

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Open Ended*

a. Pengertian model pembelajaran *Open Ended*

Model pembelajaran *Open Ended* merupakan proses pembelajaran didalamnya tujuan dan keinginan siswa dibangun dan dicapai secara terbuka, pembelajaran dengan masalah terbuka, artinya pembelajaran yang menyajikan permasalahan dengan berbagai cara (Witoko & Wardono, 2019). Model pembelajaran *Open Ended* merupakan proses pembelajaran yang diawali dengan pemberian masalah terbuka dengan pemecahan dan solusinya bisa beragam. pembelajaran yang diawali dengan masalah terbuka (Sukendra & Surat, 2021). Model pembelajaran *Open Ended* adalah suatu permasalahan terbuka yang diberikan kepada siswa dengan pengetahuan, cara, dan metode yang berbeda dalam menjawab permasalahan yang diberikan (Mursidik, 2021). Model pembelajaran *Open Ended* adalah model pembelajaran dengan memberikan masalah kepada siswa, dimana masalah tersebut lebih dari satu metode atau solusi yang benar (Sari dkk., 2022). Model pembelajaran *Open Ended* merupakan suatu permasalahan terbuka yang diberikan kepada siswa dengan pengetahuan, cara, dan metode yang berbeda dalam menjawab permasalahan yang diberikan (Mursidik dkk., 2015).

Berdasarkan menurut pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwasanya model pembelajaran *Open Ended* adalah pembelajaran yang diawali dengan menyajikan masalah terbuka dengan mendorong siswa untuk mengeksplorasi berbagai cara, metode, dan solusi dalam menyelesaikan masalah.

b. Manfaat Pembelajaran *Open Ended*

Model pembelajaran *Open Ended* dapat mengembangkan pemahaman tentang konsep matematika dalam kemampuannya sehingga dapat menyelesaikan permasalahan dengan tepat (Muazaroh & Abadi, 2020). Model pembelajaran *Open Ended* memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, pengalaman, menemukan, dan memecahkan masalah dengan berbagai cara atau strategi (Ayu, 2021). Model pembelajaran *Open Ended* dapat memberikan siswa pengalaman dalam memahami masalah dan membangkitkan gagasan atau ide yang berbeda dalam menyelesaikan suatu masalah (Zakiah, 2017). Model pembelajaran *Open Ended* memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, pengalaman menemukan, dan menyelesaikan permasalahan dengan cara yang berbeda-beda (Navis & Kaltsum, 2021).

Berdasarkan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Open Ended* merupakan model pembelajaran yang efektif digunakan dalam mengembangkan konsep matematika memberi kesempatan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan

pengalaman belajar secara aktif, serta mendorong siswa untuk menemukan dan menyelesaikan masalah dengan berbagai cara atau strategi.

c. Sintaks Pembelajaran *Open Ended*

Model Pembelajaran *Open Ended* memiliki 6 sintaks pembelajaran, yaitu. (1) Orientasi, (2) penyajian *Open Ended*, (3) pengerjaan soal terbuka secara individu, (4) diskusi kelompok, (5) presentasi hasil dan (6) penutup . Berikut Sintaks model pembelajaran menurut Lailiyah dkk., (2024).

1. Orientasi

Pada tahap orientasi, guru memotivasi siswa dengan cara menciptakan aktivitas yang melibatkan siswa didalam kelas, tahap kedua orientasi guru melakukan apresepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa.

2. Penyajian *Open Ended*

Pada tahap penyajian *Open Ended* , guru menjelaskan materi tentang keliling dan luas bangun datar (persegi dan persegi Panjang), serta memberikan contoh soal *Open Ended* dengan media *Smarttoon*.

3. Pengerjaan Soal *Open Ended* Secara Individu

Pada tahap pengerjaan soal terbuka secara individu, guru membagikan soal *Open Ended* berupa LKPD kepada siswa.

4. Diskusi Kelompok

Pada tahap diskusi kelompok, guru meminta siswa bersiskus dalam menyelesaikan LKS yang dikerjakan bersama anggota kelompoknya.

5. Presentasi Hasil

Pada tahap presentasi, guru meminta satu perwakilan anggota kelompok untuk presentasi hasil diskusi.

6. Penutup

Pada tahap penutup, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah diajarkan.

d. Karakteristik Model Pembelajaran *Open Ended*

Dalam praktiknya M. A. Astuti, (2019) menyatakan model pembelajaran *Open Ended* mencakup tiga hal, sebagai berikut:

1. Kegiatan siswa terbuka

Kegiatan siswa terbuka Memberikan kesempatan untuk siswa untuk mengeksplorasi berbagai aktivitas untuk mencari Solusi atas masalah yang mereka hadapi sesuai kemampuan yang dimiliki. Melalui diskusi siswa dapat menentukan cara penyelesaian secara mandiri, sehingga memperoleh pemahaman yang lebih dalam terhadap konsep matematika yang sedang dipelajari. Oleh karena itu pembelajaran ini berfokus pada keterlibatan aktif siswa (*student centered*).

2. Kegiatan matematika dengan ragam berfikir

Kegiatan matematika mencakup berbagai cara berfikir. Penerapan pembelajaran dengan model *Open Ended* memberikan keleluasan bagi siswa untuk mengembangkan pemikiran mereka dalam menyelesaikan masalah. Dalam penelitian ini siswa diberikan masalah terbuka yang relevan dengan kehidupan mereka, dan mereka dapat memilih metode penyelesaian yang sesuai dengan cara berpikir mereka sendiri. Pembelajaran seperti ini memungkinkan siswa atau kelompok siswa untuk mengembangkan berbagai model pembelajaran dalam menyelesaikan masalah dengan hasil yang bervariasi namun tetap benar.

3. Kegiatan siswa dan kegiatan matematika sebagai satu dan kesatuan

Matematika adalah sebuah aktivitas yang melibatkan manusia, sehingga apa yang dilakukan siswa dalam pembelajaran merupakan bagian dari aktivitas matematika itu sendiri. Selain itu, kegiatan siswa pada proses belajar matematika merupakan bagian dari keseluruhan proses yang membentuk pemahaman konsep matematika secara mandiri dan terintegrasi.

e. Kelebihan Model Pembelajaran *Open Ended*

Menurut Rohmah & Ulya, (2021) model pembelajaran *Open Ended* memiliki beberapa kelebihan antara lain sebagai berikut.

1. Siswa berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran dan sering mengekspresikan idenya.
2. Siswa memiliki kesempatan lebih banyak dalam memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan secara komperhensif.
3. Siswa dengan kemampuan rendah dapat merespons permasalahan dengan cara mereka sendiri.
4. Siswa memiliki pengalaman banyak untuk menemukan sesuatu dalam menjawab permasalahan.

f. Kekurangan Model Pembelajaran *Open Ended*

Fitri, (2023) menjelaskan model pembelajaran *Open Ended* memiliki kekurangan sebagai berikut.

1. Membuat dan menyiapkan masalah matematika yang bermakna bagi siswa tidak mudah.
2. Mengemukakan masalah yang langsung dipahami siswa sangat sulit, sehingga siswa yang mengalami kesulitan bagaimana merespon permasalahan yang diberikan.
3. Siswa dengan kemampuan tinggi bisa merasa ragu atau mencemaskan jawaban mereka.
4. Siswa merasa kegiatan belajar mereka tidak menyenangkan karena kesulitan yang mereka hadapi.

2. Media Pembelajaran *Smarttoon*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Smarttoon*

Media pembelajaran *Smarttoon* merupakan aplikasi *Powtoon* yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat presentasi materi pembelajaran, aplikasi ini memungkinkan slide presentasi, video, atau film pendek dilengkapi dengan gambar, musik dan suara (Aliyah & Purwanto, 2022). Media pembelajaran *Smarttoon* merupakan aplikasi *Powtoon* berbasis online yang dirancang untuk mempermudah dalam membuat media pembelajaran yang didalamnya terdapat animasi yang menarik seperti tumbuhan, hewan, manusia, kartun dan animasi lainnya (Kurniawati dkk., 2022).

Media pembelajaran *Smarttoon* merupakan layanan aplikasi *Powtoon*, berguna untuk membuat paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik, diantaranya, animasi tulisan tangan, kartun, dan efektransisi hidup serta pengaturan waktu yang sangat mudah (Sukmanasa dkk., 2020). Media pembelajaran *Smarttoon* merupakan layanan online berbasis aplikasi *Powtoon* yang dapat membuat video animasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan singkat dan jelas, dan menarik perhatian siswa (Murtiyastuti, 2022). Media pembelajaran *Smarttoon* merupakan aplikasi *Powtoon* yang dapat menyajikan presentasi atau materi yang dapat diakses di layar sehingga mudah digunakan sebagai media pembelajaran dengan animasi dan objek kartun (Kurniawati, 2023).

Berdasarkan menurut pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media *Smarttoon* adalah aplikasi berbasis Powtoon yang memungkinkan pengguna membuat media pembelajaran berupa video animasi yang menarik dengan fitur seperti animasi kartun, tulisan tangan, serta pengaturan waktu yang mudah.

b. Kelebihan Penggunaan Media Pembelajaran *Smarttoon*

Muthmainnah dkk., (2021) menyatakan kelebihan dari media pembelajaran *Smarttoon* adalah sebagai berikut.

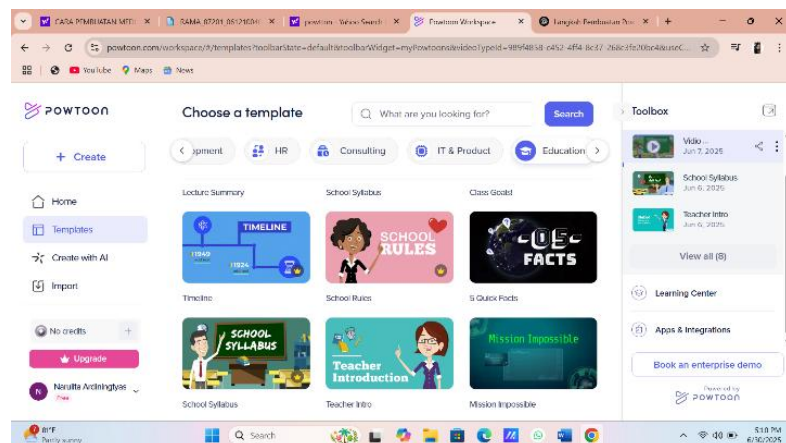
1. Aplikasi yang memiliki elemen interaktif, dan menarik baik dari audio maupun visual.
2. Aplikasi *Smarttoon* mencakup semua aspek indra, dan praktis digunakan
3. Siswa hanya tinggal mengeklik link yang diberikan oleh guru dan dapat mempelajari kapan saja dan di mana saja
4. Aplikasi *Smarttoon* sangat beragam, memberikan variasi yang dapat memotivasi siswa.

c. Kekurangan Media Pembelajaran *Smarttoon*

Fitriyani, (2019) menyatakan kekurangan dari media pembelajaran *Smarttoon* adalah sebagai berikut.

1. Merupakan sofeware online yang memerlukan internet untuk membukanya

2. Untuk membukannya membutuhkan jaringan internet yang stabil karena hasil akhirnya berbentuk video yang memiliki kapasitas memori besar.
 3. Bagi pengguna yang tidak membayar hanya dapat mengekspor file ke youtube, bila ingin menyimpan dapat mendownload file melalui youtube.
- d. Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran *Smarttoon*
1. Kunjungi situs www.powtoon.com pada aplikasi web browser
 2. Daftar akun jika belum mempunyai akun, atau bisa login menggunakan akun email
 3. Setelah berhasil login menggunakan email, klik *templates*, lalu pilih *Education*, setelah itu pilih *teachers and family*
 4. Setelah itu kita dapat memilih template yang kita inginkan lalu kita bisa membuat video pembelajaran yang di inginkan



Gambar 2.1 Template aplikasi *Powtoon*

5. Selain memilih template kita juga bisa menambah animasi kartun, gambar, fitur-fitur lucu, dan lainnya.

6. Setelah selesai mengedit kita bisa menyimpannya di galeri dengan cara klik *publish* lalu klik *download* MP3 (jika akun aplikasi *Powtoon* nya berbayar) jika tidak kita bisa menyimpannya di YouTube, maka akan otomatis terupload di akun YouTube kita yang tersambung dengan email.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah usaha yang ada pada diri sendiri yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberi arah pada kegiatan-kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai (Oktiani, 2017). Motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar (Agustin dkk., 2020). Motivasi belajar adalah gerakan dari dalam dan luar siswa untuk belajar dengan baik dan semangat demi meraih tujuan belajar yang telah dirancang sehingga hasil pembelajaran dapat berguna dan bermanfaat bagi siswa (Rista, 2022). Motivasi belajar merupakan suatu pendorong yang ada pada siswa atau individu dalam melakukan sebuah tindakan dalam pembelajaran (Riki & Kusno, 2023).

Berdasarkan menurut para ahli di atas maka telah disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam

maupun luar diri siswa yang mendorong terjadinya aktivitas belajar, menjaga keberlangsungannya, serta mengarahkan kegiatan tersebut.

b. Macam-macam Motivasi Belajar

(Ernata, 2017) menyatakan bahwa motivasi belajar dapat dibagi menjadi dua, yaitu sebagai berikut.

1. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu rangsangan dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu

c. Fungsi Motivasi Belajar Bagi Siswa

Emda, (2018) menyatakan motivasi dalam pembelajaran memiliki dua peran utama, yaitu sebagai berikut.

1. Mendorong siswa untuk beraktifitas

Perilaku setiap individu dipengaruhi oleh dorongan yang berasal dari dalam dirinya, yang disebut motivasi. Semakin besar motivasi yang dimiliki seseorang, semakin tinggi pula semangat dan keinginannya untuk melakukan suatu hal. Dalam konteks Pendidikan, motivasi yang tinggi pada siswa akan membuat mereka

berusaha untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu dan berusaha mencapai nilai yang memuaskan.

2. Sebagai pengarah

Setiap Tindakan yang dilakukan oleh individu pada dasarnya bertujuan untuk memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan tertentu. Motivasi memiliki peran penting sebagai pendorong dalam upaya dan pencapaian prestasi. Dengan motivasi yang kuat dalam belajar hasil yang diperoleh pun akan cenderung baik dan memuaskan.

d. Kriteria Motivasi Belajar

Zamsir dkk., (2021) menyatakan bahwa kriteria motivasi belajar memiliki 3 kategori yang di klasifikasikan sebagai berikut.

1. Motivasi Belajar Tinggi

Motivasi belajar tinggi menunjukkan adanya keinginan untuk meraih keberhasilan, serta dorongan kebutuhan belajar yang tinggi.

2. Motivasi Belajar Sedang

Motivasi belajar sedang menunjukkan adanya dorongan dan kebutuhan belajar, namun masih memiliki minat belajar yang sedang.

3. Motivasi Belajar Rendah

Motivasi belajar rendah menunjukkan kurangnya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.

e. Indikator Motivasi Belajar

Berikut adalah indikator motivasi belajar dari (Suhudi dkk., 2024) sebagai berikut.

1. Ketekunan dalam belajar

Kesungguhan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, di dalam maupun diluar kelas

2. Ulet dalam menghadapi kesulitan

Menunjukkan sejauh mana siswa menghadapi permasalahan dalam menghadapi materi yang sulit dan tidak mudah menyerah saat mengalami kesulitan dalam belajar

3. Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar

Minat dan ketertarikan siswa pada proses pembelajaran, dan sejauh mana siswa fokus saat proses pembelajaran atau menerima materi

4. Berprestasi dalam belajar

Keinginan siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik, dan terus memperbaiki capaian dalam belajarnya

5. Mandiri dalam belajar

Kemampuan dan kemauan siswa dalam belajar tanpa dibimbing atau bergantung kepada orang lain

4. Kemampuan Kognitif Matematika

a. Pengertian kemampuan kognitif matematika

Kemampuan kognitif matematika merupakan dua hal yang tidak bisa dipisahkan yaitu materi matematika dipahami melalui

kemampuan kognitif dan kemampuan kognitif diasah dan dilatihkan melalui belajar matematika (Yantoro dkk., 2021). Kemampuan kognitif matematika merupakan nilai matematika yang diperoleh setelah melalui proses belajar dan merupakan alat ukur atau penentu dari keberhasilan seseorang dalam belajar (Yosheva dkk., 2024). Sedangkan menurut kemampuan kognitif matematika merupakan tingkat pemahaman siswa dalam proses belajar pada materi pembelajaran matematika yang ditunjukkan berupa nilai, simbol, huruf, ataupun kalimat (Apriliya, 2023).

Berdasarkan menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Kemampuan kognitif matematika merupakan tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa dalam matematika yang tercermin melalui nilai, simbol, atau bentuk verbal, serta berperan sebagai alat ukur keberhasilan belajar.

b. Indikator kemampuan kognitif matematika

Berikut adalah indikator kemampuan kognitif matematika dari Susanti, (2018) adalah sebagai berikut.

1. Mengingat

Kemampuan mengingat Kembali materi matematika yang telah dipahami. Kemampuan ini mencakup daya ingat siswa dalam definisi atau konsep dasar matematika.

2. Memahami

Kemampuan untuk memahami materi atau rumus yang telah dipahami. Kemampuan ini terlihat ketika siswa dapat menjelaskan Kembali materi yang telah di pahami siswa.

3. Menerapkan

Pemahaman menuntut siswa untuk menunjukkan bahwa mereka telah mempunyai pengertian yang memadai untuk mengorganisasikan dan menyusun materi-materi matematika yang telah diketahui.

4. Menganalisis

Penggunaan suatu prosedur untuk menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas. Siswa mampu mengidentifikasi informasi penting dan menentukan strategipenyelesaian berdasarkan pemahamannya.

5. Mengevaluasi

Siswa menguraikan suatu Solusi permasalahan keunsur-unsurnya dan menentukan bagaimana saling keterkaitan unsur tersebut. Kemampuan ini melibatkan penilaian terhadap kebenaran.

6. Mencipta

Menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan. Kemampuan ini menunjukkan bahwa siswa mampu menggunakan kreativitas dan pengetahuan yang dimiliki.

c. Hakikat Pembelajaran Matematika

a) Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Siagian, 2016). Matematika merupakan disiplin ilmu yang dibutuhkan oleh berbagai ilmu pengetahuan lainnya, karena matematika adalah suatu cara berpikir yang jelas dan tepat sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Kurniawati, 2016). Matematika merupakan ilmu tentang bilangan, bangun, hubungan-hubungan konsep dan logika dengan menggunakan bahasa lambang atau simbol dalam menyelesaikan masalah sehari-hari (Wirantasa, 2017). Matematika merupakan proses interaksi antar komponen belajar untuk mengembangkan kemampuan berfikir siswa dalam pemecahan masalah matematika (Ryan & Bowman, 2022).

Berdasarkan menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu yang mempelajari bilangan, bentuk, dan hubungan logis melalui simbol-simbol, serta berperan penting dalam pengembangan ilmu teknologi, dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan masalah sehari-hari.

b) Tujuan pembelajaran matematika

Berikut adalah tujuan pembelajaran matematika disekolah menurut Siswondo & Agustina, (2021).

1. Siswa mampu menggunakan pola dan sifat dalam penalarannya, melakukan manipulasi matematika untuk membuat generalisasi, Menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan, dan pernyataan matematika.
 2. Siswa mampu Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikannya dan menafsirkan hasil yang diperoleh.
 3. Siswa mampu Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabell diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan keadaan atau masalah.
 4. Siswa mampu Menunjukkan sikap positif terhadap matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.
- c) Karakteristik Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika memiliki beberapa karakteristik Menurut E. P. Astuti & Supriyono, (2020) adalah sebagai berikut.

1. Penyajian, penyajian pembelajaran matematika harus disesuaikan dengan perkembangan intelektual siswa.
2. Pola pikir, pola pikir deduktif dan induktif digunakan dalam mempelajari matematika, selain itu disesuaikan dengan topik bahasan intelektual siswa.

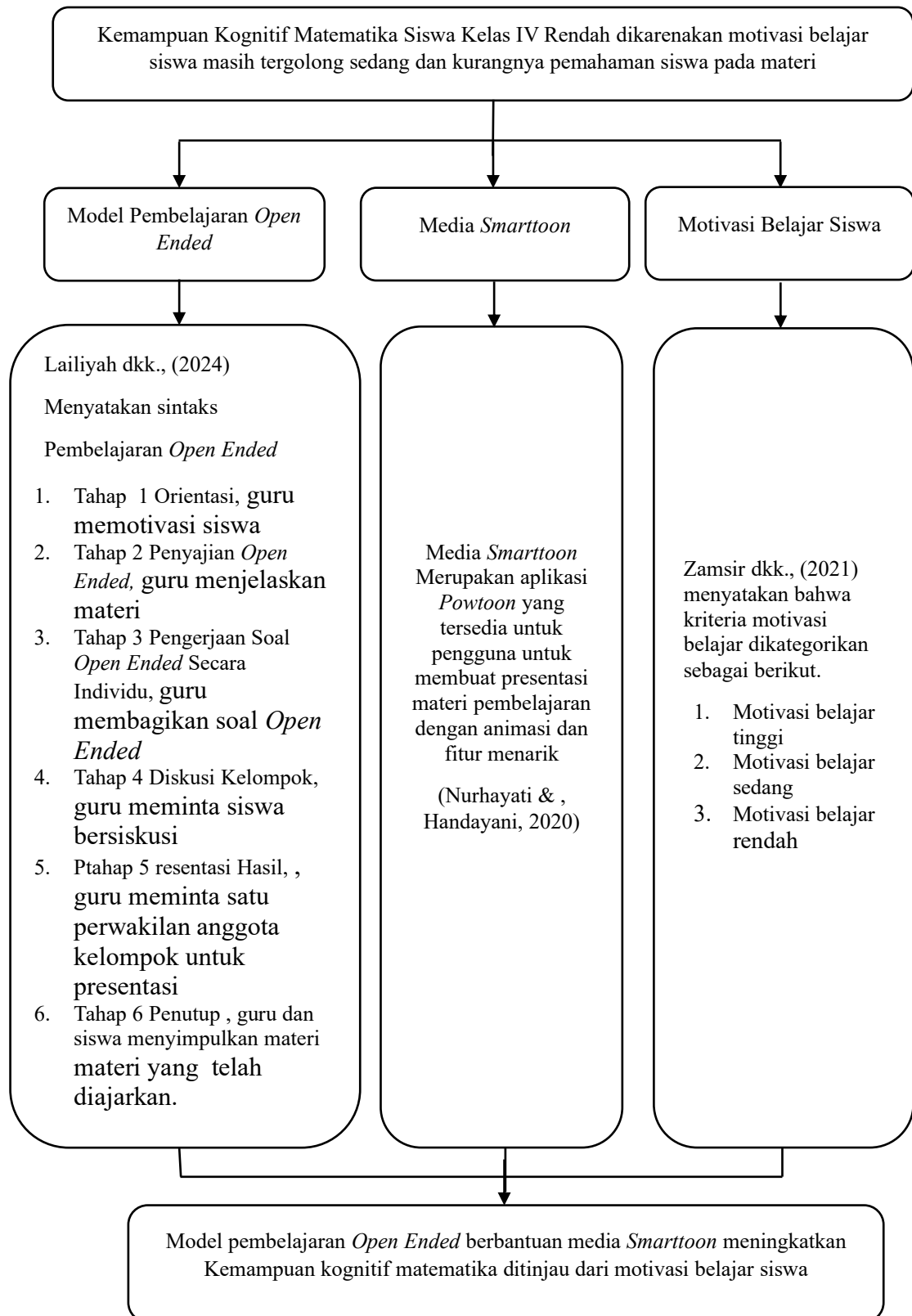
3. Semesta pembicaraan, penyajian matematika dalam setiap jenjang Pendidikan perlu menyesuaikan semestanya. Peluasan semesta matematika sering dengan tahap perkembangan intelektual siswa.
4. Tingkat keabstrakan, tingkat perkembangan intelektual siswa sebagai penentu tingkat keabstrakan matematika yang dipelajari.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir disusun untuk menggambarkan hubungan antara model pembelajaran *Open Ended* berbantuan media *Smarttoon* terhadap kemampuan kognitif ditinjau dari motivasi belajar siswa. Kondisi awal penelitian ini yaitu kemampuan kognitif siswa masih rendah. Kemampuan kognitif matematika yang rendah dikarenakan motivasi belajar siswa masih tergolong sedang dan kurangnya pemahaman siswa pada materi. Kondisi tersebut membutuhkan penggunaan model pembelajaran yang inovatif seperti model pembelajaran *Open Ended* berbantuan media *Smarttoon*. Model pembelajaran *Open Ended* berbantuan media *Smarttoon* digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran matematika. Model pembelajaran *Open Ended* memiliki 6 sintaks yaitu, 1) Orientasi, 2) penyajian *Open Ended*, 3) pengerjaan soal terbuka secara individu, 4) diskusi kelompok, 5) presentasi hasil dan 6) penutup.

Peneliti melakukan *posttest* untuk mengukur pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika, setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Open Ended* berbantuan media *Smarttoon*.

Setelah selesai siswa diberikan angket motivasi belajar untuk mengetahui ketertarikan siswa dan perasaan senang siswa pada mata pelajaran matematika. Hasil *posttest* dan angket motivasi belajar kemudian dianalisis untuk mengetahui pengaruh model *Open Ended* berbantuan media *Smarttoon* terhadap kemampuan kognitif matematika ditinjau dari motivasi siswa kelas IV SD.



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan atau dugaan sementara yang diajukan sebagai jawaban atas suatu rumusan masalah. Disebut sementara karena jawaban yang diberikan belum berdasarkan fakta-fakta yang empiris melainkan masih berdasarkan teori yang relevan. Hipotesis berfungsi sebagai panduan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dan menguji kebenarannya melalui pengumpulan data.

1. Terdapat perbedaan kemampuan kognitif matematika antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Open Ended* berbantuan media *Smarttoon* dan siswa yang belajar menggunakan metode ceramah.
2. Terdapat perbedaan kemampuan kognitif matematika antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedang dan rendah.
3. Ada interaksi antara model pembelajaran *Open Ended* berbantuan media *Smarttoon* dan motivasi belajar terhadap kemampuan kognitif matematika siswa kelas IV SD.