

ABSTRAK

Winda Arnova Tiurida Lumban Toruan. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Disposisi Matematis Siswa SMP Negeri 2 Satu Atap Tebing Tinggi melalui Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan *Flash*. Tesis. Medan: Program Studi Pendidikan Matematika Pasca Sarjana Universitas Negeri Medan, 2017.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis dan disposisi matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan *Flash* dibandingkan dengan yang menggunakan pembelajaran biasa, serta untuk mengetahui adanya interaksi antara model pembelajaran dengan kemampuan awal matematika siswa terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan disposisi matematis siswa.

Metode penelitian yang dipakai adalah menggunakan kuasi eksperimen. Dimana metode ini terdiri dua kelas, bahwa kelas pertama diberi perlakuan yaitu kelas yang diberi pembelajaran kontekstual berbantuan *Flash* dan kelas yang kedua yaitu kelas yang diberi pembelajaran biasa. Populasi yang diambil di sekolah SMP Negeri 2 Satu Atap Tebing Tinggi dan sampelnya adalah 28 siswa kelas VIII-1 sebagai kelas Eksperimen dan 28 siswa kelas VIII-2 sebagai kelas Kontrol. Instrumen yang digunakan berupa 4 butir soal kemampuan berpikir kreatif berbentuk uraian yang telah diuji validitas, realibilitas, derajat pembeda dan indeks kesukaran. Untuk angket skala disposisi yang digunakan adalah angket skala Likert. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis dan disposisi matematis siswa dianalisis dengan menggunakan gain ternormalisasi dan kemudian dilanjutkan dengan ANAVA dua jalur untuk mengetahui terdapat tidaknya interaksi antara kemampuan awal siswa terhadap model pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif serta disposisi matematis siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang diajar dengan kontekstual berbantuan *Flash* lebih tinggi daripada kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang diajar dengan model pembelajaran biasa dimana rata-rata N-gain pada kelas eksperimen 0,539 dan rata-rata n-gain pada kelas kontrol adalah 0,258, (2) peningkatan disposisi matematis siswa yang diajar dengan kontekstual berbantuan *Flash* lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan model pembelajaran biasa, dimana rata-rata n-gain pada kelas eksperimen adalah 0,380 sedangkan pada kelas kontrol adalah 0,240, (3) tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dan kemampuan awal matematika siswa terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, (4) tidak interaksi antara model pembelajaran dan kemampuan awal matematika siswa terhadap peningkatan disposisi matematis siswa.

Kata Kunci: Berpikir Kreatif, Disposisi Matematis, Pembelajaran Kontekstual, *Flash*

ABSTRACT

Winda Arnova Tiurida Lumban Toruan. The improvement of mathematic creative thinking skills and students' mathematical dispositions SMPN 2 Satu Atap Tebing Tinggi through contextual learning with *Flash*. Thesis. Medan: State University of Medan. Post Graduate Program, 2017.

This study aimed to know the increasing of mathematic creative thinking skills and students' mathematical dispositions through contextual learning with *Flash* is in comparison with ordinary learning, to determine whether an interaction between learning model and students ability to increase creative thinking skills and students' mathematical dispositions.

The research method is to use a quasi-experimental. Where this method consists of two classes, that first class was given a treatment that using contextual learning model with *Flash* and the second class is the class that using ordinary learning. Population taken in SMPN 2 Satu Atap Tebing Tinggi and the sample was 28 students of class VIII.1 as the experiment class and 28 students VIII.2 class as a control class. Instruments used in the form 5 description questions about the mathematic creative thinking skills. The questions have tested the validity, reliability, degree of differentiation and difficulty index. For dispositions scale questionnaire used was a questionnaire form scale Linkert.

The result showed that (1) an increase of mathematic creative thinking skills that student taught through contextual learning model with *Flash* is higher than mathematic creative thinking skills that students are taught only through ordinary learning. N-gain average on experiment class is 0,539 but n-gain average on control class is 0,258, (2) an increase of mathematical dispositions that student taught through contextual learning model with *Flash* is higher than mathematical dispositions that students are taught only through ordinary learning N-gain average on experiment class is 0,380 but n-gain average on control class is 0,240, (3) there is no interaction between the learning model and the early ability mathematic to increase of the creative thinking, (4) there is no interaction between the learning model and the early ability mathematic to increase of the students' mathematical dispositions.

Keywords: Creative Thinking, Mathematical Disposition, Contextual Learning, *Flash*