

ABSTRAK

PENERAPAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SOFTWARE *GEOGEBRA FLASH* BERBASIS ETNOMATEMATIKA SUNDA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIKSISWA SEKOLAH DASAR

Ira Yuliantari (2017). Fakta di lapangan menunjukkan bahwa terdapat beberapa hal yang mengakibatkan pembelajaran matematika di sekolah dasar dianggap rendah atau menurun. Salah satunya yakni dengan tidak menggunakan sebuah media pembelajaran yang memadai dalam proses kegiatan pembelajaran, serta siswa beranggapan bahwa matematika itu sulit sehingga siswa tidak dapat menyerap pembelajaran dikelas dengan semestinya. Dengan salah satu masalah yang ditemukan dilapangan, peneliti memiliki ide atau alternatif untuk pembelajaran matematika salah satunya dengan menawarkan solusi untuk mengatasainya yakni dengan menggunakan sebuah media pembelajaran yang berbasis teknologi yang digabungkan dengan pendekatan etnomatematika. Media berbasis teknologi yang dimaksud adalah pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *software geogebra flash* berbasis etnomatematika Sunda. Melalui pembelajaran etnomatematika Sunda juga dapat mengembangkan pengetahuan dan karakter siswa dalam mengenal budaya Sunda. Penelitian ini yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematik siswa yang menggunakan media pembelajaran *software geogebra flash* berbasis etnomatematika Sunda dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran *software geogebra flash* berbasis etnomatematika Sunda. Penelitian ini dengan menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group* dengan melaksanakan pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk kelas eksperimen mendapatkan suatu *treatment* (tindakan) yakni dengan penerapan penggunaan media pembelajaran *software geogebra flash* berbasis etnomatematika Sunda, namun untuk kelas kontrol dengan pembelajaran yang konvensional. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yakni instumen test dan non test. Skala sikap, observasi serta wawancara yang dilakukannya setelah selesai pembelajaran. Hasil dari penelitian yang diperoleh bahwa untuk kemampuan berpikir kreatif matematik siswa dikelas eksperimen menunjukkan lebih baik daripada kelas kontrol dengan pembelajaran yang konvensional, hal ini ditunjukkan oleh nilai rerata siswa pada saat *posttest*, kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 14,3, kelas kontrol dengan rata-rata sebesar 10,3. Dengan begitu bahwa kelas eksperimen mendapatkan nilai lebih unggul dibanding kelas kontrol, maka pada penelitian ini didapatnya perbedaan terhadap kemampuan berpikir kreatif matematik siswa pada kelas eksperimen dngan pembelajaran *software geogebra*

flash berbasis etnomatematika Sunda daripada kelas kontrol yang pembelajarannya konvensional.

Kata Kunci: *Software Geogebra Flash Berbasis Etnomatematika Sunda, Berpikir Kreatif*

ABSTRACT

Ira Yuliantari (2017). Facts in reality showed if theres something that result learning mathematic in Elementary school considered low or decreased. One of them is with didn't use a media lesson which satisfied for learning activity, and students assume that mathematic is difficult, students can't saturate lesson in class as well. With one problem which found in reality, researcher have idea or alternative for learning mathematic with offer solution for resolve it with using learning lesson which based technology which combined with etnomathic approach. Media-based technology is learning with using application software geogebra flash based Sundanese ethnomatics. With learning etnomathic Sunda also can develop knowledge and students charcters for identify Sunda culture. This research which purpose for knowing differences think creatively mathematically ability students which using learning media software geogebra flash based Sundanese ethnomatics with who doesn't use learning media software geogebra flash based on Sundanese ethnomatematics. This research using quasi experiment methods with nonequivalent control group design with doing some pretest and posttest in experiment classes and classes control. For experiment class got treatment(action) with application usage learning media software geogebra flash based Sundanese etnomathics, but for control class with conventional learning. Instrument which using in this research is test instrument and non-test instrument. Attitude scales, obsevation and interview which do after learning. Result from research with obtained if ability for think creatively mathematically students in experiment class are better than control class with conventional learning. These indicated by students average result when posttest, experiment class get average result 14,3, control class get average result 10,3. Therefore experiment class get better result than control class, in this research get differences about think creatively mathematically ability students in experiment class with learning software geogebra flash based Sundanese etnomathematically than control class with conventional learning.

Keywords: Geogebra Flash Software Etnomatematika Sundanese, Creative Thinking