



PENGARUH PENDEKATAN *OPEN ENDED* BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS III SD

Afiliasi: Universitas PGRI Palembang^{1,2}

Nimas Santi Silfiya ✉ (1), Hetilaniar(2), Putri Dewi Nurhasana(3)

Cp: santisilfiyanyimas28@gmail.com¹, heti-laniar@univpgri-palembang.ac.id²,
putridewi.nurhasana@univpgri-palembang.ac.id³

First Received: (19 Juli 2022)

Final Proof Received: (18 Oktober 2022)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan *open ended* berbasis permainan tradisional efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik kelas III SD Negeri 11 Palembang. Penelitian ini adalah jenis penelitian *Quasi Eksperimen* dengan desain *Nonequivalent control grup Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III A dan III B SD Negeri 11 Palembang yang berjumlah 56 siswa. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling* total yaitu teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua. Sampel dalam penelitian ini terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dimana kelompok eksperimen berjumlah 28 siswa dan kelompok kontrol berjumlah 28 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan *indendent sampel t-test*. Taraf signifikansi dalam penelitian ini adalah 0,05 atau taraf kepercayaannya 95%. Kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan pendekatan *open ended* berbasis permainan tradisional memperoleh rata-rata *pretest-posttest*. Jumlah *pretest* sebesar 54,6428 dan jumlah *posttest* 84,6428 dengan mempunyai rata kelas eksperimen *pretest* sebesar 1.530 dan *posttest* sebesar 2.370 dan kelas kontrol *pretest dan posttest*. *Pretest* berjumlah 56,4285 dan *posttest* berjumlah 75,35714 rata-rata *pretest* berjumlah 1.580 dan *posttest* dalam kelas kontrol berjumlah 2.110. Hasil uji T dengan t_{tabel} 1.672 diperoleh t_{hitung} 4.320 dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan Pendekatan *open ended* berbasis permainan tradisional terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik kelas III SD Negeri 11 Palembang.

Kata kunci: Pendekatan, Open Ended, Permainan Tradisional, Kemampuan Berpikir Kreatif, Matematika.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of an *open ended* approach based on traditional games that is effective on the creative thinking skills of students in grade III SD Negeri 11 Palembang. This research is a *quasi-experimental* type of research with a *Nonequivalent control group design*. The population in this study were all students of class III A and III B SD Negeri 11 Palembang, totaling 56 students. The sample in this study used a *total sampling* technique, namely a *sampling* technique where all members of the population were all sampled. The sample in this study was divided into two groups, namely the experimental group and the control group where the experimental group consisted of 28 students and the control group consisted of 28 students. The instruments used in this study were tests, observations and documentation. The data analysis technique in this study used the *independent sample t-test*. The significance level in this study was 0.05 or the 95% confidence level. The experimental class that was given treatment with an *open ended* approach based on traditional games obtained a *pretest-posttest* average. The number of *pretests* is 54.6428 and the number of *posttests* is 84.6428 with an average *pretest* experimental class of 1,530 and a *posttest* of 2.370 and a control class *pretest and posttest*. The *pretest* was 56.4285 and the *post-test* was 75.35714, the average *pre-test* was 1.580 and the *post-test* in the control class was 2.110. The results of the T-test with t_{table} 1.672 obtained t_{count} 4,320 it can be concluded that $t_{count} > t_{table}$ which means that there is a significant influence on the use of an *open ended* approach based on traditional games on the mathematical creative thinking skills of third grade students of SD Negeri 11 Palembang.

Keywords: Pendekatan, Open Ended, Permainan Tradisional, Kemampuan Berpikir Kreatif, Matematika.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pembangunan diarahkan dan bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan pembangunan sektor ekonomi, yang satu dengan lainnya saling berkaitan dan berlangsung dengan berbarengan. Berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 2 Tahun 1989, menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi perannya di masa yang akan datang. Pendidikan disekolah diberikan oleh guru, guru sebagai ujung tombak dalam mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan yang diberikan guru disekolah meliputi beberapa mata pelajaran, salah satunya pendidikan matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang ditunjukkan untuk melatih kemampuan berpikir dan bernalar siswa, menjadi siswa sebagai pemecah masalah yang baik, dapat mengkomunikasikan gagasan dan ide-idenya. Menurut (Walle dalam Rindang Febriani, 2021, p. 1) menjelaskan bahwa dalam belajar matematika tidak hanya memerlukan ketampilan berhitung tetapi juga memerlukan berfikir dan kemampuan pemecahan masalah untuk menyelesaikan soal-soal dan mempelajari ide-ide baru.

Menurut (Susanto dalam Marlina, 2021, p. 1) pembelajaran matematika terdiri dari dua kata yaitu “pembelajaran” dan “matematika”, pembelajaran adalah aktivitas guru dalam merancang bahan pengajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, yakni siswa dapat belajar secara efektif, siswa dapat belajar secara efektif apabila di dalam pembelajaran guru menggunakan pendekatan.

Pendekatan adalah pangkal dan titik tekan yang mendapat perhatian utama dalam penyelenggaraan pembelajaran. Jadi pendekatan merupakan pondasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran, pangkal dan titik tekan dalam pendidikan harus dikembangkan melalui pendekatan pembelajaran. Pendekatan terbagi menjadi dua, pertama pendekatan *teacher-center* yaitu pendekatan yang berpusat pada guru, contohnya saat proses pembelajaran guru semakin cerdas tetapi siswa hanya memiliki pengalaman mendengar paparan saja. Kedua pendekatan *student-center* yaitu pendekatan yang berpusat pada peserta didik, contohnya siswa terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan, sikap dan perilaku. Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa dan peserta didik, maka siswa memperoleh pemahaman yang mendalam yang pada akhirnya dapat meningkatkan mutu kualitas siswa. Dalam kurikulum 2013 peserta didik dituntut lebih aktif dibandingkan oleh guru, artinya guru sebagai fasilitator dalam pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan rumusan tersebut, maka dalam proses pembelajaran guru harus menggunakan pendekatan *student-center*. Tetapi sekarang masih banyak guru menggunakan pendekatan *teacher-center*.

Hal ini dibuktikan berdasarkan pengamatan di SD N 11 Palembang pada kelas III, bahwasanya dalam proses pelaksanaan pembelajaran matematika tentang materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat guru masih monoton dalam proses pelaksanaan pembelajaran, Masih menggunakan pendekatan *teacher-center* yaitu berpusat pada guru sedangkan peserta didik hanya sebagai fasilitator saja. Untuk mengatasi masalah di atas, maka guru dapat menggunakan pendekatan *open-ended* yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dan peserta didik lebih menjadi aktif dalam pembelajaran.

Pendekatan *open-ended* merupakan salah satu upaya inovasi pendidikan matematika yang pertama kali di lakukan oleh para ahli pendidikan matematika Jepang. Menurut (Tim MKPBM dalam Rohaeti, Hendriana, & Sumarmo, 2019, p. 351) Menyatakan bahwa problem yang diformulasikan memiliki multi jawaban yang benar disebut problem tak lengkap atau disebut juga *open-ended* problem atau soal terbuka. Siswa diharapkan dengan *open-ended problem*, tujuan utamanya bukan untuk mendapatkan jawaban, tetapi lebih menekankan pada cara bagaimana sampai suatu jawaban. Dengan demikian, bukanlah satu pendekatan atau metode dalam mendapatkan jawaban, melainkan beberapa atau banyak.

Sifat “keterbukaan” dari suatu masalah dikatakan hilang apabila hanya ada satu cara dalam menjawab permasalahan yang diberikan atau hanya ada satu jawaban yang mungkin

untuk masalah tersebut. Contoh pendekatan *open-ended* dalam kegiatan pembelajaran adalah ketika siswa diminta mengembangkan metode, cara atau pendekatan yang berbeda dalam menjawab permasalahan yang diberikan bukan berorientasi pada jawaban (hasil) akhir.

Tujuan dari pembelajaran *open-ended* Menurut (Tim MKPBM dalam Rohaeti, Hendriana, & Sumarmo, 2019, p. 352) ialah untuk membantu mengembangkan kegiatan kreatif dan pola pikir matematik siswa melalui problem posing secara simultan. Dengan kata lain, kegiatan kreatif dan pola pikir matematik siswa harus dikembangkan semaksimal mungkin sesuai dengan kemampuan setiap siswa. Pendekatan *open-ended* menjanjikan suatu kesempatan kepada siswa untuk menginvestigasi berbagai strategi dengan cara yang diyakininya sesuai dengan kemampuan mengelaborasi permasalahan.

Pikiran pembelajaran *open-ended*, yaitu pembelajaran yang membangun kegiatan interaktif antara matematika dan siswa sehingga mengundang siswa untuk menjawab permasalahan melalui berbagai strategi. Dalam pembelajaran dengan pendekatan *Open-ended*, siswa diharapkan bukan hanya mendapatkan jawaban, melainkan lebih menekankan pada proses pencarian suatu jawaban. Pada dasarnya, pendekatan *Open-ended* bertujuan untuk mengangkat kegiatan kreatif siswa dan berpikir matematika secara simultan. Oleh karena itu, hal yang perlu diperhatikan adalah kebebasan siswa untuk berpikir dalam membuat proses penyelesaian sesuai dengan kemampuan, sikap, dan minatnya sehingga pada akhirnya akan membentuk intelegensi matematika siswa.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan *open-ended*. Yang dimaksud dengan *open-ended* ialah kegiatan pembelajaran harus mengarah dan membawa siswa dalam menjawab masalah dengan banyak cara serta mungkin juga dengan banyak jawaban (yang benar), sehingga kemampuan intelektual dan pengalaman siswa dalam proses menemukan sesuatu yang baru. Peneliti menggunakan pendekatan *open-ended* ini supaya peserta didik bisa mengembangkan pikiran untuk menjawab soal-soal yang telah diberikan dan tidak menjawab dengan satu cara. Penelitian yang dilakukan oleh Rian Nugraha Wiraharta (2020) yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran *Open-Ended* Berbasis Tri Kaya Parisudha". Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan mengambil data dari kelas 5C di SD. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Open-Ended* berbasis Tri Kaya Parisudha. Hasil penelitian ini memberikan dampak positif terhadap siswa dan mampu menjawab permasalahan yang ada. Penelitian yang dilakukan Rian Nugraha Wiraharta hampir sama dalam pembelajaran pendekatan *Open-Ended*, hanya saja perbedaannya yaitu pada penelitian yang dilakukan Rian Nugraha Wiraharta untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Open-Ended* berbasis Tri Kaya Parisudha.

METODE

Metode Penelitian dilakukan di SD Negeri 11 Palembang di jalan PDAM Tirta Musi Lr Swadaya RT 08 RW 03 kelurahan bukit lama, kecamatan ilir barat 1, kota Palembang, provinsi Sumatera Selatan. Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 11 April 2022 sampai dengan 27 April 2022.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*Quasi Eksperimen Design*) dan desain penelitian *Nonequivalent Control Grup Design*. Metode eksperimen merupakan suatu cara untuk hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu, dalam penelitian ini melibatkan dua kelompok, satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menerima perlakuan dengan menerapkan pendekatan *open-ended* sedangkan kelompok kontrol menerima perlakuan dengan pendekatan konvensional yang berpusat pada guru. Prosedur dalam penelitian ini adalah mengumpulkan data yaitu berupa tes, tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban. Tes dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai (pretest) dan setelah proses pembelajaran di kelas selesai (posttest). Langkah-langkah yang dilakukan untuk menguji hipotesis adalah melakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan

uji hipotesis dengan rumus uji t. Uji hipotesis dilakukan dengan uji t. Apabila data berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 11 Palembang di Jalan PDAM Tirta Musi Lr Swadaya RT 08 RW 03 Kelurahan bukit lama, Kecamatan Ilir Barat 1, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan. Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 11 April 2022 sampai dengan 27 April tahun 2022. Penelitian yang berjudul “Pengaruh pendekatan *Open-Ended* Berbasis Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar” dilaksanakan di kelas III SD Negeri 11 Palembang. Penelitian ini menggunakan sampel penelitian yaitu kelas III A sebagai kelas kontrol dan kelas III B sebagai kelas eksperimen, kemudian dari populasi ditentukan sampel yaitu seluruh siswa-siswi kelas III A berjumlah 28 orang dan kelas III B berjumlah 28 orang dengan total keseluruhan berjumlah 56 orang. Disini peneliti menyesuaikan terhadap materi pembelajaran pada semester genap yaitu tema 5 cuaca subtema 3 pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia pembelajaran 3.

Untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran matematika kelas III SD Negeri 11 Palembang, sebelum peneliti melakukan penelitian ada beberapa hal yang harus di persiapkan dan dilakukan peneliti seperti, melakukan observasi terlebih dahulu, mempersiapkan surat izin penelitian dari Universitas PGRI Palembang, kemudian surat izin dari pihak kesatuan badan dan politik, surat dari Dinas Pendidikan Kota Palembang, surat izin dari pihak sekolah, serta perangkat pembelajaran seperti RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang disesuaikan dengan pihak sekolah, lembar soal test yaitu *pretest* dan *posttest*.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes. Instrumen soal test berjumlah 5 soal yang dibuat berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif. Adapun indikatornya adalah *flunce*, yaitu kemampuan menghasilkan banyak ide; *flexibility*, yaitu kemampuan menghasilkan ide-ide yang bervariasi; *originality*, yaitu kemampuan menghasilkan ide baru atau ide yang sebelumnya tidak ada; *elaborasi*, yaitu kemampuan mengembangkan atau menambah ide-ide sehingga dihasilkan ide yang rinci atau detail.

Hasil penelitian ini meliputi data tes berupa *pretest* dan *posttest* hasil pemahaman siswa mengenai kemampuan berpikir kreatif dengan menggunakan pendekatan *open ended* berbasis permainan tradisional. Tes dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif mata pelajaran matematika kelas III sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan *open-ended* berbasis permainan tradisional, suatu media berbentuk permainan tradisional (Congklak). Penggunaan media permainan tradisional (Congklak) ini hanya pada kelas eksperimen. Dari penggunaan media tersebut akan dapat dilihat dari hasil *posttest* dari kelas yang diberi perlakuan (eksperimen) dengan kelas yang tidak diberi perlakuan (kontrol).

Adapun tes yang diberikan tersebut kepada siswa yaitu *pretest* sebelum siswa menggunakan media permainan tradisional agar peneliti dapat mengetahui pemahaman siswa mengenai kemampuan berpikir kreatif, dan *posttest* diberikan setelah siswa diberikan perlakuan media permainan tradisional. Setelah melakukan pembelajaran serta pengumpulan data, selanjutnya peneliti melakukan analisis data melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan terakhir uji T.

Deskriptif hasil data

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Pendekatan *Open-Ended* Berbasis Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika (Kelas Eksperimen)

Keterangan	Pretest	Posttest
Jumlah	1530	2370
Rata-rata	54,64	86,64

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Pendekatan *Open-Ended* Berbasis Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika (Kelas Kontrol)

Keterangan	Pretest	Posttest
Jumlah	1580	2210
Rata-rata	56,43	75,36

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan adanya perbandingan rata-rata tes awal kelas dan kontrol lebih besar dari kelas eksperimen atau $56,43 > 54,64$ dan rata-rata tes akhir kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol yaitu, $86,64 > 75,36$.

Uji normalitas dan uji homogenitas

Uji Normalitas Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* . test dengan menggunakan program perhitungan statistik SPSS 25. Jika signifikansi atau Asymp. Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka sampel berdistribusi normal. Berikut ini adalah hasil uji normalitas nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen, yakni:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test Eksperimen	,160	28	,065	,915	28	,026
Post--Test Eksperimen	,158	28	,073	,904	28	,014

Sumber: SPSS 25

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 14 di atas, diperoleh hasil bahwa nilai *pretest* siswa dikelas eksperimen memiliki signifikan atau Sig. (2-tailed) sebesar 0,65 dan *posttest* siswa dikelas eksperimen memiliki signifikan atau Sig. (2-tailed) sebesar 0,73. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* dikelas eksperimen berdistribusi normal karena nilai *pretest* $p > \alpha$ atau $0,65 > 0,05$ dan nilai *posttest* $p > \alpha$ atau $0,73 > 0,05$. Hasil uji normalitas nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dalam bentuk plot, berikut ini adalah hasil uji normalitas yang berbentuk plot.

Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*. Test dengan menggunakan program perhitungan statistik SPSS 22. Jika signifikansi atau Asymp. Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka sampel berdistribusi normal. Berikut ini adalah hasil uji normalitas nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol, yakni:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre-Test Kontrol	,163	28	,053	,931	28	,065
Post-Test Kontrol	,161	28	,060	,947	28	,164

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 12 diatas, diperoleh hasil bahwa nilai *pretest* siswa dikelas eksperimen memiliki signifikan atau Sig. (2-tailed) sebesar 0,53 dan *posttest* siswa dikelas kontrol memiliki signifikan atau Sig. (2-tailed) sebesar 0,60. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* dikelas kontrol berdistribusi normal karena nilai *pretest* $p > \alpha$ atau $0,53 > 0,05$ dan nilai *posttest* $p > \alpha$ atau $0,60 > 0,05$.

Homogenitas *Pretest* Kelas Eksperimen Dan Kontrol

Hasil perhitungan data *pretest* eksperimen dan kontrol untuk uji homogenitas adalah diperoleh nilai varian kelas eksperimen adalah 54,64 dan nilai varian kontrol adalah 84,64. Sehingga hasil perhitungan dengan menggunakan uji F yakni 0,52. Karena $F_{hitung} = 0,52$ Lebih kecil dari $F_{tabel} 0,66$ maka dapat disimpulkan bahwa kedua sampel berasal dari populasi yang homogen.

Homogenitas *Posttest* Kelas Eksperimen Dan Kontrol

Hasil perhitungan data *pretest* eksperimen dan kontrol untuk uji homogenitas adalah diperoleh nilai varian kelas eksperimen adalah 56,42 dan nilai varian kontrol adalah 75,35. Sehingga hasil perhitungan dengan menggunakan uji F yakni 0,52. Karena $F_{hitung} = 0,52$ Lebih kecil dari F_{tabel} 0,80 maka dapat disimpulkan bahwa kedua sampel berasal dari populasi yang homogen. Karena sampel berasal dari populasi yang homogen, maka dapat dilanjutkan ke pengujian hipotesis

Hasil Pengujian Hipotesis

Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas data yang diperoleh dinyatakan berdistribusi normal dan homogen maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t (*Independen sampel t-test*) dengan bantuan SPSS 25. Uji-t bertujuan untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Hasil dari perhitungan uji hipotesis dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil belajar	Equal variances assumed	,057	,813	4,320	54	,000	9,286	2,149	4,976	13,595
	Equal variances not assumed			4,320	53,824	,000	9,286	2,149	4,976	13,595

Sumber : SPSS 22

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis pada nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji-t (*Independen sampel T-test*) dengan bantuan SPSS versi 25 di atas, maka diperoleh hasil nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima. Berarti terdapat pengaruh yang signifikan media permainan tradisional terhadap kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas III sekolah dasar.

Dari analisis uji-t untuk kelas eksperimen menghasilkan nilai t_{hitung} 4.075 Berdasarkan tabel nilai t_{tabel} dengan $df = 54$ berarti $N-2$ ($56 - 2 = 54$) dan taraf kepercayaan 95% (taraf signifikan 0,05) adalah 1.672 dari nilai tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4.320 > 1.672$ (95%, $df = 54$). Dari hasil tersebut mengandung arti bahwa hipotesis yang telah dirumuskan diterima (H_a diterima, sedangkan H_o ditolak). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari pemahaman siswa mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan pendekatan *open-ended* berbasis permainan tradisional (congklak).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, diperoleh kesimpulan yang merupakan jawaban atas pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah “ Ada pengaruh pendekatan *open-ended* berbasis permainan tradisional efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik kelas III SD Negeri 11 Palembang.

Bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran matematika materi tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan menggunakan pendekatan *open-ended*. Dari hasil penelitian yang diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif dengan pendekatan *open-ended* pada mata pelajaran mtk kelas III sekolah dasar. hasil uji hipotesis data menunjukkan bahwa uji t menunjukkan nilai $t_{hitung} = 4,320$ lebih dari t_{tabel} (0,05) ($dk = N - 2$) = 1,672 sehingga H_o ditolak, yang artinya

ada Pengaruh Pendekatan *Open Ended* Terhadap kemampuan berpikir kreatif Pada Mata Pelajaran Mtk Kelas III Sekolah Dasar.

REFERENSI

- Anwar, S.-u.-R. (2019). peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 5 menggunakan model *mind mapping*. *jurnal ilmiah sekolah dasar*, 11.
- aras, i. (2018). pendekatan *open-ended* dalam pembelajaran matematika. *jurnal edukasia*, 58.
- aripin, U. (2017). meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis dan kepercayaan diri siswa melalui pendekatan *open-ended*. *jurnal prisma*, 119-120.
- Hayati, S. (2020). *Flisik-Motorik dengan permainan tradisinal*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Hayati, D. S. (2020). *Tangkas fisik-motorik dengan permainan tradisional*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kasiang, Y. (2020). meningkatkan kemampuan berhitung melalui media congklak pada siswa kelas II SD. *international journal of elementary education*, 108.
- Kesumawati, N. (2018). *statistik parametrik*. Palembang: NoerFikri.
- Kesumawati, N. (2019). *pengantar statistik penelitian*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- laksana, k. d. (2017). media pembelajaran matematika penjumlahan dan pengurangan untuk siswa slb. *jurnal manajemen informatika*, 58.
- Marlina. (2021). Pengaruh pendekatan *open-ended* terhadap ketrampilan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematis di sekolah dasar. *jurnal basicedu*, 1.
- Muslihatun, A. (2019). Pemanfaatan permainan tradisional untuk media congklak bilangan sebagai inovasi pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal pengabdian masyarakat*, 2.
- Hamalik, O. (2019). Kurikulum serta pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rindanng, F, H. S. (2021). Pengaruh pendekatan *open-ended* terhadap ketrampilan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematis di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 1.
- Rohaeti, E. E., Hendriana, H., & Sumarmo, U. (2019). *Pembelajaran Inovatif Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Rohaeti, D. E., Hendriana, H., & Sumarmo, U. (2019). *Pembelajaran Inovatif Matematika*. Bandung: Pt Refika Aditama.
- Sasingan, M. (2020). Meningkatkan kemampuan berhitung melalui media congklak pada siswa kelas 11 SD Inpres Wosia. *International Journal of Elementary Education*, 108.
- Shoimin, A. (2020). *Model-model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- siswono, Y. e. (2016). Berpikir kritis dan berpikir kreatif sebagai fokus pembelajaran matematika. *seminar nasional matematika*, 16.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Zulvira, R. (2021). karakteristik siswa kelas rendah sekolah dasar. *jurnal pendidikan tambusai*, 3-6.