

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1.Landasan Teori

2.1.1. Hasil Belajar

2.1.1.1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Piaget (dalam Dr. Dimiyati, dkk, 2013 :13,14) adalah berpendapat bahwa dibentuk oleh individu. Sebab individu melakukan intraksi terus-menerus dengan lingkungan lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya intraksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang.

Pengembangan intelektual melalui tahap-tahap berikut:

- a. Sensori Motor (0-2 tahun)
- b. Pra-operasional (2-7 tahun)
- c. Operasi Konkreat (7-11 tahun)
- d. Operasi Formal (11- keatas)

Pada tahap sensori motor anak mengenal lingkungan dengan kemampuan sensorik dan motorik. Anak mengenal lingkungan dengan penglihatah, penciuman, pendengaran, perabaan dan mengerak-gerakkannya. Pada tahap pra-operasional, anak mengandalkan diri pada presepsi tentang realitas. Ia telah mampumenggunakan symbol, bahasa, konsep sederhana, berpartisipasi, membuat gambar, dan mengolong-golongkan. Pada tahap operasi konkret anak dapat mengembangkan pikiran logis. Ia dapat mengikuti penalaran logis, walau kadang-

kadang memecahkan masalah secara "trial and error". Pada tahap operasi formal anak dapat berpikir abstrak seperti pada orang dewasa.

Pengetahuan dibangun dalam pikiran. Setiap individu membangun sendiri pengetahuannya. Pengetahuan yang dibangun terdiri dari tiga bentuk, yaitu pengetahuan fisik, pengetahuan logika matematik, dan pengetahuan social. Belajar menurut pandangan Skinner (dalam Dr. Dimiyati, dkk2013 : 9) belajar adalah perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Dalam belajar ditemukan adanya hal berikut:

- a. Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons pebelajar.
- b. Respons pebelajar.
- c. Konsekuensi yang sifat menguatkan respons tersebut. Penguatan terjadi pada stimulus yang menguatkan konsekuensi tersebut. Sebagai ilustrasi, perilaku respons pebelajar yang baik diberi hadiah. Sebaliknya, perilaku respons yang tidak baik diberi teguran dan hukuman.

Guru dapat menyusun program pembelajaran berdasarkan pandangan Skinner. Pandangan Skinner ini terkenal dengan nama teori Skinner. Dalam menerapkan teori Skinner, guru perlu memperhatikan dua hal penting yaitu (i) pemilihan stimulus yang diskriminatif, dan (ii) penggunaan pengetahuan. Sebagai ilustrasi, apakah guru akan meminta respon ranah kognitif dan afektif.

2.1.1.2. Manfaat Hasil Belajar

Menurut Gagnet (dalam Sarwik Utami 2018: 140) ada lima macam hasil belajar yaitu (1) Informasi verbar (*verbal information*) adalah kemampuan untuk menyediakan respon spesifik terhadap terhadap stimulus yang spesifik seperti menyusun daftar, menjelaskan, menyebutkan, mengedintifikasi; (2) Keterampilan motorik (*psychomot skill*) dapat diartikan sebagai eksekusi atau pelaksanaan satuan tindak untuk mencapai hasil tertentu; (3) Sikap (*attitude*) yaitu kondisi internal yang dapat mempengaruhi pilihan individu dalam melakukan suatu tindakan; (4)Ketrampilan intelektual (*intellectual skills*) adalah sebuah ketrampilan yang diperlukan oleh siswa melakukan untuk aktivitas kognetif yang bersifat unik; (5) Strategi kognetif (*cognitive strategy*) merupakan kompetensi yang paling tinggi dari taksonomi yang dikemukakan oleh Gagne. Kompetensi ini berupa kemampuan metakognetif yang dipelihatkan dalam bentuk berfikir (*think how to think*) tentang proses berpikir dan belajar bagaimana belajar.

2.1.1.3. Manfaat Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar mempunyai manfaat ditinjau dari berbagai segi, antaranya bagi siswa, bagi guru, dan bagi sekolah

- a. Bagi siswa : siswa dapat mengetahui sejauhmana telah berhasil mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru.
- b. Bagi guru : dapat mengetahui siswa mana yang sudah berhak melanjutkan pelajarannya dan yang belum berhasil menguasai bahan, dapat mengetahui apakah materi yang dianjurkan sudah tepat bagi

siswa atau belum, guru dapat mengetahui metode yang digunakan sudah tepat atau belum.

- c. Bagi sekolah : mengetahui kondisi belajar yang diciptakan oleh sekolah sudah sesuai dengan harapan atau belum, tepat tindaknya kurikulum, dapat mengetahui kemajuan perkembangan penilaian dari tahun ke tahun sehingga menjadi pedoman badi sekolah untuk tindakan selanjutnya.

Berdasarkan pernyataan diatas, biasa disimpulkan bahwa penilaian hasil belajar tidak hanya bermanfaat bagi satu pihak saja namu bagi pihak-pihak lain yang memang bersangkutan dalam kegiatan belajar mengajar disekolah, karena setiap pihak juga mempunyai manfaat sendiri namun manfaat setiap pihak mempunyai keterkaitan untuk meningkatkan penilaian hasil belajarnya.

2.1.1.4. Kelebihan dan Kekurangan Hasil Belajar

Motivasi ini merupakan dorongan atau rangsangan siswa untuk belajar dari luar diri siswa. Ada factor luar yang dapat merangsang memauan siswa un tuk belajar dengan sungguh-sungguh.Kelebihannya adalah motivasi eksterinsik melibatkan orang lain seperti guru dan orang tua siswa. Mereka merasa mendapat dorongan dan sokongan moril untuk mencapai prestasi belajar yang lebih baik.

Kekurangannya adalah tidak tahan lama. Siswa akan giat belajar jika motif dari pihak luar untuk belajar. Pemberiah hadiah, penguat variable seperti pujian merupakan contoh motivasi ekstrinsik.Berdasarkan uraian diatas, apapun kelebin dan kekurangannya, motivasi sangat penting artinya bagi siswa untuk meraih hasil

belajar yang optimal. Oleh sebab itu, baik guru maupun orang tua berusaha untuk selalu membangun motivasi belajar siswa dengan cara sesuai situasi dan kondisi.

2.1.1.5. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slamote (dalam Utami 2018: 141) faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu faktor intern dan faktor ekstern

a. Faktor intern terdiri dari :

1. Faktor jasmani, faktor kesehatan, cacat tubuh.
2. Faktor psikologis misalnya intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan.
3. Faktor kelemahan, yaitu kelelahan rohani (psikis) dan kelemahan jasmani, sedangkan

b. Faktor ekstern adalah diluar siswa sendiri, misalnya

1. Faktor keluarga yaitu perhatian terhadap belajar memang kurang, tidak pernah melakukan pengecekan terhadap nilai anaknya, pendidikan orang tua rendah dan juga sibuk dalam memenuhi ekonomi keluarga.
2. Faktor sekolah misalnya guru yang kurang baik dalam menyampaikan pembelajaran, sarana dan perasarana tidak mencukupi, ruang kelas tidak menyenangkan, strategi pembelajaran tidak menyenangkan, dan lainnya.
3. Faktor masyarakat, lingkungan masyarakat tidak mendorong siswa untuk belajar, masyarakat tidak mendukung karena disekitar

mereka banyak anak yang tidak merasakan dukungan dibangku sekolah.

2.1.2. Pembelajaran Daring

2.1.2.1. Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan singkatan dari “dalam jaringan” sebagai pengganti kata online yang sering kita gunakan dalam kaitan dengan teknologi internet. Daring adalah terjemahan dari istilah online yang bermakna tersambung ke dalam jaringan internet. Pembelajaran daring artinya adalah pembelajaran yang dilakukan secara online, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jaringan social. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka, tetapi melalui platform yang telah tersedia. Segala bentuk materi pembelajaran didistribusikan secara online, komunikasi juga dilakukan secara online, dan tes juga dilakukan secara online. Sistem pembelajaran daring ini dibantu dengan beberapa aplikasi, seperti google classroom, google meet, edmodo dan zoom.

2.1.2.2. Manfaat Pembelajaran Daring

Manfaat pembelajaran daring bagi siswa sebagai berikut :

a. Kapasitas Belajar Lebih Banyak

Belajar secara daring akan memberi siswa kendali penuh atas pembelajaran mereka dan siswa dapat bekerja dengan kecepatan mereka sendiri. Umumnya siswa bekerja lebih cepat dan memproses informasi dengan kapasitas lebih besar. Inilah mengapa belajar daring

dianggap lebih baik dilakukan dalam priode belajar yang lebih pendek daripada ketika di kelas agar anak tidak lelah.

b. Membantu Menjaga Perilaku Disiplin

Sama halnya seperti bersekolah, belajar secara daring juga memberikan kesempatan bagi para siswa untuk menjaga perilaku baik melalui interaksi sosial dengan guru maupun teman-temannya. Selain itu, sistem ini juga dapat menjaga sikap bertanggungjawab ketika diminta mengerjakan tugas-tugas dari guru.

c. Menjaga Otak tetap Berkembang

Dengan bersekolah secara daring, siswa akan melatih otaknya secara optimal dan terarah setiap hari serta tetap produktif menciptakan akar-akar di sel otak sehingga intelegensi anak tetap berkembang sesuai dengan umurnya.

d. Menjaga Rutinitas Anak Tetap Terjaga

Sama halnya dengan disiplin, anak memiliki jadwal atau rutinitas mereka setiap hari seperti waktu belajar, bermain, tidur, makan, memakai seragam dan sebagainya. Belajar daring hadir untuk membantu anak menjaga rutinitas tersebut tetap berjalan dengan semestinya.

e. Melatih Kemampuan Motorik dan Koordinasi

Belajar daring juga bias meningkatkan kemampuan motorik halus kasar pada anak melalui aktivitas menulis dan bermain seperti menuang air dan menyusun stik es krim. Selain itu, anak juga melatih

koordinasi mata seperti membaca dan melihat instruksi guru untuk ditiru.

f. Anak Akan Tetap Bahagia

Siswa yang tetap mengikuti sekolah secara daring akan lebih bahagia daripada anak berhenti sekolah sama sekali selama pandemik.

g. Mendeteksi Gangguan Tumbuh Kembang Anak

Gangguan tubuh kembang anak seperti belum dapat mengenali warna, susah memegang gunting, terlambat bicara, belum dapat melompat jurusan dapat lebih cepat terdeteksi melalui sekolah daring. Orangtua patutnya waspada dengan gangguan-gangguan ini karena bias mengurangi perkembangan anak dimasa depan dan akan sangat sulit untuk mengoreksinya jika terlambat diketahui.

h. Mengenali Potensi

Orangtua akan lebih mudah menggali potensi anak jika anak mengikuti sekolah dan dapat mengarahkannya dengan tepat sasaran serta tepat waktu. Beberapa potensi yang bisa dilihat seperti linguistic, musical, logical, bodi kinestetik, moral interpersonal dan visual special.

i. Menjaga Kebersamaan Orangtua dan Anak

Sebagai orangtua menganggap kebersamaan bersama anak di tengah pandemic bias sangat melelahkan, namun dalam kaca mata anak, justru saat itu seperti merupakan saat terindah yang tidak ia lupakan ketika besar nanti.

2.1.2.3. Tujuan Pembelajaran Daring

Tujuan pembelajaran daring adalah sebagai berikut :

- a. Media komunikasi
- b. Efisiensi waktu
- c. Efisiensi biaya
- d. Bias dikendalikan dengan jarak jauh
- e. Memberikan informasi

2.1.2.4. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Daring

Kelebihan pembelajaran daring sebagai berikut :

- a. Waktu dan tempat lebih efektif. Siswa langsung belajar dari rumah.
- b. Siswa tidak hanya bergantung pada guru, tapi juga bias belajar untuk melakukan riset sendiri melalui internet.
- c. Otomatis siswa dilatih untuk lebih menguasai teknologi informasi yang terus berkembang.
- d. Menumbuhkan kesadaran pada siswa bahwa gawai bias digunakan untuk hal-hal yang lebih produktif dan mencerdaskan, tidak hanya untuk bermain social media dan game.

Kekurangan pembelajaran daring sebagai berikut :

- a. Sulit untuk mengontrol mana siswa yang serius mengikuti pembelajaran dan mana yang tidak.
- b. Pembelajaran lebih banyak bersifat teoritis dan minim praktik nkarena tidak memungkinkan adanya interaksi langsung dengan siswa.

- c. Bagi mereka yang tinggal di lokasi yang infrastrukturnya masih kurang baik tentu akan kesulitan untuk mengakses internet.
- d. Tidak semua siswa memiliki dan mampu mengakses peralatan yang dibutuhkan (computer, laptop, atau gawai lainnya) untuk pembelajaran online.
- e. Terlalu banyak distraksi yang bias mengganggu konsentrasi siswa saat belajar

2.1.3. Pembelajaran Luring

2.1.3.1. Pengertian Pembelajaran Luring

Luring adalah kepanjangan dari “luar jaringan” sebagai pengganti kata offline. Kata luring merupakan lawan kata dari daring. Dengan demikian, pembelajaran luring dapat diartikan sebagai bentuk pembelajaran yang sama sekali tidak dalam kondisi terhubung jaringan internet maupun intranet. System pembelajaran luring (luar jaringan) artinya pembelajaran melalui media, seperti televisi dan radio. Jika peserta didik menulis artikel atau mengerjakan tugas di Microsoft word dan tidak menyambungkannya dengan jaringan internet, maka itu adalah contoh aktifitas luring dan jika siswa melakukan offline conference dengan bertemu secara langsung tanpa menggunakan internet, hal itu adalah contoh aktifitas luring.

2.1.3.2. Sintaks Pembelajaran Luring

Sintaks atau langkah-langkah pembelajaran moda luring sebagai berikut:

a. Persiapan

- Menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) moda luring.
- Guru memiliki alamat siswa yang akan dikunjungi di rumah siswa masing-masing untuk pembelajaran moda luring.
- Guru mempersiapkan materi yang akan diajarkan berupa paduan materi atau bahan ajar.
- Guru mempersiapkan diri untuk mengunjungi siswa di rumahnya masing-masing.

b. Pelaksanaan

- Guru menyertakan panduan materi atau bahan ajar kepada siswa untuk dipelajari.
- Siswa mempelajari panduan materi atau bahan ajar dengan tetap di rumah saja karena pembelajaran dilaksanakan secara luring.
- Guru mengajak atau meminta bantuan kepada orang tua siswa agar mendampingi anaknya belajar.
- Guru meminta orang tua siswa agar memantau anaknya mengerjakan tugas yang telah diberikan melalui panduan materi.
- Guru menjemput tugas siswa yang telah dikerjakan ke rumah masing-masing siswa.

- Guru memeriksa hasil pekerjaan siswa dan memberikan nilai secara kuantitatif pada buku tugas siswa.

c. Penutup

Guru menyampaikan ungkapan sanjung apresiasi dan nilai secara kuantitatif kepada siswa melalui buku tugas siswa dengan memperhatikan protocol kesehatan sesuai anjuran pemerintah agar siswa dapat melihat langsung hasil pekerjaannya, sehingga siswa termotivasi belajar walaupun dirumah saja.

2.1.3.3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Luring adalah sebagai berikut :

Kelebihan pembelajaran luring sebagai berikut:

- a. Tanpa harus membebani orang tua untuk menyediakan hp android atau laptop.
- b. Tanpa harus mengeluarkan biaya membeli paket data.
- c. Guru masig dapat besilaturahmi jika memakai jasa kurir.

Kekurangan pembelajaran luring:

- a. Menyusun panduan materi dan memperbanyak atau menggandakan materi agar kebutuhan siswa semua terpenuhi.
- b. Menguras waktu, tenaga dan biaya karena harus mendatangi rumah siswa masing-masing atau menyewa jasa kurir.
- c. Bahan ajar yang akan dipelajari siswa terbatas.
- d. Kurangnya intraksi guru dan siswa secara tatap muka.

2.1.4. *Open Ended*

2.1.4.1. Pengertian *Open Ended*

Pendekatan *open ended* adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan menyajikan suatu permasalahan yang memiliki lebih dari satu jawaban benar atau metode penyelesaian (masalah terbuka). Pendekatan ini tidak memaksa siswa untuk memberikan jawaban dengan alternatif tertentu saja. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *open ended* lebih memberikan ruang bagi siswa untuk berkreasi dalam mengungkapkan jawaban dengan pengetahuan yang telah mereka memiliki sehingga siswa lebih terlatih untuk berpikir kreatif (Metia N, dkk, 2016 : 3)

Open ended adalah pelajaran pembelajaran terbuka yaitu siswa dapat menggunakan berbagai cara untuk mendapatkan jawaban yang benar, bahkan siswa bias memperoleh lebih dari satu jawaban yang benar. Sehingga *open ended* dapat member kepercayaan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan/pengalaman menentukan, mengali, dan memecahkan masalah dengan beberapa teknik atau cara tertentu (Risna K, 2016 :4).

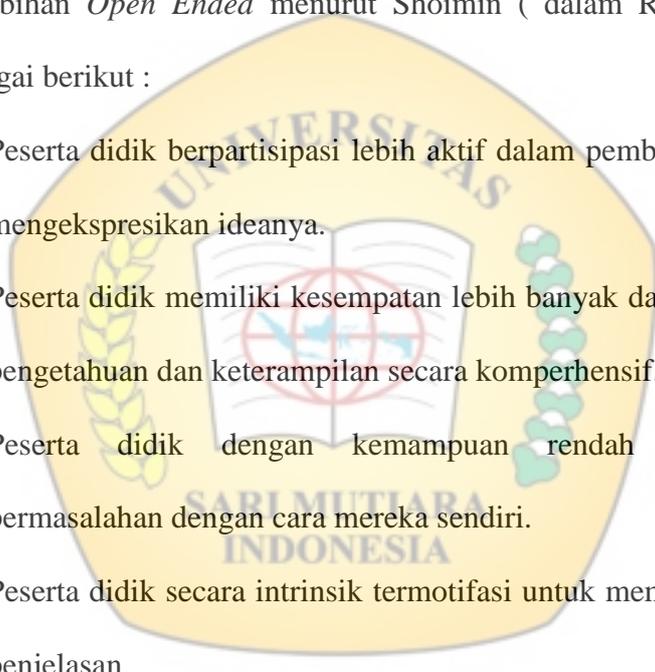
2.1.4.2. Strategi Pembelajaran *Open Ended*

Strategi pembelajaran *open ended* sebagai salah satu strategi dalam pembelajaran matematika merupakan suatu pembelajaran yang memun gkinkan siswa untuk mengembangkan pola pikirnya sesuai dengan minta dan kemampuan masing-masing. Melalui pembelajaran *open ended* siswa dapat menemukan suatu yang baru dalam penyelesaian suatu masalah, khususnya masalah yang berkaitan

dengan matematika. Dengan dasar ini, maka pembelajaran *open ended* dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran matematika, guru sedapat mungkin jangan memberikan pada pemecahan tertentu, melainkan membiarkan anak-anak menemukan sendiri teknik pemecahannya dalam pembelajaran matematika (Kurniati 2016 :3)

2.1.4.3. Kelebihan Dan Kekurangan *Open Ended*

Kelebihan *Open Ended* menurut Shoimin (dalam Risna K, 2016 : 6) sebagai berikut :

- 
- a. Peserta didik berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran dan sering mengekspresikan ideanya.
 - b. Peserta didik memiliki kesempatan lebih banyak dalam memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan secara komperhensif.
 - c. Peserta didik dengan kemampuan rendah dapat merespon permasalahan dengan cara mereka sendiri.
 - d. Peserta didik secara intrinsik termotifasi untuk memberikan bukti atau penjelasan.
 - e. Peserta didik memiliki banyak pengalaman untuk menemukan sesuatu dalam menjawab permasalahan.

Kekurangan *Open Ended* sebagai berikut :

- a. Membuat dan menyiapkan masalah yang bermakna bagi peserta didik bukanlah pekerjaan yang mudah.

- b. Mengemukakan masalah yang langsung dapat dipahami peserta didik sangat sulit sehingga banyak yang mengalami kesulitan bagaimana merespon permasalahan yang diberikan.
- c. Peserta didik dengan kemampuan tinggi bias merasa ragu atau mencemaskan jawaban mereka.
- d. Mungkin ada sebagian peserta didik yang merasa bahwa kegiatan mereka tidak menyenangkan karena kesulitan yang dihadapi.

2.1.4.4. Tujuan *Open Ended*

Tujuan pembelajaran melalui pembelajaran *open ended* yaitu untuk menjajikan suatu kesempatan kepada siswa untuk menginvestasi berbagai strategi dan cara yang sesuai dengan mengelaborasi permasalahan agar kemampuan berpikir matematika siswa dapat berkembang secara maksimal dan pada saat yang sama kegiatan-kegiatan kreatif dari setiap siswa dapat terkomunikasikan melalui proses belajar mengajar. Pokok pikiran dari pembelajaran dengan *open ended* yaitu pembelajaran yang membangu kegiatan intraktif antara matematika dan siswa sehingga menngundang siswa untuk menjawab permasalahan melalui berbagai strategi. Dengan kata lain pembelajaran matematika dengan strategi *openended* bersifat terbuka (Kurniati 2016 : 5).

2.1.4.5. Sintaks Pembelajaran *Open Ended*

Adapun pembelajaran open ended adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan Awal
 - Guru memberikan apersepsi dengan melakukan tanggung jawab terkait pengetahuan prasarat dan keterampilan siswa.

- Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan member informasi tentang materi yang akan pelajari dan informasi kegunaan materi tersebut.

b. Kegiatan Inti

- Guru memberi masalah open ended yang relevan dengan materi yang diajarkan sehingga siswa mampu untuk memahaminya dengan dapat menemukan pendekatan dalam penyelesaiannya.
- Mengeksplorasi masalah.
- Melakukan perekaman terhadap repon siswa.
- Guru melakukan pencatatan setiap respon siswanya.
- Meringkas pembahasan yang telah dipelajari.

c. Kegiatan Akhir

- Guru meluruskan atau membenarkan misskonsepsi yang terjadi selama pembelajaran (jika ada).
- Guru memberikan perluasan tentang wawasan terkait konsep yang telah didiskusikan siswanya.
- Guru memberikan pekerjaan rumah (PR) berupa tugas atau soal-soal kepada siswa.

Guru memberi informasi materi yang akan dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

2.1.5. Berpikir Kreatif

Menurut Rudyanto (dalam Ardi M, 2018 : 106) kreativitas merupakan perilaku seseorang yang memiliki keperibadian mengagumkan dalam menghadapi dan hidup bermasyarakat dengan cara yang unik. Kemampuan berpikir kreatif sangat penting dimiliki setiap orang karena dalam kehidupan sehari-hari akan selalu ada masalah persoalan yang akan dihadapi.

Salah satunya menerapkan pembelajaran kreatif dalam mata pelajaran matematika, dibutuhkan suatu strategi pembelajaran yang tepat. Pemilihan strategi pembelajaran dilakukan oleh guru, dan harus disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan situasi kondisi sekolah. Salah satu strategi pembelajaran kreatif dalam pelajaran matematika adalah dengan menggunakan pendekatan *open ended*. Menurut Shimmada pendekatan *open ended* merupakan pendekatan memberi pengalaman kepada siswa untuk menemukan sendiri pengetahuan matematika yang baru dengan mengkombinasikan pengetahuan yang dimiliki siswa, keterampilan, atau cara berpikir kreatif siswa telah dipelajari sebelumnya.

Menurut Susanto (dalam Taruli Marito, dkk 2020 :286) karakteristik emosional pada anak usia dini ditandai dengan berbagai ciri; (1) Emosi anak bersifat sementara dan lekas berubah; (2) Reaksi yang kuat dan spontan terhadap situasi yang menimbulkan bahwa rasa senang atau tidak senang. Anak akan mengutarakan perasaan, keadaan, informasi yang mereka terima apa adanya, tidak ditutup tutupi. Anak mengekspresikan perasaanya secara langsung tentang perasaan senang atau tidak senang, suka tidak suka, tanpa ada permasalahan

bersalah atau takut menyinggung perasaan orang lain; (3) reaksi emosi anak masih bersifat individual, egois, berubah-ubah pendiriannya, tergantung pada situasi, kondisi, dan dapat dipengaruhi oleh teman, keluarga, ataupun orang sekitar. Perubahan emosi yang cepat dan terus-menerus tersitimulus untuk berubah-ubah untuk berubah-ubah membawa dampak negatif bagi anak. Kondisi emosi anak, baik emosi positif atau emosi negatif memungkinkan adanya perbedaan keterampilan berpikir kreatif dalam menciptakan suatu melalui kegiatan bermain konstruktif.

2.1.6. Bangun Datar

Bangun datar adalah bangunan yang hanya memiliki keliling dan luas. Ada beberapa jenis bangunan datar seperti segitiga, persegi, persegi panjang, jajargenjang, belah ketupat, layang-layang, trapesium, dan lingkaran (Wulandari 2017 :3,4,5). Adapun definisinya contoh bangun datar dijelaskan sebagai berikut :

- a. Persegi adalah bangunan datar dua dimensi yang dibentuk oleh empat buah rusuk yang sama panjang dan memiliki empat buah sudut siku-siku.



Sifat-sifat :

- Mempunyai 4 sudut siku-siku 90° .
- Mempunyai 2 diagonal yang sama panjang.
- Mempunyai 4 simetri lipat.

- Mempunyai 4 simetri putar.
- b. Persegi panjang adalah bangunan datar 2 dimensi yang dibentuk oleh dua pasang rusuk yang masing-masing sama panjang dan sejajar dengan pasangannya, dan kemudian empat buah sudut siku-siku.

Sifat-sifat :



- Sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar.
- Sisi-sisi persegi panjang saling tegak lurus.
- Mempunyai 4 sudut siku-siku 90° .
- Mempunyai 2 diagonal yang sama panjang.
- Mempunyai 4 simetri lipat.
- Mempunyai 4 simetri putar.

2.1.7. Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Samsul pada penelitiannya ditahun 2017 yang berjudul “Pengaruh Pendekatan *Open-Ended* Berstrayegi *M-RTE* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Persegi Panjang” ditunjukkan dengan meningkatnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas eksperimen. Pengaruh positif yang diberikan pendekatan open-ended berstrategi *M-RTE* terjadi secara signifikan. Terdapat

hubungan antara pendekatan *open-ended* berstrategi *M-RTE* dan kemampuan berpikir kreatif matematis dengan klarifikasi sedang dengan koefisien determinasi sebesar 32,6%.

2. Waluyo penelitiannya ditahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Pendekatan *Open-Ended* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Mata Pelajaran Matematikadi Sekolah Dasar” dari hasil analisis peneliti yang telah penulis paparkan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan *open-ended* dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Dengan pendekatan *open-ended* pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan optimal. Pendekatan *open-ended* lebih tinggi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dibandingkan dengan menggunakan pendekatan konvensional.
3. Widyaningsih penelitiannya ditahun 2020 “Penerapan Pembelajaran Online (Dalam Jaringan) di Sekolah Dasar” penerapan pembelajaran online di sekolah dasar bisa terlaksana dengan baik dengan adanya SOP yang jelas dan para guru dapat mendukung penuh seperti pelatihan/ pembekalan diri sekolah, tersedianya fasilitas perangkat yang dibutuhkan, serta kekompakan dari para guru untuk mempersiapkan pembelajaran secara bersama-sama sehingga ada keseragaman segi materi yang diberikan guru ke siswa. Kelebihan dari pembelajaran online bisa dimanfaatkan oleh siswa sekolah dasar untuk mencari sumber-sumber

belajar secara bebas, tetapi memudahkan control, bimbingan, dan pengawasan dari orang tua agar tujuan pembelajaran tercapai. Guru masih ragu-ragu terhadap ketercapaian dari tujuan pembelajaran yang dikarenakan 1). Apakah tugas siswa murni dari hasil mengerjakan sendiri; 2). Pengambilan data hasil belajar untuk aspek dan social sulit dilaksanakan; 3). Guru masih menemui kendala pada waktu pengambilan data hasil belajar secara online. Faktor-faktor tersebut membuat kualitas hasil belajar secara online ditingkatkan sekolah dasar masih dipertanyakan.

4. Hanifah penelitiannya ditahun 2020 “ Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Masa Covid-19”

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, pembelajaran daring ini berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Dikarenakan siswa menjadi mudah bosan ketika pembelajaran daring berlangsung. Pembelajaran kurang menarik tidak pembelajaran dikelas. Oleh karena itu, guru harus menciptakan pembelajaran dari yang menarik dan meningkatkan minat belajar siswa. Cara untuk meningkatkan minat belajar pada siswa dengan member motivasi-motivasi belajar kepada siswa dengan perkataan yang positif dan membangun siswa dalam kondisibelajar. Bisa juga dengan memperhatikan siswa pada saat pembelajaran daring berlangsung.

2.2. KERANGKA BERPIKIR

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar bagan dibawah ini :



Daftar Gambar. 1 Kerangka Berpikir

Pendekatan *open ended* dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif. Hal tersebut dapat dilihat dengan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis kelas eksperimen. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis yang terjadi dengan pendekatan *open ended* dapat dipengaruhi beberapa hal dimana kelas yang berikan perlakuan pendekatan *open ended* merupakan kelas dengan kemampuan dasar matematika yang sedang sehingga dengan adanya

perlakuan pendekatan *open ended* tersebut mampu meningkatkan berpikir kreatif matematika.

Sedangkan pada kelas yang tidak diperlakukan pendekatan *open ended*, kemampuan berpikir kreatif siswanya peningkatannya lebih rendah daripada kelas yg diberi perlakuan pendekatan *open ended*. Hal tersebut dikarenakan pendekatan *open ended* merupakan strategi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa didalam kelas. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang menyatakan perbedaan kelas yang diberi perlakuan pendekatan *open ended* dengan kelas sebelum penggunaan pendekatan *open ended*.

2.3. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian sebenarnya perlu diuji dengan data yang diperoleh dilapangan.

Ha : ada Pengaruh Pembelajaran *Open Ended* Berbasis Daring Dan Luring Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Pada Materi Bangun Datar Kelas III SD Negeri 0206602 Binjai Selatan T.A 2020/2021.

Ho : tidak ada Pengaruh Pembelajaran *Open Ended* Berbasis Daring Dan Luring Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Pada Materi Bangun Datar Kelas III SD Negeri 020602 Binjai Selatan T.A 2020/2021.