mentransfer apa yang dipunyai guru pada siswa dalam wujud pelimpahan. Bahkan terkesan seperti, materi yang diberikan oleh guru adalah aturan yang harus dihafal tanpa harus tahu konsep dasar yang membangun sebuah rumus dan bagaimana pengembangan dari konsep-konsep tersebut yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Siswa tidak diberi kesempatan menemukan

jawaban ataupun cara yang berbeda dari yang sudah diajarkan guru. Guru sering tidak membiarkan siswa mengkonstruksi pendapat atau pemahamannya sendiri terhadap konsep matematika.<sup>3</sup> Hal ini dapat menghambat siswa dalam mengembangkan pemikiran kreatifnya dalam belajar matematika.

Matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil.<sup>4</sup> Banyak pendapat yang menyatakan bahwa matematika merupakan ilmu pasti. Pernyataan ini disertai dengan pemahaman bahwa materi-materi dalam matematika hanya melalui pada rumus-rumus dan aturan-aturan yang sudah ada. Hal ini mengakibatkan minimnya kreativitas yang dikembangkan dalam mempelajari dan menerapkan konsep matematika. Padahal konsep matematika dapat dikembangkan secara luas oleh kemampuan berpikir kreatif seseorang. Kemampuan berpikir kreatif memang sangat dibutuhkan oleh manusia dalam menghadapi perkembangan zaman. Bahkan perkembangan teknologi dan informasi tidak lepas dari kemampuan berpikir kreatif manusia. Dengan demikian semua bidang atau mata pelajaran termasuk matematika, perlu mengembangkan

---

<sup>3</sup> Tatag Y. E. Siswono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. (Surabaya: Unesa University Press, 2008), hal. 2

<sup>4</sup> Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 1

model maupun strategi pembelajaran yang secara langsung maupun tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.<sup>5</sup>

Berpikir kreatif merupakan suatu rangkaian tindakan yang dilakukan seseorang dengan menggunakan akal budinya untuk menciptakan buah pikiran baru dari kumpulan ingatan yang berisi ide, keterangan, konsep, pengalaman, dan pengetahuan. Berpikir kreatif juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk membangun ide atau gagasan yang baru.<sup>6</sup>

Seseorang yang kreatif apabila orang tersebut suka mengutak-atik segala sesuatu secara mental dan mencoba berbagai kemungkinan, bahkan jug bila mereka salah. Pemikiran seperti ini yang sering dilakukan dalam kegiatan sehari-hari biasanya tidak dianggap kreatif. Akan tetapi, orang yang kreatif lebih luwes dan lancar dari pemikir selaras dan tidak terikat pada informasi yang ada. Ini menimbulkan arus gagasan yang lebih kaya dan hasilnya membuka jalan ke arah penyelesaian yang baru dan karenanya kreatif. Terdapat bukti bahwa jika orang ingin kreatif, mereka memerlukan pengetahuan yang diterima sebelum mereka dapat menggunakannya dengan cara yang baru dan orisinal.<sup>7</sup>

Berpikir kreatif sangat diperlukan dalam mempelajari matematika. Terutama dalam mengerjakan soal matematika. Davis menjelaskan 6 alasan mengapa pembelajaran matematika perlu menekankan pada kreativitas, yaitu: (1)

---

<sup>5</sup> Tatag Y. E. Siswono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. (Surabaya: Unesa University Press, 2008), hal. 2

<sup>6</sup> Tatag Y. E. Siswono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. (Surabaya: Unesa University Press, 2008), hal. 14

<sup>7</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*. (Jakarta: Erlangga, 1978), hal. 3

Matematika begitu kompleks dan luas untuk diajarkan dengan hafalan, (2) Siswa dapat menemukan solusi-solusi yang asli saat memecahkan masalah, (3) Guru perlu merespon kontribusi siswa yang asli dan mengejutkan, (4) Pembelajaran matematika dengan hafalan dan masalah rutin membuat siswa tidak termotivasi dan mengurangi kemampuannya, (5) Keaslian merupakan sesuatu yang perlu diajarkan, seperti membuat pembuktian asli dari teorema-teorema, (6) Kehidupan nyata sehari-hari memerlukan matematika, masalah sehari-hari bukan hal rutin yang memerlukan kreativitas dalam menyelesaikannya.<sup>8</sup> Siswa yang mempunyai tingkat berpikir kreatif tinggi akan mampu menyelesaikan masalah dengan mudah dan dapat menggunakan berbagai alternatif cara penyelesaian.

Namun pada kenyataannya kemampuan guru dalam mengajar untuk mendorong kemampuan berpikir kreatif siswa masih belum memadai. Seperti halnya yang terjadi pada kelas VII MTs Darul Huda Wonodadi Blitar yang telah diobservasi oleh peneliti, dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah yaitu peserta didik diberikan permasalahan dan penyelesaiannya sesuai dengan contoh yang diberikan guru sehingga siswa tidak diberikan kebebasan atau keterbukaan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut sesuai dengan kreativitas atau caranya sendiri, hal ini mengakibatkan siswa kurang aktif dan kurang menarik minat siswa untuk belajar, terutama pelajaran matematika yang dianggap sulit bagi siswa. Padahal kenyataannya, soal yang umum atau mudah (rutin) dapat dikreasi menjadi

---

<sup>8</sup> Tatag Y. E. Siswono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. (Surabaya: Unesa University Press, 2008), hal. 2-3

soal (masalah) yang divergen dan menantang berpikir kreatif siswa,<sup>9</sup> khususnya masalah *open ended*.

Masalah *open ended* merupakan masalah yang memiliki solusi lebih dari satu. Masalah *open ended* merupakan suatu alat yang cukup efisien untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, karena dalam masalah *open ended* tersedia keleluasaan bagi siswa untuk menginvestigasi berbagai strategi dan cara yang diyakininya sesuai dengan kemampuan mengkolaborasi permasalahan. Sejalan dengan itu, tujuan dengan adanya permasalahan *open ended* ialah membantu mengembangkan kegiatan kreatif dan pola pikir matematis siswa melalui *problem solving* secara simultan.<sup>10</sup> Proses berpikir kreatif diperlukan dalam memecahkan masalah *open ended*, karena masalah ini menuntut siswa untuk menemukan jawaban atau cara penyelesaian yang benar lebih dari satu cara.

Namun, pada kenyataannya aktivitas belajar mengajar yang dilakukan di sekolah cenderung berupa latihan-latihan soal matematika rutin yang bersifat konvergen. Sedangkan dalam tingkat berpikir yang lebih tinggi (berpikir kreatif) cenderung menggunakan soal yang bersifat divergen. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Shimada & Becker disimpulkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi akan muncul melalui pembelajaran *open ended*. Dalam pembelajaran ini, digunakan masalah *open ended* yang dalam hal ini adalah masalah yang bersifat divergen. Pada dasarnya, pemecahan masalah matematika tidak hanya bertujuan untuk mendapatkan jawaban banyak melainkan juga bertujuan untuk menghasilkan kemungkinan pemecahan (bisa lebih dari satu cara

---

<sup>9</sup> *Ibid*, Hal. 4

<sup>10</sup> Erman Suherman, dkk. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. (Bandung: UPI, 2003), hal. 89



pemecahan). Karena siswa sudah terbiasa dengan penyelesaian tunggal dan mereka juga cenderung menyelesaikan masalah dengan satu cara saja akibatnya dalam kegiatan belajar mengajar di kelas belum mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (berpikir kreatif) siswa.

Ada fakta yang ditemukan penulis di lapangan dan wawancara dengan guru matematika kelas VII Nikmatul Juhariyah yang telah dilakukan oleh peneliti yang berlokasi di MTs Darul Huda Wonodadi Blitar, bahwa siswa hanya bergantung pada guru ataupun hanya menggunakan rumus-rumus apa yang akan digunakan untuk memecahkan permasalahan yang ada tanpa mencari solusi. Sejalan dengan itu beliau jarang menggunakan soal sejenis *open ended* dalam pembelajaran. Selama ini dalam pembelajaran matematika yang dilaksanakan cenderung menggunakan soal-soal yang terdapat di dalam buku paket dan bersifat rutin. Selain itu siswa hanya terbiasa mengerjakan soal yang memiliki jawaban tunggal. Padahal dengan memberikan soal-soal *open ended* guru dapat dengan mudah mengetahui apakah siswa tersebut sudah menguasai materi atau belum, karena setiap siswa nantinya akan memberikan jawaban yang berbeda.

Dilain pihak, memecahkan masalah matematika tipe *open ended* tentu akan menjadi tantangan tersendiri bagi siswa. Karena mereka diminta untuk menyajikan hal-hal baru. Ini akan memacu kemampuan mereka untuk berpikir kreatif pula. Sehingga guru pun juga bisa mengetahui bagaimana proses berpikir kreatif siswa dan sekaligus mampu mendesain kegiatan belajar mengajar yang menampung seluruh karakter siswa serta memfasilitasi siswa untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kreatif mereka. Keterampilan berpikir kreatif dapat

dikembangkan salah satunya pada materi kelas VII yaitu bangun datar segiempat. Karena pada materi ini, siswa dimungkinkan dapat menemukan solusi dari permasalahan menggunakan lebih dari satu macam cara.

Berdasarkan pada masalah yang sering dihadapi siswa pada materi pelajaran Matematika, materi tentang bangun datar segiempat sering menjadi awal dari munculnya masalah bagi mereka. Karena penerapan bangun datar akan sering ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya mengukur, membuat dan mendesain taman atau bangun lain yang berbentuk segi empat atau bentuk-bentuk bangun datar lain. Oleh karena itu perlu adanya penanganan pembelajaran pada siswa khususnya pada materi bangun datar segiempat agar konsep-konsep yang mereka terima bisa diterapkan dan berpikir kreatif siswa semakin meningkat. Cara yang bisa ditempuh adalah seperti yang telah diuraikan sebelumnya yakni dalam penyajian masalah *Open Ended*. Materi segiempat juga dapat digunakan dalam mengidentifikasi kemampuan berpikir kreatif siswa. Materi segiempat yang dipilih peneliti untuk dijadikan sebagai bahan penelitian. Namun, tidak semua materi segiempat akan menjadi bahan penelitian, hanya terbatas pada materi luas dan keliling bangun-bangun tersebut (persegi panjang, persegi, belah ketupat, trapesium, dan jajargenjang). Dalam kehidupan sehari-hari seringkali kita menemui masalah yang berkaitan dengan penerapan bangun datar segi empat. Materi ini juga mengaitkan mengenai kemampuan siswa pada aljabar, geometri, bilangan, dan logika. Selain itu, dimungkinkan banyak solusi untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan bangun datar segi empat. Sehingga materi ini sesuai jika dirancang menjadi masalah matematika tipe *open ended*.

Selain itu, *gender* atau jenis kelamin akan menjadi pertimbangan peneliti untuk mengetahui secara langsung bagaimana kemampuan kreatif yang dimiliki siswa laki-laki maupun siswa perempuan.

Dari identifikasi di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Berpikir Kreatif Siswa Berdasarkan *Gender* Pada Masalah *Open Ended* di Kelas VII C MTs Darul Huda Wonodadi Blitar”.

## **B. Fokus Penelitian**

Setelah melihat latar belakang yang ada, agar dalam penelitian ini tidak terjadi kerancuan dan demi terwujudnya suatu pembahasan yang sesuai dengan harapan, maka peneliti dapat membatasi dan memfokuskan pembahasan yang akan di angkat dalam penelitian ini. Adapun fokus penelitian yang diambil yaitu:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa laki-laki pada masalah *open ended* di kelas VII C MTs Darul Huda Wonodadi Blitar?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa perempuan pada masalah *open ended* di kelas VII C MTs Darul Huda Wonodadi Blitar?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian di atas, penelitian ini memiliki tujuan yang ingin dicapai, yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa laki-laki pada masalah *open ended* di kelas VII C MTs Darul Huda Wonodadi Blitar.

2. Untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa perempuan pada masalah *open ended* di kelas VII C MTs Darul Huda Wonodadi Blitar.

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

1. Kegunaan teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa berdasarkan *gender* pada masalah *open ended*.

2. Kegunaan praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar pengambilan kebijaksanaan dalam hal proses belajar mengajar, serta sebagai motivasi untuk menyediakan sarana prasarana sekolah untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran.

- b. Bagi Guru

Sebagai referensi baru dan masukkan dalam menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa.

- c. Bagi siswa

Mendorong siswa lebih aktif dan kreatif dalam berdiskusi di kelas khususnya pada materi bangun datar segi empat pada siswa kelas VII MTs Darul Huda Wonodadi Blitar.

d. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan dan pemahaman dari obyek yang diteliti dan sebagai referensi kegiatan akademis yang terkait dengan penelitian ini.

e. Bagi sekolah

Sebagai masukan untuk menentukan haluan kebijakan dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa serta sebagai bahan acuan dan pertimbangan kebijakan Kepala Sekolah dalam pengembangan kurikulum.

## E. Penegasan Istilah

Agar dari awal pembaca memiliki kesamaan dalam mengartikan, menafsirkan dan memahami mengenai konsep yang terkandung dalam judul “*Berpikir Kreatif Siswa Berdasarkan Gender Pada Masalah Open Ended Di Kelas VII C MTs Darul Huda Wonodadi Blitar*”, sehingga di antara pembaca tidak ada yang memberikan arti yang berbeda terhadap judul itu, maka penulis perlu memaparkan penegasan istilah baik secara konseptual maupun operasional, yaitu sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

a. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah timbulnya atau munculnya hal baru secara tiba-tiba yang berkaitan dengan *insight*.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Agus Sujanto, *Psikologi Umum*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hal. 189

b. *Gender*

*Gender* adalah perbedaan jenis kelamin yang dapat diperhatikan antara jenis kelamin.<sup>12</sup>

c. *Masalah Open Ended*

Masalah *open ended* merupakan suatu masalah yang diformulasikan memiliki beragam jawaban benar.<sup>13</sup>

2. Secara Operasional

a. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah munculnya sesuatu yang baru, menghasilkan penemuan-penemuan baru. Kalau kegiatan berpikir kita untuk menghasilkan sesuatu dengan menggunakan metode-metode yang telah dikenal, maka dikatakan berpikir produktif, bukan kreatif.<sup>14</sup>

b. *Gender*

*Gender* adalah atau sering juga disalah ejakan *jender* dalam sosiologi mengacu pada sekumpulan ciri- ciri khas yang dikaitkan dengan jenis kelamin seseorang dan diarahkan pada peran sosial atau identitasnya dalam masyarakat.

c. *Masalah Open Ended*

Masalah *open ended* yaitu masalah yang mempunyai jawaban satu dan banyak cara untuk menyelesaikannya, sehingga dapat memberikan kesempatan

---

<sup>12</sup> Erick Jensen, *Guru Super & Super Teaching*. (Jakarta: PT Indeks, 2010), hal. 52

<sup>13</sup> Edy Tandililing, Dalam jurnal *Pengembangan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Melalui Pendekatan Advokasi Dengan Penyajian Masalah Open Ended Pada Pembelajaran Matematika*. (Pontianak: Tidak Dipublikasikan), Diakses pada 09 November 2013

<sup>14</sup> Agus Sujanto, *Psikologi Umum*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hal. 179

yang luas bagi siswa untuk berpikir secara aktif dan kreatif dalam menyelesaikan suatu masalah.

## **F. Sistematika Penulisan Skripsi**

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

Bagian Awal, 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, terdiri dari lima bab dan masing-masing bab berisi sub-bab antara lain:

**Bab I Pendahuluan**, dalam bab ini dipaparkan mengenai: A. Latar Belakang Masalah; B. Fokus Penelitian; C. Tujuan Penelitian; D. Kegunaan Hasil Penelitian; E. Penegasan Istilah; F. Sistematika Penulisan Skripsi.

**Bab II Landasan Teori**, yang di dalamnya membahas: A. Matematika; B. Tujuan Pembelajaran Matematika; C. Berpikir Kreatif; D. Komponen-Komponen Berpikir Kreatif; E. Masalah *Open Ended*; F. *Gender*; G. Materi Bangun Datar Segi Empat; H. Penelitian Terdahulu; I. Kerangka Berpikir

**Bab III Metode Penelitian**, berisi tentang: A. Jenis Penelitian; B. Lokasi Penelitian; C. Kehadiran Peneliti; D. Data dan Sumber Data; E. Teknik Pengumpulan Data; F. Teknik Analisis Data; G. Pengecekan Keabsahan Data.

**Bab IV Laporan Hasil Penelitian**, terdiri dari: A. Paparan Data Pelaksanaan Penelitian; B. Analisis Data; C. Temuan Penelitian.

**Bab V Pembahasan**, terdiri dari: A. Pembahasan Temuan Penelitian

**Bab VI Penutup**: A. Kesimpulan; B. Saran – saran.

**Bagian akhir**, terdiri dari: A. Daftar Rujukan; B. Lampiran – lampiran; D.  
Daftar Riwayat Hidup.