

ABSTRAK

Aprilia Mustopa, “Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi *The Geometer’s Sketchpad* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa”
(Penelitian Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VIII SMPN 1 Cicalengka)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang didukung dari hasil studi pendahuluan di salah satu SMP Negeri di Kabupaten Bandung. Salah satu alternatif untuk membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis yaitu dengan pembelajaran berbantuan aplikasi *The Geometer’s Sketchpad*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui: (a) perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa; (b) perbedaan pencapaian kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari Pengetahuan Awal Matematika (PAM) siswa; (c) sikap siswa terhadap pembelajaran matematika berbantuan Aplikasi *The Geometer’s Sketchpad*. Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Cicalengka kelas VIII-A dan VIII-B menggunakan metode kuasi eksperimen. Hasil penelitian sebagai berikut: (a) Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan pembelajaran berbantuan aplikasi *The Geometer’s Sketchpad* lebih baik; (b) Pencapaian kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan aplikasi *The Geometer’s Sketchpad* tidak lebih baik berdasarkan tingkat PAM siswa; (c) Sikap sebagian besar siswa terhadap pembelajaran matematika berbantuan Aplikasi *The Geometer’s Sketchpad* memberikan sikap positif. Dengan demikian, aplikasi *The Geometer’s Sketchpad* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Kata Kunci : Aplikasi *The Geometer’s Sketchpad*, Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis