

**PENGARUH MEDIA *PUZZLE* BANGUN DATAR DALAM
PEMBELAJARAN DARING TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA KELAS IV di SDN
RAMBUTAN 06**

SKRIPSI

Disusun Dan Diajukan Untuk Melengkapi Dan Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Uhamka
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

Oleh:

AMBAR SUKOWATI

1601025118

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

2020

HALAMAN PENGESAHAN

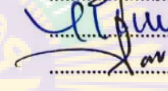
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Puzzle* Bangun Datar Dalam Pembelajaran
Daring Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis
Siswa Kelas IV di Rambutan 06

Nama : Ambar Sukowati
NIM : 1601025118

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai
saran penguji

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
Hari : Rabu
Tanggal : 2 September 2020

Tim Penguji

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Ika Yatri, M.Pd.		16-10-20
Sekretaris	: Nurafni, M.Pd.		16/10/2020
Pembimbing	: Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd.		12/9/20
Penguji I	: Dr. Lelly Qodariah, M.Pd.		10/9/20
Penguji II	: Dr. Safrul Kodri, M.Pd.		11/9-20

Disahkan oleh,


Dekan

Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd.
NIDN: 0317126903

ABSTRAK

AMBAR SUKOWATI: 1601025118 “*Pengaruh Media Puzzle Bangun Datar Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas IV di SDN Rambutan 06*”. Skripsi. Jakarta. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terdapat atau tidaknya pengaruh penggunaan media *puzzle* bangun datar dalam pembelajaran daring terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas IV di SDN Rambutan 06. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode penelitian jenis *Quasy Experimental* dengan tipe *The Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design*. Populasi penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas IV SDN Rambutan 06 pada semester genap tahun ajaran 2019/2020. Sampel yang diteliti sebanyak 54 siswa dari kelas IV A dan kelas IV B. Teknik pengambilan sampel menggunakan model *sampling* jenuh. Instrumen penelitian berupa soal uraian sebanyak 5 soal. Teknik analisis data menggunakan program SPSS 25 for Windows Version. Berdasarkan hasil *post-test*, diperoleh bahwa hasil rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif matematis siswa setelah dibelajarkan dengan menggunakan media *puzzle* bangun datar (kelas eksperimen) lebih tinggi dibandingkan dengan hasil rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang tidak menggunakan media *puzzle* bangun datar (kelas kontrol). Rata-rata skor *post-test* kelas eksperimen sebesar 27,89 dan kelas kontrol sebesar 18. Selain itu, hasil perhitungan uji-T atau uji hipotesis dengan menggunakan teknik *Paired Sample t-Test* diperoleh nilai *sig.(2-tailed)* sebesar 0,00. Sehingga, H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan nilai *sig.(2-tailed)* yaitu $0,00 < 0,05$. Karena H_1 diterima, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *puzzle* bangun datar terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas IV di SDN Rambutan 06 Tahun Pelajaran 2019/2020.

Kata Kunci : Media *Puzzle* Bangun Datar, Pembelajaran Daring, Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

ABSTRACT

AMBAR SUKOWATI: 1601025118. "The Influence of Constructed Flat Puzzle Media in Online Learning on Students' Mathematical Creative Thinking Ability". Paper. Jakarta: Primary School Teacher Education Study Program Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, 2020.

This study aims to know there is or not the influence of using Constructed Flat Puzzle Media in Online Learning on Students' Mathematical Creative Thinking Ability at 06 Elementary School Rambutan. This study is quantitative research used Quasi Experimental with type The Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design. The study population is all fourth grade students at 06 Elementary School Rambutan in the second semester of the academic year 2019/2020. The samples of this research are 54 students from class IV A and IV B. Sampling technique used Saturated Sampling. Instrument was used test description consist 5 questions. Technical analysis data using program SPSS 25 for Windows. Based on posttest result that average students' mathematical creative thinking ability after studied with using constructed flat puzzle media in experimental class is higher than the average students' mathematical creative thinking ability not using constructed flat puzzle media in control class. The average values posttest mathematical creative thinking ability in experimental class are 27,89 and the average mathematical creative thinking ability in control class are 18. Besides, the result of calculation using t-test or test hypotheses by using Paired Sample t-Test result sig.(2-tailed) are 0,00. Therefore, H_0 is rejected and H_1 is accepted, because the result sig.(2-tailed) $0,00 < 0,05$. Because H_1 accepted, then it can be concluded that there is the influence of using constructed flat puzzle media in online learning on students' mathematical creative thinking ability at 06 elementary school Rambutan of the academic year 2019/2020.

Keywords : Constructed Flat Puzzle Media, Online Learning,
Mathematical Creative Thinking Ability

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
PERSEMBAHAN.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Manfaat Penelitian.....	10
 BAB II KAJIAN TEORITIS.....	 11
A. Deskripsi Teoretis.....	11
1. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.....	11
2. Media <i>Puzzle</i> Bangun Datar.....	17
3. Pembelajaran Daring.....	25
B. Penelitian yang Relevan.....	27
C. Kerangka Berpikir.....	30
D. Hipotesis Penelitian.....	32

BAB III	METODOLOGI PENELITIAN.....	33
	A. Tujuan Penelitian.....	33
	B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
	C. Metode Penelitian	33
	D. Populasi dan Sampel	35
	1. Populasi	35
	2. Sampel	35
	3. Teknik Pengambilan Sampel.....	35
	4. Ukuran Sampel	36
	E. Rancangan Perlakuan.....	36
	1. Materi Pelajaran.....	36
	2. Strategi Pembelajaran	37
	3. Pelaksanaan Perlakuan (Proses Pembelajaran)	37
	F. Teknik Pengumpulan Data.....	37
	1. Instrumen Variabel Terikat.....	37
	2. Instrumen Variabel Bebas	40
	G. Teknik Analisis Data	40
	1. Deskripsi Data	40
	2. Pengujian Persyaratan Analisis	41
	H. Hipotesis Statistik.....	44
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
	A. Deskripsi Data	46
	1. Instrumen Uji Coba	46
	2. Deskripsi Data Sebelum Perlakuan	50
	B. Pengujian Persyaratan Analisis	53
	1. Uji Normalitas	53
	2. Uji Homogenitas.....	54
	C. Pengujian Hipotesis	54
	D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	56
	1. Proses Pembelajaran	56
	2. Rata-Rata Nilai Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen....	59
	3. Tingkat Persentase Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	60

4. Analisis Jawaban Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa.....	62
E. Keterbatasan Penelitian.....	67
1. Keterbatasan Waktu.....	67
2. Keterbatasan Tempat.....	67
 BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	68
A. Simpulan.....	68
B. Implikasi.....	68
C. Saran.....	69
 DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN.....	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat penting dalam membangun sebuah negara. Negara yang maju dapat dibuktikan dengan adanya pendidikan yang memiliki sistem dan kualitas yang sangat baik. Ini dapat diartikan bahwa bidang pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Seiring dengan perkembangan zaman, tantangan di bidang pendidikan sangat besar. Dari pada itu, suatu negara harus mempunyai sistem dalam bidang pendidikan untuk memajukan bidang tersebut. Bentuk pemerintah dalam melaksanakan sistem tersebut dengan mendirikan sekolah-sekolah, badan-badan sosial yang berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan serta meningkatkan mutu pendidikan dengan menyempurnakan kurikulum di setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Pengembangan kurikulum 2013 diharapkan dapat menghasilkan insan Indonesia yang produktif, inovatif, afektif dan kreatif. Wujud dari pengembangan kurikulum 2013 salah satunya dapat dilihat dari pembelajaran matematika dalam membentuk karakter dan kompetensi disekolah.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang perlu diberikan kepada siswa supaya mereka memiliki berbagai kemampuan yang nantinya akan dibutuhkan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan tersebut harus sesuai dengan tujuan kurikulum 2013 dan dibutuhkan oleh siswa, salah satunya adalah berpikir kreatif.

Era pengetahuan di abad 21 ditandai dengan adanya pertautan dalam dunia ilmu pengetahuan secara menyeluruh. Era global serta pengintegrasian teknologi dalam pendidikan, ikut mempercepat terjadinya sinergi pengetahuan lintas bidang ilmu, sehingga melahirkan bidang ilmu baru seperti: kimiafisik, biokimia, biofisika, bioteknologi, dan lain-lain. Hal tersebut menjadikan sebuah tantangan terutama dalam dunia pendidikan (Sudarisman, 2015). Sehingga kita patut menyiapkan generasi selanjutnya menjadi masyarakat informasi, masyarakat global dan masyarakat berpengetahuan. Menurut NEA dalam (Sole & Anggraeni, 2018) merekomendasikan pentingnya sebuah pengembangan “*Four Cs*”, yaitu *critical thinking and problem solving, communication, collaboration, creativity and innovation*. Keempat kecakapan tersebut dalam implementasinya, hendaknya dipadukan dalam pembelajaran secara holistik agar dapat dikuasai oleh setiap siswa.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk dapat menyelesaikan suatu masalah dengan berbagai cara. Kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan untuk siswa karena ilmu pengetahuan dapat diperoleh tidak hanya melalui guru melainkan dari berbagai sumber yang ada saat ini. Kemampuan berpikir kreatif memungkinkan siswa dapat mengungkapkan gagasan-gagasan baru atau cara yang baru dalam menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru. Cara meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, yaitu guru harus memberikan persoalan-persoalan yang mengharuskan siswa untuk menyelesaikannya dengan

berbagai cara. Namun, tidak semua siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif.

Fakta yang menyebabkan kemampuan berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah dapat bersumber dari siswa maupun guru. Fakta yang terdapat pada siswa berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Handayani et al., 2018) siswa cenderung menyelesaikan soal yang hanya dengan satu cara atau strategi penyelesaian dan memberikan satu jawaban yang benar. Penyebab lainnya adalah jarang siswa menyelesaikan soal-soal yang menantang, soal terbuka dan tidak berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif dalam kegiatan pembelajaran.

Fakta lainnya kegiatan pembelajaran didominasi dengan pemberian materi yang terlalu teoritis dan kurangnya media dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang memperhatikan materi, pasif dan kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran. Sehingga siswa kurang paham terhadap materi yang diajarkan dan berdampak pada hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif (Cintia et al., 2018).

Guru juga mempunyai peranan penting dalam mengembangkan berpikir kreatif siswa. Pengembangan dalam berpikir kreatif sangat penting untuk dilakukan, perlu adanya latihan yang dilakukan oleh siswa mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan menengah. Menurut (Meika & Sujana, 2017) menuturkan bahwa kreativitas atau berpikir kreatif tidak dapat muncul dengan sendirinya melainkan melalui latihan yang rutin. Latihan ini tidak hanya melalui soal yang diberikan oleh guru, melainkan dapat melalui media yang dapat mengembangkan berpikir kreatif.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN Rambutan 06 melalui observasi dan wawancara dengan wali kelas yang dilakukan peneliti terkait dengan pembelajaran dan hasil belajar matematika Januari 2020 diperoleh informasi yang pertama, proses pembelajaran matematika masih berlangsung secara klasikal. Guru menyampaikan materi dengan model pembelajaran langsung sehingga guru lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran, menjadikan siswa hanya menerima informasi yang disampaikan guru sehingga siswa bersifat pasif yang menimbulkan rasa jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran. Kedua, guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran khususnya pada pokok bahasan bangun datar, mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru dengan baik serta kemampuan berpikir kreatif siswa kurang berkembang. Ketiga, hasil belajar matematika masih rendah, ini dapat dilihat dari hasil Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM) sebesar 70. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran di SDN Rambutan 06 perlu adanya kemampuan berpikir kreatif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, agar tercapainya kemampuan berpikir kreatif siswa, sebagai seorang pendidik harus pandai dalam memilih soal, strategi, teknik, metode atau model serta pemilihan media dalam pembelajaran. Setiap materi yang diajarkan dengan menggunakan media yang tepat, maka siswa akan mudah memahami dan mengingat materi tersebut sehingga dapat berpengaruh pada proses berpikir kreatif.

Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk komunikasi antara guru dengan siswa untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, minat, kreatifitas dan dapat membantu siswa untuk memecahkan permasalahan yang tengah dihadapi. Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Ajun Parman yang berjudul “Meningkatkan Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Roda *Puzzle*” (Parman, 2018)

“Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media roda puzzle pada pembelajaran matematika materi perbandingan dan skala dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat perubahan dari pra tindakan, siklus I dan siklus II. Pada pra tindakan diperoleh nilai rata-rata 60,78% dengan nilai tertinggi 85 dan terendah 25 dan jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 6 siswa. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 66,31 dengan nilai tertinggi 95 dan terendah 70. Jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 12 siswa. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan perolehan nilai rata-rata yaitu 81,31 dengan nilai tertinggi 95 dan terendah 70.”

Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif adalah media *puzzle*. Media *puzzle* merupakan alat peraga matematika yang dapat membantu proses pembelajaran matematika adalah media *puzzle* bangun datar yang berupa potongan-potongan bangun datar yang harus disusun sesuai dengan pola yang ada. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran *puzzle* bangun datar dalam matematika yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif pada siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika dan tercapainya suatu tujuan pendidik yang telah ditetapkan. Penggunaan media pembelajaran *puzzle* bangun datar bisa lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa dalam

belajar matematika supaya siswa lebih memahami bangun – bangun datar yang ada dalam matematika yang nantinya akan ditemukan dalam kehidupan sehari – hari.

Pada akhir tahun 2019 di Wuhan, Tiongkok terjadi wabah penyakit yang berasal dari virus corona atau Covid-19. Virus yang belum ada obat penawarnya ini oleh WHO ditetapkan sebagai pandemi pada 11 Maret 2020. Lebih dari 200 negara di dunia sudah melaporkan adanya kasus virus corona, tidak terkecuali dengan Indonesia. Di Indonesia virus ini terdeteksi pada awal bulan Maret 2020. Virus corona menyerang sistem imun dan saluran pernapasan (Rothan & Byrareddy, 2020) sama seperti flu dengan gejala batuk, demam, pilek, tenggorokan sakit dan pada kasus yang lebih serius dapat menyebabkan pneumonia atau sesak napas. Virus corona ini menyebar melalui kontak langsung dengan orang yang sudah terinfeksi saat mereka bersin, atau batuk atau melalui tetesan air liur atau cairan/lendir hidung. Hal tersebut membuat kita harus waspada dengan cara menjaga kebersihan, usahakan dirumah saja dan menjaga jarak atau *social distancing* hingga lebih dari satu meter.

Sejak pandemi ini terjadi di Indonesia, pemerintah membuat peraturan untuk mencegah virus corona menyebar dengan cepat, yaitu dengan memberlakukan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar), PSBB ini akan terus berlanjut hingga pandemi ini selesai. Peraturan ini membuat beberapa orang harus bekerja di rumah atau *work form home* (WFH), ditutupnya semua tempat ibadah dan pembatasan diberbagai bidang. Dalam bidang pendidikan juga terkena dampak dari adanya pandemi ini, yaitu semua siswa dari

berbagai jenjang pendidikan diwajibkan belajar dari rumah, selain itu ditiadakannya Ujian Nasional (UN) untuk tahun ini. Pembelajaran daring mulai diterapkan di semua instansi pendidikan demi berlangsungnya pembelajaran. Pembelajaran melalui daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh dengan menggunakan komputer atau gadget.

Pembelajaran daring dengan menggunakan media *puzzle* bangun datar ini diduga dapat mereliasasikan dan mengoptimalkan tujuan dan kegiatan pembelajaran. Media *puzzle* bangun datar ini sebagai permainan dalam matematik, dengan cara merangkai dan menyusun *puzzle* menjadi satu yang akan membentuk sebuah bangun datar dalam matematika. Pemilihan media ini diharapkan siswa aktif, berfikir kritis, memiliki kemampuan berfikir kreatif, dan senang sehingga siswa akan menyukai pembelajaran matematika dan memberikan pengetahuan yang baru bagi siswa. Siswa akan memahami materi dengan sendiri yang telah diberikan oleh pendidik dan hasil belajar matematika pada kelas IV meningkat dengan menggunakan media *puzzle* bangun datar ini dengan memiliki kemampuan berpikir kreatif pada dalam diri siswa.

Penggunaan media secara daring dapat membantu guru untuk melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Selain itu dapat memudahkan siswa untuk mengakses dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru. Oleh karena itu peneliti mengambil judul “Pengaruh Media *Puzzle* Bangun Datar Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa kelas IV SDN Rambutan 06” dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media *puzzle*

bangun datar dalam pembelajaran daring terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas IV di SDN Rambutan 06.

B. Identifikasi Masalah

Melihat latar belakang masalah yang telah peneliti utarakan di atas maka masalah yang dapat teridentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan pembelajaran yang klasikal.
2. Guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran
3. Guru kurang memahami cara mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.
4. Pembelajaran daring diterapkan karena adanya pandemi yang tengah terjadi saat ini.

C. Batasan Masalah

Supaya penelitian ini tidak terjadi penyimpangan dan menjadi lebih terarah terhadap masalah yang akan dibahas, maka penelitian ini memberikan batasan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Media *puzzle* bangun datar merupakan alat peraga yang berupa potongan-potongan *puzzle* yang berbentuk bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga) yang harus disusun menjadi satu untuk membentuk sebuah gambar. Salah satu contoh media *puzzle* yang dapat digunakan dalam masa pandemi ini ialah *Triangle Puzzle*. *Triangle Puzzle* merupakan media pembelajaran yang dengan mudahnya didapatkan dengan cara mendownloadnya di *play store*. Media pembelajaran ini

terdiri dari tiga *level*, yaitu *easy level*, *medium level* dan *hard level*.

Triangle Puzzle dapat melatih otak kanan dan melatih konsentrasi siswa.

2. Pada masa pandemi yang tengah terjadi saat ini pemerintah memberlakukan aturan *work form home*, termasuk dalam dunia pendidikan. Supaya tidak tertinggal pembelajaran, siswa belajar dirumah dengan menerapkan pembelajaran daring. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan komputer atau *handpone* sebagai perantara antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa.
3. Kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan cara siswa menyelesaikan suatu masalah atau persoalan yang telah diberikan guru dengan menyelesaikannya dengan berbagai cara dan mengerjakannya dengan rinci. Terdapat 4 indikator yang terdapat dalam kemampuan berpikir kreatif, yaitu kelancaran, keluwesan, orisinalitas dan elaborasi. Kelancaran, yaitu siswa dapat menyelesaikan suatu masalah dengan berbagai solusi dalam menyelesaikannya, kelancaran, yaitu siswa dapat menyelesaikan suatu masalah dengan beragam cara atau ide, orisinalitas, yaitu, siswa dapat menyelesaikan dengan memberikan ide baru dalam menyelesaikannya, elaborasi, yaitu siswa dapat menyelesaikan suatu masalah dengan terperinci.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka masalah yang akan dibahas dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah

media *puzzle* bangun datar dalam pembelajaran daring berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa?”

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat memberikan gambaran tentang pengaruh media *puzzle* bangun datar terhadap peningkatan berpikir kreatif matematis siswa.
- b. Sebagai bahan informasi tentang cara meningkatkan berpikir kreatif matematis siswa dalam mata pelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis dalam menyelesaikan soal matematika.

b. Bagi Guru

Dapat menjadi dasar pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang berkaitan dengan peningkatan berpikir kreatif matematis siswa Sekolah Dasar.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program dan memberikan inovasi-inovasi dalam menentukan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan berpikir kreatif matematis siswa Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- A.N, S., Bayu, Rani, & S, M. (2019). Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sains Dan Entrepreneurship VI Tahun 2019, January*, 1–5.
- Alawiyah, W., Suryana, Y., & Pranata, O. H. (2019). Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa tentang Bangun Datar di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 118–129.
- Alfiah, A. N., Putra, N. M. D., & Subali, B. (2018). Media Scrapbook Sebagai Jurnal Refleksi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Regulasi Diri. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 3(1), 57. <https://doi.org/10.26740/jp.v3n1.p57-67>
- Almarzooq, Z. I., Lopes, M., & Kochar, A. (2020). Virtual Learning During the COVID-19 Pandemic: A Disruptive Technology in Graduate Medical Education. *Journal of the American College of Cardiology*, 75(20), 2635–2638. <https://doi.org/10.1016/j.jacc.2020.04.015>
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugrahaeni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 69–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/PIP.321.8>
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Elan, Muiz, D. A., & Feranis. (2017). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Bentuk Geometri. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 66–75.
- Fitroh, S. F., & Mardiyah, S. (2015). Efektifitas Media Puzzle Siput Dalam Pengembangan Pembelajaran Matematika Pada AUD. *PG-PAUD Trunojoyo*, 2(1), 50–56.

Handayani, U. F., Sa'dijah, C., & Susanto, H. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Soal Adopsi 'PISA.' *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 4(2), 143. <https://doi.org/10.29407/jmen.v4i2.12109>

Khomsoh, R., & Gregorius, J. (2013). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1–11.

Kingry, M. A., Havard, B., Robinson, R., & Islam, M. (2015). Instructional Fading and Student Performance in Principles of Accounting Instruction. *Journal of Educational Technology Systems*, 44(1), 53–68. <https://doi.org/10.1177/0047239515598519>

Kurniawati, N. (2018). Kreatif Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prisma*, VII(1), 99–106.

Marliani, N. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP). *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1), 14–25. <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i1.166>

Mastur, M. (2017). Implementasi Kurikulum 2013 dalam pelaksanaan pembelajaran di SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 50. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10131>

Meika, I., & Sujana, A. (2017). Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 10(2), 8–13. <https://doi.org/10.30870/jppm.v10i2.2025>

Mursidik, E. M., Samsiyah, N., & Rudyanto, H. E. (2015). Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Memecahkan Masalah Matematika Open-Ended Ditinjau Dari Tingkat Kemampuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 23. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.69>

Nasution, T. K., Surya, E., Asmin, & Sinaga, B. (2017). An Analysis of Student ' s Mathematical Creative Thinking Ability Senior High School on Geometry. *Ijariie*, 3(2), 3860–3866.

Ni Kadek Tania Permatasari, D. P. P., & Antara, P. A. (2018). Pengaruh Metode Show And Tell Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 6(2), 152. <https://doi.org/10.23887/paud.v6i2.15324>

Parman, A. (2018). Meningkatkan Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Roda Puzzle. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2, 88–95.

Pohan, A. E. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. CV Sarnu Untung.

Poncojari Wahyono, H. Husamah, A. S. B. (2020). Guru profesional di masa pandemi COVID-19: Review implementasi, tantangan, dan solusi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru, Vol 1*(Nomor 1), 51–65.

Rahmani, W., & Nurbaiti, W. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Media Tangram. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 12, 131–136.

Rahmawati, S., & Kamaludin, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Styrobon Terhadap Kreativitas Berpikir Dan Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Pendidikan Sains*, 7(2), 112–122.

Ridlo, S. (2018). Creative Thinking Analysis, Motivation and Concept Mastery on Learning of Cooperative Discovery Model in Elementary School. *Journal of Primary Education*, 7(1), 48–56.

Rothan, H. A., & Byrareddy, S. N. (2020). The Epidemiology And Pathogenesis Of Coronavirus Disease (COVID-19) Outbreak. *Journal of Autoimmunity*, 109(March), 102433. <https://doi.org/10.1016/j.jaut.2020.102433>

Sanjaya, R. (2020). *21 Refleksi Pembelajaran Daring di Masa Darurat*. Universitas Katolik Soegijapranata.

Sole, F. B., & Anggraeni, D. M. (2018). Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru Abad 21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v2i1.79>

Suastika, K. (2017). Mathematics Learning Model of Open Problem Solving to Develop Students' Creativity. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 12(3), 569–577.

Sudarisman, S. (2015). Memahami Hakikat Dan Karakteristik Pembelajaran Biologi Dalam Upaya Menjawab Tantangan Abad 21 Serta Optimalisasi Implementasi Kurikulum 2013. *Florea : Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 2(1), 29–35. <https://doi.org/10.25273/florea.v2i1.403>

Sugiyono. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.

Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. CV WACANA PRIMA.

U.S., S. (2012). Peran Berpikir Kreatif Dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Formatif*, 2(3), 248–262.

Wati, E. W. (2016). *Ragam Media Pembelajaran Visul-Audio Visul-Komputer-Power Point-Internet-Interactive Video* (A. Jarot (ed.)). Kata Pena.

Wicaksono, S. (2016). the Development of Interactive Multimedia Based Learning Using Macromedia Flash 8 in Accounting Course. *Journal of Accounting and Business Education*, 1(1), 122. <https://doi.org/10.26675/jabe.v1i1.6734>

Yanti, A. A. (2018). Analysis of the Student's Creative Thinking Skill in Science Learning in Primary Schools of Rappocini Makassar City. *Journal of Innovative Science Education*, 7(2), 208–214. <https://doi.org/10.15294/jise.v7i2.24500>

Yusuf, A. M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Kencana.

