ABSTRAK

Yeni Yurika, 2024. *"Penerapan Metode Fun Teaching Berbantuan Aplikasi Graspable Math untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Kelas VIII SMP Negeri 1 Baebunta Selatan".* Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Nilam Permatasari Munir dan Sitti Zuhaerah Thalhah.

Skripsi ini membahas tentang penerapan metode *Fun Teaching* berbantuan aplikasi *Graspable Math* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VIII. Tujuan penelitian ini adalah; 1) Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sebelum diterapkan metode *Fun Teaching* dengan berbantuan aplikasi *Graspable Math*. 2) Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif matematis siswa setelah menerapkan metode *Fun Teaching* dengan berbantuan aplikasi *Graspable Math*. 3) Untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan metode *Fun Teaching* dengan berbantuan aplikasi *Graspable Math* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk penelitian pre-eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design.* Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang terdiri dari 3 kelas dengan dengan jumlah siswa sebanyak 79 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *Purposive Random Sampling.* Sampel yang digunakan terdiri dari 1 kelas yaitu kelas VIII.B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 26 orang. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar observasi dan tes kemampuan berpikir kreatif matematis. Data yang diperoleh kemudian diolah dengan analisis menggunakan uji *Mann-Whitney.*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sebelum menerapkan metode *Fun Teaching* berbantuan aplikasi *Graspable Math* memiliki perolehan data dengan nilai rata-rata 56,92 dengan kategori sedang. 2) Tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa setelah metode *Fun Teaching* berbantuan aplikasi *Graspable Math* memiliki perolehan data dengan nilai rata-rata 70,55 dengan kategori sedang. 3) Penerapan metode *Fun Teaching* berbantuan aplikasi *Graspable Math* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Hasil analisis data akhir menggunakan uji *Mann-Whitney* menunjukkan bahwa sig. (2-tailed) = 0,000; sehingga sig. (2-tailed) < 0,05. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kata kunci: *Fun Teaching, Graspable Math,* Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

ABSTRACT

Yeni Yurika, 2024. *"Application of Fun Teaching Method Assisted by Graspable Math Application to Improve Mathematical Creative Thinking Ability of Class VIII SMP Negeri 1 Baebunta Selatan".* Thesis of Mathematics Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Ilmu Teacher Training, Palopo State Islamic Institute. Supervised by Nilam Permatasari Munir and Sitti Zuhaerah Thalhah.

This thesis discusses the application of the Fun Teaching method assisted by the Graspable Math application to improve creative mathematical thinking abilities in class VIII. The aims of this research is; 1) To determine students' mathematical creative thinking abilities before applies the Fun Teaching method with the help of the Graspable Math application. 2) To determine students' mathematical creative thinking abilities after applies the Fun Teaching method with the help of the Graspable Math application. 3) To find out whether learning using Fun Teaching method with the help of the Graspable Math application can improve students' creative mathematical thinking skills.

This type of research is quantitative research in the form of pre-experimental research. The research design used is One Group Pretest-Posttest Design. The population in this study were all class VIII students consisting of 3 classes with a total of 79 students. Sampling was carried out using the Purposive Random Sampling technique. The sample used consisted of 1 classes, namely class VIII.B as the experimental class with a total of 26 students. The data collection instruments in this research were observation sheets and mathematical creative thinking ability tests. The data obtained was then processed by analysis using the Mann-Whitney test.

The research results show that: 1) The level of students' mathematical creative thinking abilities before applies the Fun Teaching method assisted by the Graspable Math application had data acquisition with an average score of 56,92 in the medium category. 2) The level of students' mathematical creative thinking abilities after applies the Fun Teaching method assisted by the Graspable Math application had data acquisition with an average score of 70,55 in the medium category. 3) The application of the Fun Teaching method assisted by the Graspable Math application can improve students' mathematical creative thinking abilities. The results of final data analysis using the Mann-Whitney test showed that sig. (2-tailed) = 0,000; so sig. (2-tailed) < 0,05. Based on the predetermined criteria, it is rejected H_0 and accepted H_1.

Keywords: Fun Teaching, Graspable Math, Creative Mathematical Thinking Ability

تجريدي

يني يوريكا ،2024. *"تطبيق طريقة التدريس الممتعة بمساعدة تطبيق الرياضيات القابل للفهم لتحسين قدرة التفكير الإبداعي الرياضي للصف الثامن SMP Negeri 1 Baebunta Selatan"*. أطروحة برنامج دراسة تعليم الرياضيات ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، معهد بالوبو الإسلامي الحكومي. بتوجيه من نيلام بيرماتاساري منير وسيتي زهيرة ثالحة.

تناقش هذه الأطروحة تطبيق طريقة *التدريس الممتع* بمساعدة تطبيق *الرياضيات المفهومة* لتحسين مهارات التفكير الإبداعي الرياضي لطلاب الصف الثامن. أهداف هذه الدراسة هي: 1) معرفة مهارات التفكير الإبداعي الرياضي لدى الطلاب قبل تطبيق طريقة *التدريس الممتع* بمساعدة تطبيق *الرياضيات المفهومة*. 2) معرفة مهارات التفكير الإبداعي الرياضي لدى الطلاب بعد تطبيق طريقة *التدريس الممتع* بمساعدة تطبيق *الرياضيات المفهومة*. 3) لمعرفة ما إذا كان التعلم باستخدام طريقة *التدريس الممتع* بمساعدة تطبيق *Graspable Math* يمكن أن يحسن مهارات التفكير الإبداعي الرياضي لدى الطلاب.

هذا النوع من البحث هو البحث الكمي في شكل بحث ما قبل التجريبي. كان تصميم البحث المستخدم هو *تصميم الاختبار القبلي للمجموعة البعدية*. كان المجتمع في هذه الدراسة جميع طلاب الصف الثامن يتكون من 3 فصول بإجمالي 79 طالبا. يتم أخذ العينات باستخدام *تقنية أخذ العينات العشوائية الهادفة*. تألفت العينة المستخدمة من فئة 1 ، وهي الفئة VIII.B كفصل تجريبي بإجمالي 26 طالبا. أدوات جمع البيانات في هذه الدراسة هي أوراق الملاحظة واختبارات مهارات التفكير الإبداعي الرياضي. ثم تمت معالجة البيانات التي تم الحصول عليها عن طريق التحليل باستخدام *اختبار مان ويتني*.

أظهرت النتائج ما يلي: 1) مستوى قدرة التفكير الإبداعي الرياضي لدى الطلاب قبل تطبيق طريقة التدريس الممتع بمساعدة تطبيق الرياضيات الاستيعابية كان لديهم اكتساب بيانات بمتوسط قيمة 56.92 في الفئة المتوسطة. 2) مستوى قدرة الطلاب على التفكير الإبداعي الرياضي بعد طريقة *التدريس الممتع* بمساعدة تطبيق *الرياضيات الاستيعابية* التي اكتسبت بيانات بمتوسط قيمة 70.55 في الفئة المتوسطة. 3) يمكن أن يؤدي تطبيق طريقة *التدريس الممتعة* بمساعدة تطبيق الرياضيات *القابلة للفهم* إلى تحسين مهارات التفكير الإبداعي الرياضي لدى الطلاب. أظهرت نتائج تحليل البيانات النهائي باستخدام اختبار *Mann-Whitney* أن sig. (2 ذيل) = 0.000 ؛ لذلك سيج. (2 الذيل) < 0.05. بناء على المعايير التي تم تعيينها ، إذن H_0 مرفوض و H_1 قبلت.

الكلمات المفتاحية : *التدريس الممتع* ، *الرياضيات المفهومة* ، القدرة على التفكير الإبداعي الرياضي

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini berdampak pada hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk aspek pendidikan. Perkembangan ini telah membuat pengetahuan baru tersedia dari seluruh dunia dengan cepat dan mudah. Sehingga untuk menghadapi perkembangan ini membutuhkan sumber daya yang berdaya saing dan keterampilan yang mencakup pemikiran kritis, kreatif, logis, serta sistematis. Dan proses berpikir semacam ini pada dasarnya dikembangkan dalam matematika.[1] Proses belajar matematika merupakan proses yang penting, karena matematika memegang peran penting sebagai ilmu dasar yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti jual beli, membangun bangunan dan lain sebagainya.

Dalam bidang matematika terdapat istilah *hard skills* matematika. Menurut Hendriana, *hard skills* matematika atau kemampuan dasar yang harus dikuasai dalam mata pelajaran matematika terdiri atas 8 jenis, yaitu kemampuan pemahaman matematis, kemampuan penalaran matematis, kemampuan komunikasi matematis, kemampuan koneksi matematis, kemampuan pemecahan

[1] Muhaemin, "Pengaruh Penggunaan Metode " Fun Teaching " Terhadap Hasil Belajar Matematika (Studi Eksperimen Di MI Nurul Hidayah Pamulang)" (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2011).