

ABSTRAK

Andayani “Efektivitas Metode *Blended Learning* Berbantu *Microsoft Sway* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Disposisi Matematis Siswa”

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis kemampuan pemecahan masalah dan disposisi matematis dengan menggunakan metode *blended learning* antara siswa yang memperoleh pembelajaran melalui aplikasi *sway* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran melalui *power point*. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen yang dilakukan di SMP Negeri 1 Sukaresmi Cianjur dengan sampel kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen 1 dan kelas VIII-2 sebagai kelas eksperimen 2 pada materi lingkaran. Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data *n-gain*, diperoleh: (a) gambaran proses pembelajaran guru dan siswa pada materi lingkaran menggunakan metode *blended learning* berbantu aplikasi *sway* berada pada kategori sangat baik; (b) peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada kelas yang memperoleh pembelajaran metode *blended learning* berbantu aplikasi *sway* lebih tinggi secara signifikan dari pada kelas yang memperoleh pembelajaran metode *blended learning* berbantuan *power point*; (c) diperoleh *skor effect size* $(1,92) > 1,00$, berada pada interpretasi *strong effect* atau efek tinggi. Dengan kata lain bahwa metode *blended learning* berbantu aplikasi *sway* mempunyai pengaruh yang tinggi terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa; (d) terdapat perbedaan pencapaian disposisi matematis antara siswa yang memperoleh pembelajaran metode *blended learning* berbantu aplikasi *sway* dan siswa yang memperoleh pembelajaran metode *blended learning* berbantuan *power point*.

Kata Kunci: *Blended Learning*, *Sway*, Pemecahan Masalah, Disposisi Matematis