

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Rendahnya mutu pendidikan matematika bukan hanya disebabkan pelajaran yang sulit, melainkan oleh beberapa faktor yang meliputi berbagai hal seperti siswa itu sendiri, guru, strategi pembelajaran, maupun lingkungan yang berhubungan satu sama lainnya. Pembelajaran matematika yang bersifat abstrak dan membutuhkan pemahaman konsep membuat semakin sulitnya siswa dalam belajar matematika. Kesulitan siswa dalam belajar matematika membuat hasil belajar siswa rendah, ditambah lagi pembelajaran yang ada sebatas kemampuan berpikir tingkat rendah seperti menghafal dan meningkatkan konsep dari mata pelajaran matematika (Ardi Waluyo, 2018 : 105).

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas di SD Negeri 026602 Binjai Selatan, bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi bangun datar ada dalam kelas tersebut masih kurang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Dari 33 siswa kelas III, hanya 5 orang yang mencapai KKM sedangkan 28 siswa tidak mencapai KKM yaitu 65.

Menurut Rudyanto (2016 : 106 dalam Waluyo) Kreativitas merupakan perilaku seseorang yang memiliki keberibadian mengagumkan dalam menghadapi dan hidup bermasyarakat dengan cara yang unik. Kemampuan berpikir kreatif sangat penting untuk dimiliki oleh setiap orang karena dalam kehidupan sehari-

hari akan selalu ada masalah dan persoalan yang akan dihadapi. Kemampuan berpikir kreatif akan menjadikan seseorang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang mereka hadapi dengan cara mereka sendiri. Kemampuan berpikir kreatif akan memberikan cara yang berbeda kepada setiap orang dalam memecahkan masalah, walaupun masalah yang dihadapi itu sama.

Kemampuan berpikir kreatif biasa terjadi karena seseorang mencoba sesuatu dengan sengaja. Berawal kesengajaan seseorang mampu mengerjakan tugas-tugasnya dan akhirnya terbiasa. Kemampuan berpikir kreatif dapat muncul karena seseorang terbiasa berkereasi. Artinya kemampuan berpikir kreatif dapat dibentuk saat melaksanakan pembelajaran.

Pengembangan kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu faktor utama dalam pembelajaran matematika. Karena materi matematika yang begitu kompleks dan berangkai antara satu sama yang lainnya, maka pembelajaran matematika perlu dirancang sedemikian rupa agar berpotensi mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematik siswa. Kemampuan berpikir kreatif matematik ini harus terus dikembangkan dan dilatihkan. Guru dapat melatih kemampuan berpikir kreatif matematik siswa dalam suasana pembelajaran dikelas. Salah satunya, menerapkan pembelajaran yang bisa memberikan siswa kesempatan dalam mengemukakan dan mengembangkan gagasan mereka secara bebas namun tetap dibawah bimbingan guru sebagai fasilitator. Martin (dalam Syaiful Akbar dkk 2017 :118) mengemukakan bahwa, kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan idea atau cara baru dalam menghasilkan suatu produk.

Problem *open ended* merupakan problem yang diformulasikan memilih banyak jawaban yang benar. Problem ini juga disebut problem tak lengkap atau problem terbuka. Selain itu, masalah *open ended* juga mengarahkan siswa untuk menggunakan keragaman cara atau metode penyelesaian sehingga sampai pada suatu jawaban yang diinginkan (Shoimin 2019 : 110).

Pendekatan *open ended* menyajikan sesuatu kesempatan pada siswa untuk menginvestigasi berbagai strategi dan cara yang diyakini sesuai dengan kemampuan mengelaborasi permasalahan. Tujuannya agar berpikir melalui kegiatan kreatifitas, siswa dapat berkembang secara maksimal (AR-RUZZ MEDIA, 2019).

Tujuan pembelajaran melalui pembelajaran *open ended* yaitu untuk menjanjikan suatu kesempatan pada siswa untuk menginvestigasi berbagai strategi dan cara yang diyakininya sesuai dengan mengelaborasi permasalahan agar kemampuan berpikir matematika peserta didik dapat berkembang secara maksimal dan pada saat yang sama kegiatan-kegiatan kreatif dari setiap peserta didik dan terkomunikasi melalui proses belajar mengajar. Pokok pikiran dari pembelajaran dengan *open ended* yaitu pembelajaran yang membangun kegiatan interaksi antara matematika dan siswa sehingga mendukung siswa untuk menjawab permasalahan melalui berbagai strategi. Dengan kata lain pembelajaran matematika dengan strategi *open ended* bersifat terbuka.

Pembelajaran online merupakan topik yang sedang tren diberbagai Negara saat ini, merupakan salah satu metode penting saat ini, berkembang cepat

diseluruh dunia dan menjadi bagian penting dari pendidikan disekolah. Negara-negara diseluruh dunia secara aktif mencari cara efektif untuk mendidik siswa melalui internet dan banyak contoh bagus dari pendidikan yang bermunculan, hasilnya banyak pengalaman berharga dalam pendidikan online. Peran guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber informasi. Oleh karena itu, dalam pembelajaran harus bias memanfaatkan teknologi dan internet untuk meningkatkan kinerja dan aktifitas peserta didik dikehidupan sehari-hari. Bagi guru yang belum melek teknologi akan sulit untuk mempelajari padahal guru dituntut harus memiliki kesiapan dalam menghadapi situasi apapun yang terjadi didalam dunia pendidikan (Octaviany W, 2020 :51,52).

Salah satu pengaruh positif dalam pembelajaran online adalah anak dapat mendalami teknologi sejak dini sehingga mereka bias belajar dengan fleksibel, menyimpan materi pembelajaran untuk dapat dipelajari lagi dan bias menggali sumber-sumber belajar secara lebih luas menurut Risalah et al (dalam Octaviany W, 2020 : 52). Meskipun demikian, perlu dipertimbangkan lagi dari aspek psikologi siswa. Siswa sekolah dasar dinilai belum cukup matang sehubungan dengan mental usia mereka jika dibiarkan menggunakan perangkat belajar online sendiri, sebagai tambahan kemampuan belajar mereka tidak cukup untuk bias mempelajari semua bidang studi menurut Lee dkk (dalam Octaviany W, 2020 : 52).

Pembelajaran daring mempunyai banyak manfaat, yang pertama dapat membangun komunikasi dan diskusi yang sangat efisien antara guru dan peserta didik, kedua peserta didik saling berintraksi dan berdiskusi antara peserta didik

satu dengan yang lainnya tanpa melalui guru, ketiga dapat memudahkan intraksi antara siswa guru, dengan orang tua, keempat sarana yang tepat untuk ujian maupun kuis, kelima guru dapat dengan mudah memberikan materi kepada peserta didik berupa gambar dan video selain itu murid juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut, keenam dapat memudahkan guru membuat soal dimana saja saja dan kapan saja (Meidawati dkk,2019 dalam Ria : 235).

Ada pun luring menurut Sunendar, dkk (dalam Andasia M, 2020 : 17), dalam KBBI disebutkan bahwa istilah luring adalah akronim dari “ luar jaringan”, terputus dari jaringan computer. Misalnya belajar melalui buku pegangan siswa atau pertemuan langsung. Adapun jenis kegiatan luring yakni menonton TVRI sebagai pembelajaran, siswa mengumpulkan karyanya berupa dokumentasi, karena kegiatan luring tidak menggunakan jaringan internet dan komputer, melainkan media lainnya. System pembelajaran luring merupakan sistem pembelajaran yang memerlukan tatap muka. Pembelajaran daring membutuhkan suasana di rumah yang mendukung untuk belajar, juga memiliki koneksi Internet yang memadai. Namun siswa harus belajar efektif dilakukan dengan cara video call, berdiskusi, Tanya jawab dengan chatting, namun tetap harus bersosialisasi dengan orang lain, termasuk anggota keluarga dirumah serta teman-teman di luar sesi video call untuk mengasah kemampuan bersosialisasi.

Berdasarkan temuan diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Pembelajaran *Open Ended* Berbasis Daring Dan Luring Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Pada Materi Bangun Datar Kelas III SD Negeri 026602 Binjai Selatan T.A 2020/2021”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas identifikasi masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas III.
2. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III.
3. Pembelajaran *open ended* dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa.
4. Pembelajaran daring dan luring dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis.
5. Pengaruh pembelajaran *open ended* berbasis daring dan luring.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah: Pengaruh Pembelajaran *Open Ended* Berbasis Daring Dan Luring Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Pada Materi Bangun Datar Kelas III SD Negeri 026602 Binjai Selatan T.A 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran *open ended* berbasis daring dan luring terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis pada materi bangun datar kelas III SD Negeri 026602 Binjai Selatan T.A 2020/2021?

2. Bagaimana pengaruh pembelajaran *open ended* berbasis daring dan luring terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis pada materi bangun datar kelas III SD Negeri 026602 Binjai Selatan T.A 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pembelajaran *open ended* berbasis daring dan luring terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis pada materi bangun datar kelas III SD Negeri 026602 Binjai Selatan TA 2020/2021.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh pembelajaran *open ended* berbasis daring dan luring terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis pada materi bangun datar kelas III SD Negeri 026602 Binjai Selatan T.A 2020/2021.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Memberi bantuan dalam dunia pendidikan pada pembelajaran matematika bahwa pembelajaran daring dan luring dengan menggunakan *open ended* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis pada peserta didik.

1.6.2. Manfaat Praktis

Bagi Peserta Didik

Dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika materi bangunan datar.

Bagi Guru

Sebagai sumber atau media masukan bagi guru dalam mengajar di kelas III SD agar dapat memilih model ataupun metode pembelajaran yang tepat.

Bagi Sekolah

Melengkapi model pembelajaran yang akan digunakan sekolah, sebagai perbaikan dimasa yang akan datang.

Bagi Calon Guru / Mahasiswa S1 PGSD

Sebagai bahan bagi calon guru maupun mahasiswa dan peneliti dalam penggunaan model untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa dikelas III SD pada pelajaran matematika materi bangun datar.

