

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini kehidupan di masyarakat semakin berkembang pesat yang terjadi disegala bidang. Sebagian masyarakat dunia, masyarakat Indonesia harus dapat bersaing disetiap sisi kehidupan. Persaingan ini dapat ditingkatkan melalui Sumber Daya Manusia, pengetahuan, keterampilan, serta kekreatifan yang tinggi.

Saat ini dunia pendidikan dituntut untuk mengubah konsep berpikir. Masa depan umat manusia pada abad ke-21 mempunyai implikasi yang besar dan menyeluruh terhadap berbagai rancangan pengajaran dan tehnik pembelajaran. Hal ini tidak hanya ada pada kewajiban guru untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran, tetapi hal ini juga terkait dengan kewajiban guru untuk memicu dan memacu siswa agar bersikap inovatif, kreatif, adaptif, dan fleksibelitas dalam menghadapi kehidupannya.¹

Salah satu fokus pengembangan pembelajaran dalam matematika dikalangan pendidikan yaitu kemampuan berpikir kreatif matematis. Belajar matematika bukan hanya membutuhkan keahlian berhitung tetapi juga memiliki keahlian dalam berpikir dan dapat menyelesaikan soal-soal baru serta ide-ide baru yang akan dihadapinya dimasa depan. Belajar matematika siswa dimotivasi untuk membuat dugaan mengenai matematika lalu

¹Suyono & Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 4

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengujinya serta mengembangkan keahlian dan dapat memberikan alasan yang logis.²

Saat seseorang membuat sesuatu atau menerima informasi mempunyai aspek penting yang harus menyertainya, yaitu dia mampu menemukan ide untuk membuat sesuatu, dia mampu menemukan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan produk, dia mampu mengaplikasikannya serta mampu menghasilkan produk yang baru.³

Sri Hastuti menyatakan bahwasannya kemampuan berpikir kreatif matematis meliputi, kelancaran, keluwesan, keterperincian, kepekaan dan keaslian. Menurutnya kemampuan berpikir kreatif matematis akan berkembang bila adanya ide yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran matematika. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif berpengaruh terhadap potensi siswa seperti mengembangkan minat, bakat serta memberikan hasil yang memuaskan berupa keberhasilan. Sri Hastuti juga berpendapat bahwa kemampuan berpikir kreatif sangat berguna untuk menghadapi dunia di masa yang akan datang.⁴

Fokus perhatian terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif pada siswa jarang atau bahkan hampir tidak pernah dilakukan. Pada pembelajaran di kelas seorang guru menganggap pengajaran itu setara dan identik dengan siswa yang aktif dan memandang pengajaran itu terorganisir

²Noviarni, *Perencanaan Pembelajaran Matematika dan Aplikasinya*, Pekanbaru: Benteng Media, 2014, hlm.13

³Momon Sudarma, *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*, Jakarta: Rajawali Pes. 2013, hlm 9

⁴Sri Hastuti Noer, *Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis, Apa, Mengapa dan Bagaimana ?*, hlm. 525, diakses pada 30 Maret 2017 pukul 21:02 WIB pada situs http://eprints.uny.ac.id/12307/1/M_Pend_30_Sri%20Hastuti.pdf

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dari kompetensi yang harus dicapai siswa, materi pelajaran, pokok bahasan, metode dan pendekatan pengajaran, media, pengorganisasian kelas dan penilaian.⁵ Guru akan menyadari bahwasannya model, metode dan strategi pembelajarankonvensional tidak akan cukup meningkakan inovatif, adaftif dan kemampuan berpikir kreatif.⁶ Sehingga kemampuan berpikir siswa rendah dan kurang bisa untuk meningkatkan kemampuan berpikir mereka ke arah yang lebih tinggi.

Fakta yang mendukung rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa adalah hasil dari wawancara peneliti dengan salah seorang guru Matematika kelas XI MIPA di SMAN 5 Pekanbaru. Saya mewawancarai beliau khusus mengenai kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas XI MIPA. Hasil dari wawancara peneliti dengan ibu guru tersebut adalah: “Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas XI MIPA masih tergolong rendah, sebab mereka terbiasa menyelesaikan soal dengan cara yang ada dibuku saja. Apabila mereka diberikan soal yang berbeda sedikit saja dengan contoh yang diberikan guru maka mereka banyak yang merasa kebingungan harus menggunakan cara yang mana dan mulai dari yang mana. Mereka kurang menyukai soal-soal yang berbeda dengan contoh, yang berhubungan dengan berpikir tingkat tinggi”. Dengan pernyataan dari Ibu tesebut peneliti pun melakukan uji coba soal yang telah didiskusikan dengan Ibu tersebut untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan indikatorkemampuan berpikir kreatif yaitu: lancar (*fluency*),

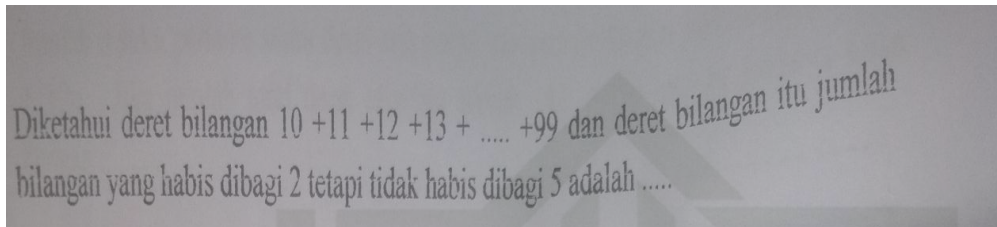
⁵Suyono & Hariyanto, *Op.Cit.*, hlm.17

⁶Suyono & Hariyanto, *Loc.It.*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

luwes (*flexibility*), orisinal (*original*), dan elaborasi (*elaborasi*). Adapun salah satu soal yang peneliti berikan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang terdapat pada indikator lancar (*fluency*) yaitu :



Gambar 1.1 Soal Kemampuan Berpiki Kreatif Matematis

Berikut dilampirkan hasil jawaban perwakilan siswa :

$x = 10 + 12 + 14 + \dots + 98 \quad (n=45)$
 $S_{45} = \frac{n}{2} (10 + 98)$
 $= \frac{45}{2} (10 + 98) = 2930$

$y = 10 + 20 + 30 + 40 + \dots + 90 \quad (n=9)$
 $S_9 = \frac{n}{2} (10 + 90)$
 $= \frac{9}{2} (100) = 450$

Jadi habis dibagi 2 & tidak habis dibagi 5 = $2x - y$
 $= 2930 - 450$
 $= 1980$

Gambar 1.2 Lembar Jawaban Siswa

Adapun hasil dari uji coba tersebut adalah kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas XI MIPA SMAN 5 Pekanbaru masih tergolong rendah. Dari 40 siswa yang diuji 14 orang siswa menjawab soal dengan satu penyelesaian yaitu dengan mencari dahulu banyaknya angka yang habis dibagi 2 dan banyaknya angka yang habis dibagi 2 dan 5 kemudian dilanjutkan dengan rumus S_n . Sedangkan sisanya menjawab dengan cara yang berbeda namun masih salah dan bahkan ada siswa yang sama sekali

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tidak tahu harus memulai penyelesaian soal dari mana, sehingga banyak siswa yang tidak memiliki alternatif-alternatif jawaban.⁷

Salah satu pendekatan pembelajaran yang bisa mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengaplikasikan pendekatan *Open Ended*, pembelajaran dengan *Open Ended* yaitu pembelajaran yang awalnya diberikan suatu masalah kepada siswa yang dimana masalah itu memiliki lebih dari satu cara penyelesaian, sehingga mengundang potensi intelektual siswa dan pengalaman terhadap inovasi yang baru dari diri mereka sendiri.⁸

Erman Suherman, dkk menyatakan bahwasannya tujuan dari pembelajaran dengan *Open Ended* ialah mengembangkan kegiatan kreatif dan pola pikir matematis siswa. Kegiatan kreatif siswa dan pola pikir siswa harus dikembangki semaksimal mungkin sesuai kemampuan siswa. seorang guru perlu memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan idenya sendiri. Aktivitas yang penuh degan pengembangan ide-ide inilah akan memacu kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.⁹ Maka dari itu peneliti ingin melihat pengaruh salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yaitu kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan pendekatan *Open Ended*.

Hasil penelitian Nenden Faridah, dkk menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan pendekatan *Open Ended* lebih baik

⁷Hasil wawanaara dengan guru matematika SMAN 5 Pekanbaru dan hasil uji coba soal pada kelas XI MIPA. 2 SMAN 5 Pekanbaru, 23 September 2017

⁸Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar.Ruzz Media, 2014), hlm.107

⁹TIM MKPBM Jurusan Pendidikan Matematika, *Common Textbook: Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: JICA Universitas Pendidikan Indonesia, 2001), hlm. 114

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dari pada dengan pembelajaran konvensional.¹⁰ Hal ini senada dengan pendapat Sri Hastuti yang tertera dalam hasil penelitiannya mengenai “Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah *Open Ended*” yaitu:

Secara umum siswa yang diterapkan masalah *Open Ended* menunjukkan hasil yang lebih baik dalam kemampuan berpikir kreatif matematis bila dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan konvensional. Hal ini dikarenakan pembelajaran telah berubah dari paradigma pembelajaran yang berpusat pada guru kepada pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri.¹¹

Sementara itu berpikir kreatif menurut James C. Coleman dan Coustance L. Hammen adalah “*thinking which produces new methods, new concepts, new understandings, new inventions, new work of art.*” Berpikir kreatif diperlukan mulai dari komunikator yang bisa mendesain pesannya, insinyur yang mampu merancang bangunan, ahli iklan yang dapat menata pesan verbal dan grafis serta pimpinan yang mampu memberikan penyelesaian baru dalam mengatasi masalah.¹²

Seseorang yang kreatif ingin menampilkan sesuatu dengan kemampuannya sendiri ia tidak ingin terikat dengan hal lain. Kreativitas adalah suatu keterampilan. Artinya, siapa yang ingin menjadi seseorang yang kreatif dan ia mau melakukan sesuatu yang benar maka ia menjadi seorang yang kreatif.¹³

¹⁰Nenden Faridah, dkk. *Pendekatan Open Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Kepercayaan Diri Siswa*. Pena Ilmiah. Vol. 1 No. 1, Universitas Pendidikan Indonesia, 2016, hlm. 1069

¹¹Sri Hastuti Noer, *Op.Cit.*, hlm. 110

¹²Agus Nggermanto, *Quantum Quotient: Cara Cepat Melejitkan IQ, EQ dan SQ Secara Harmonis*, (Bandung: Nuansa, 2008), hlm. 72

¹³*Ibid.*, hlm. 73

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Namun Miarti Yoga menyatakan, ada dua hal yang membuat kita kontradiktif dalam menyelesaikan persoalan yaitu sukses dan gagal. Setiap orang berhak untuk sukses. Akan tetapi bukan tidak mungkin diantara sekian juta jiwa manusia yang memiliki impian justru mereka gagal menggapai impian tersebut. Sukses dan gagal tidak terlepas dari tujuan, upaya, strategi dan evaluasi. Sukses dan gagal menggambarkan minimal dan maksimal usaha yang kita lakukan. Sukses dan gagal adalah akhir dari perjuangan. Terlepas dari apa yang terjadi, apakah perjalanannya efektif atau tidak, apakah berlandaskan visi yang jelas atau tidak, apakah perjalanan itu berbekal kesabaran atau tidak serta apakah disertai daya juang atau tidak.¹⁴

Dari uraian di atas peneliti juga tertarik untuk meninjau *Adversity Quotient* siswa SMAN 5 Pekanbaru, dikarenakan AQ adalah teori yang membahas mengenai hal yang diperlukan dalam mencapai kesuksesan. AQ merupakan teori dari seorang yang terkenal sebagai konsultan secara internasional beliau adalah Paul G. Stoltz. Stoltz menjamin dengan AQ maka seseorang akan lebih produktif, kreatif dan kompetitif walaupun kita berada dalam kesulitan. Namun, sebuah kesulitan akan termotivasi menjadi tantangan dalam hidup, seperti itulah AQ.¹⁵

Stoltz berpendapat AQ dapat memberikan gambaran seberapa sanggup anda menghadapi dan mengatasi masalah, AQ dapat meramalkan siapa yang mampu menyelesaikan masalah dan siapa yang menyerah, AQ meramalkan siapa yang mampu menggapai potensi yang lebih tinggi dan

¹⁴Miarti Yoga, *Adversity Quotient*, (Solo: Tiga Serangkai, 2016), hlm. 17

¹⁵*Ibid.*, hlm. 18

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

siapa yang gagal, AQ meramalkan siapa yang bertahan dan siapa yang menyerah.¹⁶

Banyak tulisan yang berpendapat bahwasannya kecerdasan emosional (EQ) berperan penting dalam mewujudkan keberhasilan seseorang. Yang sebelumnya menempatkan kecerdasan intelektual (IQ) Sebagai satu-satunya penentu keberhasilan seseorang semakin bergeser pada pendapat lain yang melihat adanya kecerdasan-kecerdasan lain yang lebih penting dalam penentu kesuksesan seseorang.¹⁷

Namun menurut Stoltz IQ dan EQ juga tidak cukup untuk dijadikan landasan penunjang keberhasilan seseorang. Tetapi keduanya sama-sama berperan dalam menunjang keberhasilan seseorang.¹⁸ Muncullah sebuah kecerdasan yang disebut *Adversity Quotient* (AQ) yang merupakan faktor penentu kesuksesan. AQ mencakup peranan gabungan antara IQ dan EQ.¹⁹

Dari hasil penelitian Supardi *Adversity Quotient* dapat dikatakan menjadi faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Artinya, semakin tinggi AQ seorang siswa maka semakin tinggi prestasi belajar matematika siswa tersebut, semakin rendah AQ siswa maka semakin rendah pula prestasi belajar matematikanya.²⁰ Namun dalam praktik pendidikan banyak guru yang pada proses pembelajaran belum mengajarkan siswa bagaimana menghadapi kesulitan atau berdaya juang (*Adverity Quotient*). Maka dari itu jika seorang

¹⁶Paul G. Stoltz, *Adversity Quotient: Mengubah Hambatan Menjadi Peluang*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2004), hlm. 8

¹⁷Aunurahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 84

¹⁸Paul G. Stoltz, *Op.Cit.*, hlm. 6

¹⁹Miarti Yoga, *Op.Cit.*, hlm. 26

²⁰Supardi U.S, *Pengaruh Adversity Quotient Terhadap Prestasi Belajar Matematika*. Jurnal Formatif. Vol. 3 No. 1, Universitas Indraprasta, hlm. 70

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

guru menerapkan pendekatan *Open Ended* dalam pembelajaran matematika maka guru akan memikirkan *Adversity Quotient* siswa. Karena AQ merupakan kemampuan seseorang untuk bertahan dalam keadaan yang sulit. Bila dikontekskan dengan pelajaran matematika, maka AQ merupakan kemampuan seseorang untuk berusaha dan mencari solusi dalam menghadapi suatu tantangan.

Sehubungan dengan uraian sebelumnya, maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul **“Pengaruh Penerapan Pendekatan *Open Ended* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Berdasarkan *Adversity Quotient* Siswa Sekolah Menengah Atas”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat didefenisikan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Banyaknya siswa dalam pengerjaan soal hanya terpaku kepada rumus-rumus sehingga kemampuan berpikir kreatif matematis siswa tersebut masih rendah.
2. Kurang tepatnya seorang guru dalam menggunakan pendekatan dalam pembelajaran sehingga guru tidak mengetahui *Adversity Quotient* siswa dan siswa kurang terakomodasi kekreatifannya dalam pengerjaan soal matematika.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Batasan Masalah

Agar pelaksanaan penelitian ini lebih terarah, maka peneliti membatasi masalah yang ada pada pengaruh penerapan pendekatan *Open Ended* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa berdasarkan *Adversity Quotient* Siswa SMA.

D. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang permasalahan serta batasan masalah, maka adapun rumusan masalah pada penelitian kali ini yaitu sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis antara siswa yang diterapkan pembelajaran berbasis pendekatan *Open Ended* dengan siswa yang diterapkan pembelajaran berbasis konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan *Adversity Quotient* siswa yang diterapkan pembelajaran berbasis pendekatan *Open Ended* dengan siswa diterapkan pembelajaran berbasis konvensional?
3. Apakah *Adversity Quotient* berkontribusi terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa?

E. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian kali ini, peneliti mempunyai beberapa tujuan yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa antara siswa yang diterapkan pembelajaran



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

berbasis pendekatan *Open Ended* dengan siswa yang diterapkan pembelajaran berbasis konvensional.

2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan *Adversity Quotient* siswa antara siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol?
3. Untuk mengetahui apakah *Adversity Quotient* berkontribusi terhadap kemampuan kreatif matematis siswa.

Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengharapkan agar penelitian ini memberi manfaat, yaitu sebagai berikut?

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan berbagai pengembangan strategi-strategi serta pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis maupun *Adversity Quotient* siswa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, antara lain sebagai berikut:

- a. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi referensi perbaikan dalam pemilihan strategi maupun pendekatan dalam pembelajaran matematika di sekolah agar lebih efektif.
- b. Bagi guru matematika, diharapkan dengan penerapan pendekatan *Open Ended* dalam penelitian kali ini dapat memberikan acuan guru

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis beserta *Adversity Quotient* siswa.

- c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tumpuan dalam menindak lanjuti penelitian ini dalam cakupan yang lebih luas, bahkan berguna sebagai modal untuk penelita ketika akan menjadi seorang guru.
- d. Bagi siswa, penggunaan pendekatan *Open Ended* ini dapat memotivasi siswa agar meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis dan memiliki kecerdasan *Adversity Quotient* yang tinggi khususnya dalam pemecahan masalah yang berhubungan dengan matematika.

G. Defenisi atau Istilah

Agar lebih mudah dalam memahami maksud dan tujuan peneliti, maka perlu adanya penjelasan dari beberapa defenisi-defenisi yang ada dalam penulisan ini. Adapun defenisi-defenisi istilah dalam penulisan kali ini yaitu:

1. Pendekatan pembelajaran adalah titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang terfokus pada suatu proses yang sifatnya masih sangat univesal, didalamnya, menginspirasi, menguatkan dan malandasi metode pembelajaran dengan cakupan toritis tertentu.²¹

²¹Sifa Siti Mukrimah, *53 Metode Belajar dan Pembelajaran Plus Aplikasinya*, (Bandung: Bumi Siliwangi, 2014), hlm. 68

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Pendekatan *Open Ended* adalah pendekatan yang bertujuan untuk mengangakat kemampuan kreatif matematis siswa secara simultan.²²
3. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis merupakan cara seseorang memecahkan masalah dengan meluaskan pola pikirnya secara logis dan menginovasi konsep, serta solusi yang baru terhadap permasalahan matematis yang terdapat aspek kelancaran, fleksibel, original dan elaborasi.²³
4. *Adversity Quotient* merupakan faktor dalam menentukan bagaimana, jadi atau tidaknya, sejauh mana sikap dan kemampuan kinerja and dalam mencapai keberhasilan.²⁴

²²Ariyadi Wijaya, *Pendidikan Matematika Realistik*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), hlm. 61

²³Utari Sumarno, *Kumpulan Makalah: Berpikir dan Disposisi Matematika Serta Pembelajarannya*, (Jakarta: Univesitas Indonesia, 2013), hlm. 307

²⁴Paul G. Stoltz, *Op.Cit.*, hlm. 47