

ABSTRAK

ADE IRWANSAH NASUTION. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Blended Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Matematis dan Self-efficacy Siswa Sekolah Menengah Atas. Tesis. Medan: Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan, 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) memperoleh perangkat pembelajaran yang valid (2) praktis (3) efektif (4) peningkatan kemampuan kreativitas matematis siswa menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dan (5) peningkatan *self-efficacy* siswa dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang terdiri dari 4 tahap yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Hasil tahap pendefinisian digunakan untuk merancang perangkat pembelajaran, selanjutnya draf hasil rancangan divalidasi dan diuji coba ke lapangan untuk melihat kepraktisan dan efektivitasnya. Perangkat pembelajaran yang valid, praktis dan efektif disebar ke forum MGMP untuk digunakan saat mempelajari materi barisan dan deret. Uji coba dilakukan dilapangan pada siswa kelas XI MIA SMA Islam Al-Ulum Terpadu medan. Dari hasil pengembangan ini diperoleh bahwa: (1) perangkat pembelajaran yang dikembangkan valid dengan rata-rata total validitas LKPD = 4,16, Buku Guru = 4,05, Buku Siswa = 4,16 ;(2) perangkat pembelajaran praktis, dilihat melalui total kemampuan guru mengelola pembelajaran = 4,19 dan respon positif siswa terhadap pembelajaran= 93,74% ;(3) perangkat pembelajaran yang dikembangkan efektif, dilihat dari ketuntasan belajar yang dilihat melalui ketuntasan klasikal kreativitas matematis = 100% ; (4) peningkatan kreativitas matematis siswa menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan = 0,89 kategori atau kategori “Tinggi” dan indikator kreatif paling meningkat adalah kemampuan berpikir elabotif (*elaboration*) yakni 0,79 ; (5) peningkatan *self-efficacy* belajar siswa menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan = 0,14 atau kategori “rendah”.

Kata kunci : Pengembangan Perangkat Pembelajaran, Berbasis *Blended Learning*, Kemampuan Kreativitas, *self-efficacy*.

ABSTRACT

ADE IRWANSAH NASUTION. Development of Blended Learning-Based Learning Tools to Improve Mathematical Creativity Ability and Self-Efficacy of High School Students. Thesis. Medan:

Mathematics Education, Postgraduate School, State University of Medan, 2022.

This study aims to: 1) find out how the validity, practicality, and effectiveness of Blended learning-based learning tools in mathematics learning; 2) knowing the improvement of students' mathematical creativity skills using Blended learning-based devices in mathematics learning; and 3) knowing the increase in students' self-efficacy by using learning tools based on Blended learning in learning mathematics. This type of research is a type of development research. This study uses a 4-D development model (define, design, develop, and disseminate) Thiagarajan and Semmel (1974) by developing a tool based on Blended Learning. This research will be carried out at Al-Ulum Terpadu Islamic High School Medan. The subjects in this study were students of SMA Islam Al-Ulum Terpadu Medan grade 11 MIA for the academic year 2021/2022. The results showed that: 1) Blended Learning-based learning tools in improving students' mathematical creativity and learning abilities that were developed had met the valid, practical and effective criteria; 2) The improvement of students' mathematical creativity skills using tools that have been developed based on Blended Learning seen from the N-Gain 0.83 which means it is in the "High" category; 3) Increasing students' self-efficacy using tools that have been developed based on Blended Learning seen from the N-Gain Value of 0.14 means that they are in the "Low" category or only slightly increased their Self-efficacy abilities.

Keywords: Development of Learning Devices, Blended Learning, Mathematical Creativity Ability, Student Self-Efficacy.

