

## ABSTRAK

Herman Syafri (2013). "Pengembangan Bahan Ajar Berhitung Untuk Meningkatkan Kreativitas Berfikir Siswa Sekolah Dasar".

Kata kunci: *bahan ajar berhitung, kreativitas berfikir, berfikir divergen dan game.*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan arah pengembangan bahan ajar berhitung yang linier dengan mengandalkan ketepatan dan kecepatan untuk mendapatkan hanya satu jawaban benar. Penelitian ini berupaya mengembangkan bahan ajar berhitung yang mengakomodir pengalaman empirik tentang berbagai strategi mendapatkan bilangan. Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan model bahan ajar berhitung untuk meningkatkan kreativitas berfikir siswa sekolah dasar melalui tahapan pengembangan kurikulum. Untuk mencapai tujuan tersebut dilakukan konsepsi ulang tentang berhitung dengan mengintegrasikan dimensi multistrategi ke dalam bahan ajar berhitung dan kaitannya dengan proses berfikir. Metodologi yang digunakan untuk tujuan tersebut adalah menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan yang dimodifikasi, meliputi (a) studi awal lapangan, mencakup kajian penelitian tentang kreativitas dalam pengajaran termasuk pembelajaran matematika. Hasil tahapan ini digunakan untuk membuat model awal bahan ajar berhitung untuk meningkatkan kreativitas berfikir (b) pengembangan model, tahapan ini dimulai dengan uji coba model dan hasilnya digunakan untuk penyempurnaan model yang efektif baik secara kualitatif maupun kuantitatif pada sampel terbatas dan (c) validasi model, merupakan pengujian efektivitas model pada sampel yang diperluas dengan karakteristik eksternal yang berbeda. Hasil validasi model dilakukan dengan analisis varian satu arah yang menunjukkan bahwa model bahan ajar berhitung pada taraf  $\alpha = 0.05$  secara signifikan dapat meningkatkan kreativitas berfikir siswa sekolah dasar. Keunggulan model ini terletak pada desain bahan ajar dan pembelajaran dengan pendekatan permainan yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Model bahan ajar berhitung ini dapat dijadikan alternatif dalam upaya meningkatkan kreativitas berfikir. Implikasi teoritis menunjukkan efektivitas model bahan ajar berhitung ditunjukkan dengan menampilkan sejumlah operasi hitung yang merepresentasikan sifat-sifat operasi hitung secara simultan. Sementara itu implikasi praktis dari hasil penelitian adalah model ini dapat diaplikasikan pada pengembangan bahan ajar operasi bilangan dan aljabar.

## ABSTRACT

Herman Syafri (2013). “ The Development of Arithmatical Teaching Materials To Enhance Student ‘s Thinking Creativity In Elementary School”.

*Keyword :arithmatical teaching materials,thinking creativity, divergent thinking and game.*

*This research is motivated by fact that the linierity of the direction for the arithmetical teaching materials development that rely on the accuracy and speed to get only one correct answer is commonly practiced at schools. This research is to develop arithmetical teaching material that accommodate the empirical experiences about strategies to get any correct answer. The purpose of this research is to develop arithmetical teaching materials to enhance the thinking creativity of elementary school students. To achieve the purpose, the conception of arithmetic by integrating multistrategy and the process of thinking were reconceptualized. The method used in this research is the modified research and development. The stages of this research are: (a) the first field study, covering research on creativity in the teaching of arithmetics, including the instruction. The result of this phase was used to build the preliminary model of arithmetical teaching materials to enhance the thinking creativity (b) development of the model, this phase commenced by testing the model and its results were used to improve the effectiveness of the model either qualitatively or quantitatively to the limited sample and (c) validation of model, by testing the effectiveness of the model to the extended sample with the different external characteristics. The model was validated using one-way anova and it shows that the model significantly enhances the thinking creativity of elementary school at  $\alpha = 0,05$ . The strength of the model is that the design of teaching materials and instruction using game approaches is well adjusted to psychological development phase. The model can be served as alternative to enhance the thinking creativity in teaching elementary school mathematics. The teoritical implication shows that the effectiveness of the model is presenting the properties of working in number simultaneously. Meanwhile,practical implication of the research is the model can be applied on to all arithmetics and algebra.*