

ABSTRACT

Harefa. Senida, The effect of Visual Media and Creative Thinking Skill on their Achievement of Mathematics of the Students of SD Swasta Santa Maria Tarutung. Thesis, Medan : The Education Technology Study Program, Post-graduate program, State University of Medan, 2011.

The objectives of this study are: (1) to know their achievement in Mathematics of students taught by using visual media and their achievement as students taught by using Graphic media; (2) to know their achievement in learning Mathematics of students having a highly need achievement in studying and their achievement in Mathematics of students having a poorly need achievement in studying; (3) to know available or not an interaction between visual media and creative thinking skill on their need achievement in Mathematics as student.

This study was conducted on SD Swasta Santa Maria Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara in semester-odd of studying year 2010/2011. The population totally 83 repondents. For taking samples was done in a cluster random sampling total 59 students comprising of 30 students of grade IIa to be taught by using visual media and another 29 students of grade IIb to be taught by using graphic media. The studying need achievement test was conducted for classifying the students upon a highly need achievement and poorly need achievement. The research method adopted is experiment quasi with factorial 2×2 . The statistic test descriptive statistic by using ANOVA with two lines with a significance rate $\alpha = 0.05$ and continued to Scheffee test. It has been conducted an analysis test prior with a normality test and homogeniety test.

The result of study showed: (1) their achievement in Mathematics taught by using Visual Media is better than their achievement rate in Mathematics taught by using Graphic Media with $F_{\text{count}} = 11.07 > F_{\text{tables}} = 4.02$ on significance rate $\alpha = 0.05$; (2) the achievement in studying Mathematics by students having a highly need achievement is better than their achievement in studying Mathematics by students having a poorly need achievement, $F_{\text{count}} = 12.16 > F_{\text{tables}} = 4.02$ on significance rate $\alpha = 0.05$; (3) there is founded interaction between visual media and creative thinking skill on their achievement in Mathematics, with $F_{\text{count}} = 6.60 > F_{\text{tables}} = 4.02$ on significance rate $\alpha = 0.05$. This hypothesis showed that visual media more acurate than the graphic media in improving their achievement in Mathematics, and the students having a highly need achievement is better than their achievement in studying Mathematics by students having a poorly need achievement.

ABSTRAK

Harefa, Senida. Pengaruh Media Visual Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD Swasta Santa Maria Tarutung. Tesis, Medan : Program Studi Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Medan, 2011

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) hasil belajar Matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media Pandang Gerak Matematika dibandingkan dengan Media grafis (2) hasil belajar Matematika siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi dengan hasil belajar siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah; (3) ada tidaknya interaksi antara media pembelajaran visual dan kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap hasil belajar Matematika.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Sawasta Santa Maria Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara pada semester ganjil tahun pelajaran 2010/2011. Populasi berjumlah 83 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan *cluster random sampling* berjumlah 59 orang yang terdiri dari 30 orang kelas IIA diajar dengan menggunakan media Pandang Gerak Matematika dan 29 orang kelas IIB yang diajar dengan menggunakan media grafis. Tes kemampuan berpikir kreatif dilakukan untuk mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif tinggi dan kemampuan berpikir kreatif rendah. Metode penelitian yang digunakan adalah *kuasi eksperimen* dengan desain faktorial 2×2 . Uji statistik yang digunakan adalah statistik deskriptif untuk menyajikan data dan dilanjutkan dengan statistik inferensial dengan menggunakan ANAVA dua jalur dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ yang dilanjutkan dengan uji Scheffe. Sebelumnya dilakukan uji analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) hasil belajar Matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media Pandang Gerak lebih baik dari pada hasil belajar belajar matematika siswa yang diajarkan dengan menggunakan media grafis, dengan $F_{hitung} = 11,07 > F_{tabel} = 4.02$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$; (2) hasil belajar Matematika siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi lebih baik dari pada hasil belajar Matematika siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah, dengan $F_{hitung} = 12,60 > F_{tabel} = 4.02$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$; (3) terdapat interaksi antara media pembelajaran visual dengan kemampuan berpikir kreatif dalam mempengaruhi hasil belajar siswa, dengan $F_{hitung} = 6,60 > F_{tabel} = 4.02$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hipotesis ini menunjukkan bahwa media Pandang Gerak lebih tepat daripada media grafis dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa, dan siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi akan memperoleh hasil yang lebih baik dari pada siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah.