

ABSTRAK

Atoillah. “Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Android* Dalam Upaya Meningkatkan Kreatifitas Matematika Pada Siswa SMA”

Penelitian ini dilatar belakangi karena kemampuan kreatifitas matematika siswa kurang nampak, hal ini berakibat pada hasil belajar yang kurang memuaskan. Selain itu, materi matematika dipandang dan kurang menarik. Guru masih mendominasi proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, siswa merasa bosan jika guru hanya menggunakan metode ceramah, dan tanya jawab. Media pembelajaran matematika berbasis *Android* adalah suatu proses pembelajaran yang menggunakan *Android* sebagai sumber belajar siswa dengan berbagai konten pada *Android*, mulai dari standar kompetensi, kompetensi dasar, materi, latihan soal dan sebagainya. Dalam hal ini siswa akan lebih berperan aktif dalam kegiatan belajar dan guru sebagai fasilitator. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran, mengetahui peningkatan dan pencapaian kemampuan kreatifitas matematika berdasarkan kategori tinggi, sedang dan rendah (PAM), mengetahui sikap setiap siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Android*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Kabupaten Tangerang pada kelas XII MIA 1 (Matematika Ilmu Alam), Keterlaksanaan pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran berbasis *android* menunjukkan bahwa aktifitas guru dan siswa pada setiap pertemuannya dapat terlaksana dengan kategori sangat baik secara keseluruhan. Terdapat perbedaan yang signifikan pada peningkatan dengan menggunakan hasil data *gain* maupun pencapaian yang menggunakan data *posttest* kemampuan kreatifitas matematika baik pada kategori PAM (pengetahuan awal matematika) maupun secara keseluruhan mengalami perbedaan dengan rata-rata tinggi. Pada umumnya siswa merespon baik penggunaan media pembelajaran berbasis *android* dengan hasil analisis sebesar 3,03. Dengan demikian pembelajaran berbasis *android* dapat dijadikan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kreatif matematika siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Android*, Kreatifitas Matematika