

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keterampilan berpikir kreatif merupakan salah satu dari empat keterampilan yang harus dimiliki pada abad 21 menurut UNESCO setelah keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical thinking and Problem Solving*), komunikasi (*Communication*) dan kolaborasi (*Collaboration*) (Prayogi & Estetika, 2019). Keterampilan berpikir kreatif harus diterapkan sejak dini dimana peran orang tua dan pendidik sangat penting di dalamnya. Peran orang tua adalah membimbing dan mengarahkan anak-anaknya agar melakukan kegiatan yang positif di rumah sedangkan peran guru adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berkualitas di sekolah agar dihasilkan generasi-generasi masa depan yang mempunyai keterampilan berpikir kreatif melalui penyelenggaraan pendidikan. Dalam pelaksanaan penyelenggaraan pendidikan di sekolah, kegiatan pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk mentransferkan ilmu dan pengetahuan melainkan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang kreatif sesuai dengan pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menciptakan kegiatan pembelajaran yang berkualitas melalui penerapan model dan pendekatan pembelajaran saintifik.

Penggunaan model dan pendekatan pembelajaran saintifik dianggap mampu meningkatkan beberapa keterampilan salah satunya adalah keterampilan berpikir kreatif. Model dan pendekatan pembelajaran saintifik yang banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif adalah model dan pendekatan pembelajaran *open-ended learning*. Penggunaan model dan pendekatan pembelajaran *open-ended learning* sudah banyak digunakan dan dibuktikan pada penelitian-penelitian terdahulu (Abdurrahman, Romli, et al., 2020; Becker & Shimada, 2005; Damayanti &

Sumardi, 2018; Fatah et al., 2016). Penggunaan model dan pendekatan *open-ended learning* terbukti mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *open-ended* dianggap sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang mampu mengarahkan siswa untuk memecahkan masalah dan menstimulus siswa untuk bisa berpikir kreatif, hal itu sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Husniah dkk (2017) mengenai pendekatan pembelajaran *open-ended* dapat dijadikan tempat berlatih untuk siswa menyelesaikan masalah yang tertutup maupun terbuka karena pendekatan pembelajaran *open-ended* terbukti mampu mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah siswa melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan (Husniah et al., 2017).

Kegiatan penelitian ini melibatkan peserta didik SD kelas IV semester genap sebagai subjek penelitian untuk menguji apakah penggunaan pendekatan *open-ended* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan kompetensi eksplorasi matematis peserta didik, kegiatan penelitian dilakukan secara *online* karena mematuhi himbauan pemerintah RI untuk mengurangi kontak fisik secara langsung demi memutus rantai penyebaran *Covid-19*, berbagai upaya dilakukan agar penelitian tetap berlangsung beberapa diantaranya adalah penggunaan beberapa *platform* aplikasi yang mumpuni untuk digunakan dalam kegiatan penelitian yaitu; aplikasi whatsapp, aplikasi *zoom meeting*, aplikasi *youtube*, aplikasi *kine master* dan aplikasi *google form*. Aplikasi-aplikasi tersebut terbukti mampu menjadi solusi dalam kegiatan penelitian dalam hal pembelajaran jarak jauh pada penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya (Altaany, 2015; Anugrahana, 2020; Brahma, 2020; Dinni, 2018; Fitri, 2019; Iqbal et al., 2018; Khaira, 2021; Mustakim, 2020; Novibriawan & Akbar, 2021; Pratiwi et al., 2020; Sartika, 2018; Sesana, 2020; Trisnani, 2017).

Aplikasi *whatsapp* digunakan sebagai media komunikasi antara Peneliti dan guru kelas, Peneliti dengan peserta didik (subjek penelitian), Peneliti dengan orang tua atau wali peserta didik SD, guru kelas dengan peserta didik SD, guru

kelas dengan orang tua atau wali peserta didik, antar siswa dan antar orang tua atau wali siswa. Aplikasi *whatsapp* digunakan untuk mengirimkan informasi mengenai pembelajaran, Tanya jawab mengenai kegiatan pembelajaran, pemberian tugas atau evaluasi pembelajaran dan lain-lain. Aplikasi kedua yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi *zoom meeting*, aplikasi tersebut digunakan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran kelas secara *online* yang berisikan banyak siswa untuk menyimak presentasi dari guru. Aplikasi ketiga yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi *youtube* sebagai aplikasi pendukung untuk menyampaikan materi pembelajaran setelah aplikasi *zoom meeting*, aplikasi *youtube* digunakan sebagai antisipasi peneliti apabila terdapat peserta didik yang tidak hadir (berhalangan) mengikuti kegiatan pembelajaran secara serentak melalui aplikasi *zoom meeting*.

Peserta didik yang berhalangan hadir dalam kegiatan pembelajaran *online* melalui aplikasi *zoom meeting* biasanya dilatarbelakangi oleh keterbatasan ketersediaan perangkat *gadget* atau gawai sehingga peserta didik harus menunggu orang tua atau wali pulang ke rumah setelah bekerja, selain itu kendala siswa untuk berhalangan hadir dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh (*online*) melalui aplikasi *zoom meeting* adalah keterbatasan kuota internet, sinyal yang tidak stabil dan perangkat *gadget* atau gawai yang tidak mendukung untuk menggunakan aplikasi *zoom meeting* sehingga aplikasi *youtube* menjadi solusi siswa yang berhalangan hadir pada kegiatan pembelajaran bersama melalui aplikasi *zoom meeting*. Peneliti merekam kegiatan pembelajaran melalui aplikasi *zoom meeting* dan hasil rekamannya diunggah ke akun *youtube* sehingga siswa yang berhalangan hadir bisa mengikuti pembelajaran setelah orang tua atau wali nya pulang bekerja.

Aplikasi yang keempat digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi *google form*. Aplikasi *google form* digunakan untuk memfasilitasi kegiatan *pre test*, *post test* dan evaluasi pembelajaran. Pembelajaran dalam kegiatan penelitian yang dilakukan secara jarak jauh (*online*) harus tetap memuat konten *pre test*, *post test* dan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan

DIAN NURAWALIAH SONJAYA, 2022

PENDEKATAN OPEN-ENDED UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI EKSPLORASI MATEMATIS
DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA SD

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam penerapan pendekatan *open-ended learning* dalam aspek keterampilan berpikir kreatif dan kompetensi eksplorasi matematis.

Aplikasi kelima yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi *kine master*, aplikasi *kine master* sebagai aplikasi pembuat video pembelajaran. Aplikasi tersebut mudah untuk dioperasikan, memiliki banyak fitur yang menarik seperti animasi, template background yang menarik, suara unik, rekaman suara, efek video dan masih banyak lagi, hal itu juga yang menjadi alasan aplikasi tersebut digunakan dalam penelitian ini.

Penelitian mengenai penggunaan pendekatan *open-ended* telah dilakukan sebelumnya salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Agustian dkk, penggunaan pendekatan *open-ended learning* mempunyai pengaruh yang sangat signifikan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif matematis siswa SD kelas V, Agustian menggunakan instrumen penelitian berupa tes hasil belajar, skala sikap, format observasi kinerja guru, format observasi aktifitas siswa dan wawancara. Populasi dalam penelitian tersebut adalah seluruh siswa SD kelas V se-kec Rancakalong, sampel dalam penelitian tersebut adalah siswa kelas V SDN Pasirbenteng II dan kelompok kontrol yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah siswa kelas V SDN Pasirbiru. Penelitian tersebut dilakukan secara *offline* (tatap muka) dan hanya menggunakan satu variabel terikat yaitu keterampilan berpikir kreatif yang didasarkan kepada tes hasil belajar, skala sikap, format observasi kinerja guru, format observasi aktifitas siswa dan wawancara. (Agustian et al., 2015)

Penggunaan pendekatan *open-ended* yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada kegiatan penelitian-penelitian sebelumnya mengarahkan Peneliti untuk membuktikan kebenarannya sehingga peneliti bermaksud untuk menggunakan pendekatan *open-ended* dalam upaya meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa, selain itu peneliti juga menambahkan variabel lain yaitu kompetensi eksplorasi matematis dalam penelitian. Penambahan variabel kompetensi eksplorasi matematis dalam kegiatan

penelitian dimaksudkan untuk mengetahui peningkatan kompetensi eksplorasi matematis dengan diterapkannya pendekatan *open-ended*. Kompetensi eksplorasi matematis juga merupakan salah satu kompetensi yang penting dimiliki oleh peserta didik karena kompetensi eksplorasi matematis merupakan kemampuan untuk memperoleh pengetahuan matematika yang lebih banyak (KBBI).

Penggunaan variabel tambahan dalam kegiatan penelitian yaitu kompetensi eksplorasi matematis menjadi kebaruan, kebaruan dalam kegiatan penelitian harus terus dilakukan demi terciptanya *output* penelitian yang lebih baik daripada sebelumnya, selain itu penelitian ini dilakukan pada masa pandemic *covid-19* sehingga penelitian ini dilaksanakan dengan metode penelitian pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau *online learning* yang memanfaatkan aplikasi *whatsapp*, *zoom meeting*, *google form*, *youtube* dan *kine master*. Pelaksanaan kegiatan penelitian secara *online* dan penggunaan beberapa aplikasi pendukung dalam kegiatan penelitian menjadi kebaruan atau *novelty* dari penelitian sebelumnya.

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Cendekia Kabupaten Purwakarta dengan melibatkan dua kelompok peserta didik kelas IV pada mata pelajaran matematika semester genap, SD IT Cendekia merupakan salah satu Sekolah Dasar yang sudah terbiasa menggunakan media pembelajaran jarak jauh yaitu; *zoom meeting*, *whatsapp*, *youtube* dan *google form application*. Sekolah SD IT Cendekia juga merupakan salah satu Sekolah Dasar yang sudah menerapkan pembelajaran saintifik berdasarkan kurikulum 2013. Peserta didik SD IT Cendekia sudah terbiasa menggunakan berbagai model dan pendekatan pembelajaran yang beragam salah satunya adalah model dan pendekatan *Discovery Learning*, Model dan pendekatan pembelajaran *Discovery Learning* akan diterapkan di kelas kontrol sedangkan model dan pendekatan pembelajaran *open-ended learning* akan diterapkan di kelas eksperimen.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah penggunaan metode pembelajaran *Open-Ended* mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif peserta didik?
2. Apakah penggunaan metode pembelajaran *Open-Ended* mempengaruhi kompetensi eksplorasi matematis peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan metode pembelajaran *Open-Ended* mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif peserta didik
2. Untuk mengetahui penggunaan metode pembelajaran *Open-Ended* mempengaruhi kompetensi eksplorasi matematis peserta didik

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah mendapat informasi secara lebih rinci dan mendalam mengenai penerapan model dan pendekatan pembelajaran *open-ended* pada peserta didik SD kelas IV semester genap mata pelajaran matematika materi pokok persegi dan persegi panjang, secara rinci dapat dikelompokkan sebagai berikut;

1.4.1 Secara Teoritis

Manfaat penelitian secara teoritis adalah mendapatkan literasi dan referensi dalam memahami model dan pendekatan model pembelajaran *open-ended* pada peserta didik SD.

1.4.2 Secara Praktis

Terdapat beberapa manfaat penelitian secara praktis diantaranya adalah sebagai berikut;

1. Bagi guru SD IT Cendekia

Menambah wawasan dan informasi terkait model dan pendekatan pembelajaran saintifik *open-ended learning* dan penerapannya pada mata pelajaran matematika kelas IV semester genap materi pokok persegi dan persegi panjang

2. Bagi Siswa SD IT Cendekia

Memperkenalkan siswa mengenai aktifitas pembelajaran yang menerapkan model dan pendekatan *open-ended learning*, meningkatkan dan mengembangkan kompetensi eksplorasi matematis dan keterampilan berpikir kreatif melalui pembelajaran yang menerapkan model dan pendekatan *open ended learning*.

3. Bagi peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman serta meningkatkan keahlian dalam meneliti, menyusun strategi pembelajaran yang efektif, menjadi pendidik yang professional.

1.5 Sistematika Penulisan Tesis

Tesis ini terdiri dari bagian pendahuluan dan bagian inti, Bagian pendahuluan meliputi; Judul, Lembar pengesahan, Lembar pernyataan, Ucapan Terimakasih, Kata Pengantar, Abstrak, Daftar Isi, Daftar Tabel, Daftar Gambar, Daftar lampiran. Bagian Inti meliputi;

1. BAB I Pendahuluan merupakan bagian memuat Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.
2. BAB II yang berisi kajian pustaka mengenai; Pembelajaran Konstruktivisme, Model dan pendekatan open-ended learning, Model dan pendekatan Discovery Learning, Keterampilan Berpikir kreatif, Kompetensi Eksplorasi Matematis, Informasi berbagai aplikasi pembelajaran Jarak jauh; *whatsapp, zoom meeting, google form, youtube dan kine master application*
3. BAB III Metode Penelitian yang didalamnya memuat; Desain penelitian, Instrumen Penelitian, Partisipan dalam penelitian, Rubrik Penilaian dan Kisi-kisi soal *pre-test, post-test*, evaluasi pembelajaran pertama sampai dengan evaluasi pembelajaran keenam.
4. BAB IV Temuan dan Pembahasan memuat; berbagai temuan yang ditemukan dalam kegiatan penelitian terkait penerapan model dan pendekatan pembelajaran *open-ended learning*, keterampilan berpikir kreatif dan kompetensi eksplorasi matematis.

DIAN NURAWALIAH SONJAYA, 2022

PENDEKATAN OPEN-ENDED UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI EKSPLORASI MATEMATIS DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA SD

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5. BAB V Simpulan, Implikasi dan rekomendasi memuat; kesimpulan yang dibuat berdasarkan teori dan penemuan dalam kegiatan penelitian, implikasi dan rekomendasi.

