

KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MAHASISWA DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SAAT PANDEMI *COVID-19*

Novi Nurhayati¹, Rustanto Rahardi²

^{1,2} Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No.4 Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia

¹ novi.nurhayati.1903115@students.um.ac.id, ²rustanto.rahardi.fmipa@um.ac.id

Diterima: 19 Januari, 2021; Disetujui: 18 Maret, 2021

Abstract

This study aims to describe students' creative thinking skills in developing mathematics learning media. The research method used is descriptive qualitative method. The subjects of this study were 27 students majoring in mathematics education at a state university in Malang. The collection technique is a project-based group assignment in developing instructional media and the analysis technique uses the indicators used by following the indicators of creative thinking skills and data collection is the assessment of product results and interviews if needed. The results of the study show that the capability to think actively of students in developing learning media is included in the creative model of modification, namely changing the shape of a product so that it becomes more attractive and more practical (2) students develop mathematics learning media based on the problems found, in order to assist students in understanding the learning material; (3) the level of student creativity in developing learning media is very high despite the covid-19 pandemic.

Keywords: Creative thinking, Mathematics Learning Media, the Covid-19 Pandemic

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan berfikir kreatif mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran matematika. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah 27 mahasiswa jurusan pendidikan matematika di salah satu perguruan tinggi negeri di Kota Malang. Teknik pengumpulannya adalah tugas kelompok berbasis proyek dalam mengembangkan media pembelajaran dan teknik analisisnya menggunakan indikator yang digunakan dengan mengikuti indikator kemampuan berfikir kreatif dan pengumpulan data adalah penilaian hasil produk dan wawancara jika diperlukan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berfikir kreatif mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran termasuk dalam model kreatif modifikatif yaitu mengubah bentuk suatu produk sehingga menjadi lebih menarik dan lebih praktis; (2) mahasiswa mengembangkan media pembelajaran matematika berdasarkan permasalahan yang ditemukan, agar membantu siswa dalam pemahaman materi pembelajaran; (3) tingkat kreatifitas mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran sangat tinggi meskipun dengan adanya pandemic covid-19.

Kata Kunci: Berfikir kreatif, Media Pembelajaran Matematika, Pandemi covid-19

How to cite: Nurhayati, N., & Rahardi, R. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Matematika Saat Pandemi Covid-19. *JPMI – Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4 (2), 331-342.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wahana yang penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Upaya peningkatan sistem pendidikan untuk mampu menciptakan sumber daya manusia yang andal, pemerintah berupaya melakukan peningkatan kualitas proses dan hasil belajar pada setiap jenjang tingkatan pendidikan, agar memperoleh sumber daya manusia yang dapat menunjang pembangunan pendidikan nasional. Selaras dengan perkembangan ilmu sains, teknologi dan keanekaragaman suku bangsa, karena suatu bangsa memerlukan sumber daya manusia yang kreatif dan unggul untuk dapat digunakan. Dimana pada tingkatan tingkat perguruan tinggi menuntut mahasiswa untuk memiliki kemampuan kreatif dalam berpikir dan perilaku yang dimiliki.

Kemampuan berpikir kreatif erat kaitannya dengan proses berpikir kreatif, dan proses berpikir kreatif berkaitan dengan proses mencipta (Abidin, Rohaeti, & Afrilianto, 2018). Mencipta artinya meletakkan elemen-elemen secara bersama-sama untuk membentuk suatu keseluruhan yang berkaitan dan fungsional atau mengatur kembali elemen-elemen ke dalam suatu struktur atau pola-pola baru (Siswono, 2008). Berpikir kreatif (*creative thinking*) merupakan keterampilan yang penting untuk dikembangkan oleh setiap mahasiswa dalam mempersiapkan diri dalam bersaing sebagai sumber daya manusia yang unggul (Abidin et al., 2018). Berpikir kreatif merupakan bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*). Pentingnya berpikir kreatif yaitu sebagai cara menghasilkan ide-ide yang dapat diterapkan kepada masalah dunia (Anwar, Aness, Khizar, Naseer, & Muhammad, 2012).

Krutetski (Tandiseru, 2015) mengemukakan kemampuan berpikir kreatif matematis adalah kemampuan untuk menemukan solusi untuk masalah matematika dengan sederhana dan luwes. Selain itu berpikir kreatif adalah kemampuan kognitif, orisinil, dan proses pemecahan masalah (Potur & Barkul, 2009). Dengan demikian, kemampuan berpikir kreatif matematis harus dapat ditanamkan dan dikembangkan di dalam diri mahasiswa. Selain itu keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan keterampilan yang harus dipersiapkan bagi guru dalam pendidikan di abad 21. Kemampuan berfikir sangat dibutuhkan dalam perkuliahan media pembelajaran, dimana seorang dosen dan mahasiswa dituntut untuk dapat mengembangkan media pembelajaran matematika yang dapat dengan mudah dipahami oleh siswa, jadi media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran.

Pembelajaran dengan media yang tepat dapat memberikan kontribusi yang positif dan hasil yang maksimal terhadap pemahaman peserta didik pada materi yang dipelajari (Sundayana, 2013). Media pembelajaran dalam matematika memiliki peran sebagai alat manipulatif dalam pembelajaran, yaitu untuk mengenalkan konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkrit agar mudah dipelajari (Supriyono, 2018). Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan dalam pembelajaran, dimana untuk meningkatkan kemampuan kualitas pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga seorang guru harus memiliki kemampuan untuk memahami karakteristik berbagai jenis-jenis media pembelajaran (Sundayana, 2013).

Dengan kemampuan tersebut, guru dapat mengembangkan alat manipulatif media pembelajaran secara bervariasi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Agar pesan pembelajaran (materi pelajaran matematika) tersampaikan dengan baik kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai, maka perlu digunakan media pembelajaran. Media pembelajaran matematika membutuhkan kemampuan kreatifitas dalam penggunaan media, pertimbangan instruksional menjadi salah satu faktor yang menentukan tercapainya tujuan pembelajaran matematika yang diinginkan, dengan kata lain penggunaan media pembelajaran harus perlu adanya pertimbangan. Peranan media sangat diperlukan dalam

proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru cepat ditanggapi dan mudah diterima secara maksimal oleh peserta didik (Wicaksono, 2016).

Untuk mengatasi berbagai masalah permasalahan dalam pembelajaran matematika, salah satu hal yang dapat dilakukan guru yaitu dengan memanfaatkan alat manipulatif untuk mendukung pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan informasi/pesan pembelajaran pada siswa. Dengan demikian media dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa. Sehingga guru harus menghadirkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran. Pernyataan tersebut di atas sesuai dengan pendapat Hamalik (1992) penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keingintahuan dan minat, meningkatkan motivasi dan impuls kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh kognitif terhadap siswa. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat memperlancar hubungan antara guru dan siswa, sehingga pembelajaran berjalan efektif dan efisien.

Pada abad ke-21, semua orang bisa mendapatkan informasi dari mana saja. Termasuk dalam mencari informasi tentang pembelajaran matematika (Shanti, Sholihah, & Abdullah, 2018). Terdapat website dan lembaga pendidikan non formal yang menggunakan media internet sebagai alat komunikasi dalam membahas pembelajaran matematika sekolah. Dengan demikian orang didunia bisa berkumpul untuk memecahkan masalah secara bersama dalam permasalahan yang sama untuk mencari solusi. Namun tidak semua jawaban, metode, atau pendapat yang diberikan terhadap terdahap semua masalah itu sama dan benar. Diperlukan pemikiran yang kritis untuk memberikan tanggapan terhadap hal-hal baru yang didapatkan didunia digital.

Selama pandemi *covid-19* masuk ke Indonesia pada pertengahan Maret 2020 untuk menekan angka penderita *covid-19*, pemerintah provinsi dan daerah membuat kebijakan pada dunia pendidikan dengan meniadakan sementara pembelajaran tatap muka yang digantikan dengan pembelajaran online baik pada tingkatan sekolah maupun perguruan tinggi. Pembelajaran online atau virtual dianggap sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran, karena dilakukan tanpa bertatap muka diruang kelas dan hanya menggunakan aplikasi atau software yang berbasis koneksi internet sehingga pembelajaran dapat berlangsung (Adijaya & Santosa, 2018). Berdasarkan uraian diatas maka peneliti termotivasi untuk untuk melihat gambaran mengenai berfikir kreatif mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran matematika ditengah pandemic *covid-19*. Dengan demikian, inti dari penelitian ini untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam berfikir kreatif pada jurusan pendidikan matematika dalam mengembangkan media pembelajaran matematika ditengah pandemic *covid-19*.

METODE

Pendekatan penelitian yang dipakai adalah pendekatan kualitatif dengan metode yang digunakan adalah deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan metode yang dipergunakan dalam menggambarkan dan menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak dipergunakan untuk membuak kesimpulan akhir yang tepat (Sugiyono, 2014). Yang digambarkan dan dianalisis adalah kemampuan berfikir kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran matematika saat pandemic *covid-19*.

Penelitian dilakukan pada mahasiswa pendidikan matematika mata kuliah Media Pembelajaran Matematika semester V angkatan 2018 Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam pada Universitas Negeri Malang tahun ajaran 2020/2021. Subyek penelitian ini adalah kelas C yang

terdiri dari 27 mahasiswa. Untuk mendapatkan hasil penelitian, data yang dikumpulkan berupa (1) penilaian pengembangan media pembelajaran, dimana penilaian terkait rancangan media pembelajaran yang dibuat dengan mengikuti indikator dari kemampuan berfikir kreatif mahasiswa, dan (2) hasil wawancara jika ada yang ingin ditanyakan. Teknik pengumpulannya adalah tugas kelompok berbasis proyek dalam mengembangkan media pembelajaran dan teknik analisisnya menggunakan indikator yang digunakan dengan mengikuti indikator kemampuan berfikir kreatif dan pengumpulan data adalah penilaian hasil produk dan wawancara jika diperlukan.

Pada Tabel 1 adalah kemampuan berfikir kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran matematika yang dikembangkan daripada konteks kreatifitas umum yang telah disesuaikan.

Tabel 1. Indikator Kemampuan Berfikir Kreatif dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Matematika

Model Kreatif	Kreatif Umum (general creativity)
Imitatif	Meniru suatu produk dengan bentuk yang sama
Modifikatif	Mengubah bentuk suatu produk sehingga menjadi lebih menarik dan lebih praktis
Kombinatif	Menggabungkan fungsi dan bentuk beberapa produk dalam suatu produk baru
extended kreatif	Membuat karya baru yang menarik dan lebih praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam mengembangkan media pembelajaran matematika mahasiswa terdiri dari 7 kelompok, dimana disetiap kelompok beranggota 3-4 mahasiswa. Berikut hasil pemaparan pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 2. Topik Materi Rancangan Media Pembelajaran Matematika

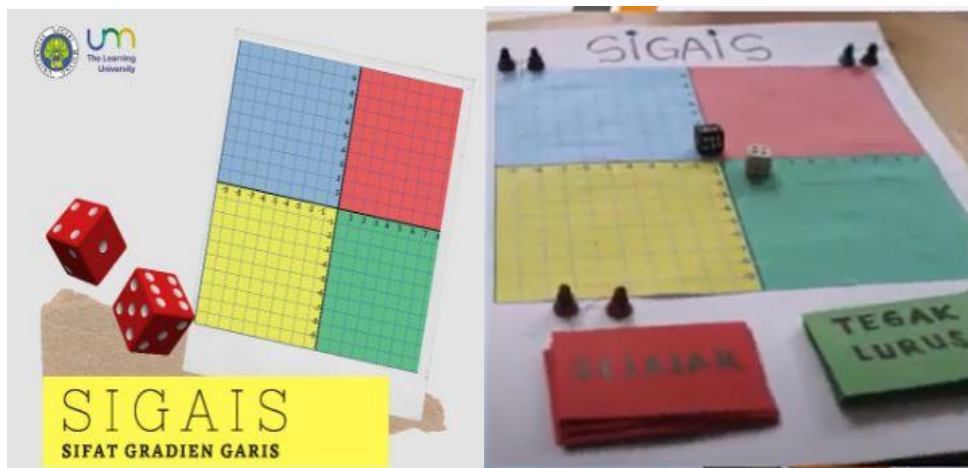
Kelompok	Materi	Kelas	Nama Media
1	System persamaan garis lurus (Gradien dan Sifat Garis lurus)	Kelas VIII	Sigais (sifat gradient garis)
2	Bangun ruang sisi datar	Kelas VIII	Inpoint (Interactive Powerpoint)
3	Pecahan (Pecahan senilai)	Kelas IV	Lincak (Lingkaran Pecahan)
4	Perkalian	Kelas II	Multiplication Board
5	Aljabar (Operasi penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar)	Kelas VII	Galaksi Aljabar
6	Bangun ruang sisi lengkung	Kelas IX	Beruang (Belajar Bangun Ruang)
7	KPK dan FPB	Kelas VII	Papan Magnet Warna Matematika

Analisis media pembelajaran matematika dilakukan dengan mengikuti indikator dari kemampuan berfikir kreatif mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran matematika. Karakteristik berpikir kreatif diantaranya: 1) Keingintahuan dalam menyelidiki,

bertanya, mencari pemahaman yang mendetail, 2) kelancaran untuk membentuk sejumlah ide, 3) keaslian, 4) kemampuan memperkaya dan mengembangkan produk atau gagasan maupun situasi sehingga menjadi menarik, 5) kemampuan untuk berimajinasi, dan 6) keterampilan berpikir luwes yang berarti mencari banyak alternatif yang berbeda sehingga menghasilkan berbagai gagasan, pertanyaan yang bervariasi (Armandita, Wijayanto, Rofiatus, & Susanti, 2017).

Pembahasan

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah yang dibutuhkan dalam pembelajaran matematika sekolah. Media pembelajaran ini dibuat atas bimbingan dosen pembimbing pada matakuliah media pembelajaran matematika. Berikut beberapa desain media pembelajaran matematika yang dikembangkan oleh mahasiswa sebagai produk dalam mata kuliah media pembelajaran matematika dan analisis berdasarkan indikator kemampuan berfikir kreatif mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran matematika.



Gambar 1. Tampilan Pengembangan Media Pembelajaran Kelompok 1

Berdasarkan pada gambar 1 tampilan media pembelajaran yang dibuat sangat menarik pada materi persamaan garis lurus khususnya pada gradien. Sistem permainan dalam media pembelajaran ini yaitu dengan melemparkan dua dadu secara bersamaan, dimana kedua dadu tersebut diberi nama dadu X dan dadu Y. Kemudian guru akan membantu menjelaskan cara mencari gradient. Begitupun sebaliknya dengan persamaan garis sejajar dan tegak lurus. Media ini sebagai alat bantu saja. Pada penelitian yang digunakan pada media pembelajaran ini media sangat praktis dan efisien untuk digunakan dalam pembelajaran mencari gradient dalam persamaan garis lurus (Ahmad, 2017).

Indikator kemampuan berfikir kreatif pada kelompok 1 termasuk dalam model kreatif modifikatif yang dimana hanya mengubah bentuknya saja, karena media pembelajaran yang dibuat telah ada sebelumnya. Sehingga perbedaaan dengan media ini terletak pada desain dan warna yang diberikan.



Gambar 2. Tampilan Pengembangan Media Pembelajaran Kelompok 2

Pengembangan Media Pembelajaran yang dibuat oleh kelompok 2 dengan menggunakan bantuan *microsoft power point* pada umumnya sudah banyak dilakukan, terutama pada materi bangun ruang sisi datar. Media ini yang dibuat menggunakan campuran warna gelap dan cerah untuk desain media yang dibuat. Isi dari media yang dibuat terdiri dari definisi, jaring-jaring, asal-usul volume dan contoh soal dari pengembangan media pembelajaran inpoint. Bentuk media yang menarik sangat membantu siswa dalam pembelajaran. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih (2017) setelah dilakukan tindakan yaitu, mengajar dengan menggunakan media pembelajaran media power point dapat meningkatkan daya tarik, rasa senang, aktif, rasa ingin tahu peserta didik untuk belajar matematika. 3. Jumlah peserta didik yang tuntas 86,21%

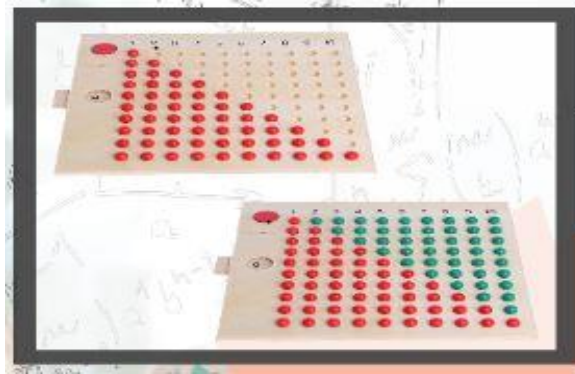
Indikator kemampuan berfikir kreatif mahasiswa dalam membuat media inpoint diatas termasuk kedalam model berfikir kreatif modifikatif yaitu media pembelajaran yang dibuat sudah terlalu umum, hanya saja perbedaan dari bentuk, pewarnaan dan tata letak yang diberikan. Sehingga media pembelajaran seperti ini banyak ditemukan dalam pembelajaran matematika.



Gambar 3. Tampilan Pengembangan Media Pembelajaran Kelompok 3

Berdasarkan pada gambar 3, pengembangan media pembelajaran matematika yang dibuat oleh kelompok 3 pada materi pecahan adalah bertujuan untuk menanamkan konsep pecahan senilai, sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan dengan adanya media tersebut. Taufikurrahman & Nurhaswinda (2021) mengemukakan dalam penelitiannya bahwa media pembelajaran ini sangat membantu siswa dalam pemahaman konsep pada materi senilai, dimana Media pembelajaran papan pecahan untuk meningkatkan pemahaman konsep 89 % dari 28 siswa yang mendapat nilai baik dan dapat dikatakan sudah tercapai penguasaan materi siswa dengan hasil nilai rata-rata siswa mencapai 78,21.

Indikator kemampuan berfikir kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran pada gambar 3 termasuk pada model kreatif modifikatif yaitu mengubah bentuk suatu produk saja, sehingga menjadi menarik dan lebih praktis. Tampilan menarik harus disesuaikan dengan usia tingkatan perkembangan siswa.



Gambar 4. Tampilan Pengembangan Media Pembelajaran Kelompok 4

Pengembangan media pembelajaran matematika yang dibuat oleh kelompok 4 pada materi perkalian sekolah dasar sudah sangat umum, dimana banyak ditemukan pada sekolah-sekolah maupun diinternet. Petunjuk penggunaan media ini adalah meletakkan kelereng pada lubang-lubang yang disediakan harus disesuaikan dengan pertanyaan yang diberikan (Zahara & Budiyo, 2019).

Indikator kemampuan berfikir kreatif dengan sesuai dengan pengembangan media merupakan indikator model kreatif modifikatif yaitu hanya mengubah bentuk suatu produk sehingga menjadi menarik dan lebih praktis atau fungsinya menjadi lebih banyak. Tampilan yang menarik dipilih menyesuaikan dengan tujuan agar menarik minat belajar siswa.



Gambar 5. Tampilan Pengembangan Media Pembelajaran Kelompok 5

Media pembelajaran yang dibuat kelompok 5 membahas mengenai materi penjumlahan dan pengurangan pada aljabar. Dalam pembuatannya menggunakan papan dengan latar gambar galaksi dan x^2 berupa bentuk bintang berwarna biru, $-x^2$ berupa bentuk bintang berwarna kuning, x berupa bentuk bulan, $-x$ berupa bentuk matahari, konstanta positif berupa roket berwarna biru, dan konstanta negatif berupa roket berwarna abu-abu. Selaras dengan penelitian yang dilakukan Dewi & Ratu (2018) dengan mengembangkan alat peraga ALPER pada materi penjumlahan dan pengurangan aljabar dengan gambar bentuk permisalan yang

berbeda yaitu menggunakan bentuk bangun datar dan desain yang menarik, didapatkan setelah diterapkan siswa dapat pahami materi yang dipelajari berbantuan ALPER tersebut.

Pengembangan media galaksi terjabar tersebut termasuk kedalam indikator model kemampuan berfikir kreatif pada model kreatif modifikatif, karena media pembelajaran yang dihasilkan mengubah bentuk suatu produk sehingga menjadi menarik dan lebih praktis. Kemudian media seperti ini juga sudah sangat umum adanya. Kelebihan lain dari media ini tampilan yang diberikan sangat menarik sehingga menarik minat belajar siswa yang di sesuaikan juga dengan usia tingkat perkembangan siswa.



Gambar 6. Tampilan Pengembangan Media Pembelajaran Kelompok 6

Pada Gambar 6 adalah pengembangan media pembelajaran berbentuk *microsoft power point* diberi nama beruang yaitu belajar bangun ruang, dimana membahas materi bangun ruang sisi lengkung secara lengkap. Pembuatan media pembelajaran ini terlebih dahulu membuat desain media yang diinginkan. Dilanjutkan membuat animasi dengan menggunakan aplikasi yang mendukung agar siswa dapat tertarik dan dapat pahami materi yang dipelajari. Kemudian media pembelajaran ini dapat diakses dimana pun, karena link tersedia dan gratis. Animasi yang diberikan pada media pembelajaran juga disertai pertanyaan sehingga siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga ikut terlibat berpikir. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan Ayu & Qohar (2019) bahwa pemberian animasi pada powerpoint dapat menjaga fokus dan keterlibatan siswa.

Indikator kemampuan berfikir kreatif pada pengembangan media beruang termasuk kedalam pada model kreatif modifikatif, karena media pembelajaran yang dihasilkan hanya mengubah bentuk suatu produk sehingga menjadi menarik dan lebih praktis. Kemudian memberikan sesuatu yang baru yaitu dengan tersedia pada link sehingga siswa dapat belajar mandiri.



Gambar 7 . Tampilan Pengembangan Media Pembelajaran Kelompok 7

Papan magnet warna matematika (PANMAGMATIKA) adalah pengembangan media pembelajaran yang dibuat oleh kelompok 7. Media tersebut membahas Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK). Pembuatan media ini menggunakan papan triple yang dilapisi dengan besi untuk ditempelkan dengan kancing warna yang sudah ditempelkan magnet untuk mencari FPB dan KPK dari soal yang diberikan. Petunjuk penggunaannya adalah menempelkan kancing warna-warni yang tidak sama dari soal yang diketahui untuk mencari permasalahan yang ditanyakan. Jika kancing warna-warni berada pada berada pada angka yang sama maka itu jawabannya. Selaras yang dikemukakan Sapartien (2017) bahwa dengan media pembelajaran dapat diterapkan papan dapat membantu siswa dalam pembelajaran KPK dan FPB dengan peroleh nilai diatas rata-rata dan tuntas.

Indikator kemampuan berfikir kreatif pada pengembangan media panmatika ini termasuk kedalam pada model kreatif modifikatif, karena media pembelajaran dihasilkan hanya mengubah bentuk desain produk dan memberikan ornamen-ornamen warna-warni sehingga produk tersebut menarik. Dan juga memodifikasi kancing dengan menempelkan magnet.

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa, terutama dikelas rendah karena dikelas tersebut siswa belum mampu berfikir abstrak. Dengan demikian guru dapat mengvisualisasikan dalam bentuk benda nyata atau kongkrit (Supriyono, 2018). Media dapat juga memberikan pengalaman belajar untuk peserta didik (Ahmadin, 2005). Pada kegiatan wawancara yang dilakukan pada perwakilan setiap kelompok mengatakan bahwa pengembangan media pembelajaran yang dibuat dengan melihat permasalahan yang ada. Sehingga diharapkan pengembangan media pembelajaran yang dibuat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari nantinya.

Hasil wawancara lainnya, dimana pengembangan media pembelajaran matematika yang dirancang mahasiswa saat pandemi *covid-19* tidak membuat kreatifitas mahasiswa berkurang. Semangat kreatifitas mahasiswa sama seperti pada pembelajaran sebelum adanya pandemic ini. Kendala yang dirasakan dengan adanya pandemic *covid-19* ini dalam pengembangan media yang dirasakan mahasiswa adalah mencari bahan yang diperlukan untuk dijadikan media pembelajaran karena terdapat beberapa toko masih menutup.

Pengembangan media pembelajaran yang dibuat mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran matematika, terlebih dahulu menentukan materi yang dianggap sangat membutuhkan media pembelajaran dalam proses pembelajarannya. Selain itu, keterampilan memilih dalam menyajikan materi sangat diperlukan. agar ketika membuat media pembelajaran tersebut agar menarik dan dapat dimanfaatkan dengan baik.

Kemampuan berfikir kreatif mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran matematika adalah secara keseluruhan termasuk dalam model kreatif modifikatif. Dimana mengubah bentuk atau desain dari media pembelajaran yang telah dibuat orang terdahulu sebelumnya. Kemampuan berfikir kreatif mahasiswa sudah termasuk kedalam tahap mampu mengekspresikan kemampuan berfikir kreatifnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka simpulan dari penelitian adalah (1) kemampuan berfikir kreatif mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran termasuk dalam model kreatif modifikatif yaitu mengubah bentuk suatu produk sehingga menjadi menarik dan lebih praktis; (2) mahasiswa mengembangkan media pembelajaran matematika berdasarkan permasalahan yang ditemukan, agar membantu siswa dalam pemahaman materi pembelajaran; (3) tingkat kreatifitas mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran sangat tinggi meskipun dengan adanya pandemic covid-19.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, J., Rohaeti, E. E., & Afrilianto, M. (2018). Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa Smp Kelas Viii Pada Materi Bangun Ruang. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(4), 779. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i4.p779-784>
- Adijaya, N., & Santosa, L. P. (2018). Persepsi Mahasiswa dalam Pembelajaran Online. *Wanastra*, 10(2), 105–110.
- Ahmad, H. (2017). Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Kodama dalam Mengerjakan Soal Matematika Materi Persamaan Garis Lurus. *Jurnal Pendidikan PEPATUDZU*, 13(2), 118–132.
- Ahmadin, H. A. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Renika Cipta.
- Anwar, M. N., Aness, M., Khizar, A., Naseer, M., & Muhammad, G. (2012). Relationship of creative thinking with the academic achievements of secondary school students. *International Interdisciplinary Journal of Education*, 1(3), 1–4. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/338549060_Relationship_of_Creative_Thinking_with_the_Academic_Achievements_of_Secondary_School_Students
- Armandita, P., Wijayanto, E., Rofiatus, L., & Susanti, A. (2017). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Pembelajaran Fisika Di Kelas XJ Mia 3 Sma Negeri 11 Kota Jambi. *Penelitian Ilmu Pendidikan*, 10(2).
- Ayu, P., & Qohar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut, 10(2), 119–124.
- Dewi, A., & Ratu, N. (2018). Pengembangan Alper Aljabar Untuk Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Salatiga, 5(1), 147–157.
- Hamalik Oemar. (1992). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Potur, A. A., & Barkul, mr. (2009). Gender and creative thinking in education: A theoretical and experimental overview. *A/Z ITU Journal of Faculty of Architecture*, 6(2), 44–57.
- Sapartien, R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Tabel Dengan Power Point Pada Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 26–30. <https://doi.org/10.24176/re.v7i1.1808>
- Shanti, W. N., Sholihah, D. A., & Abdullah, A. A. (2018). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui ctl. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 5(1), 98–110.
- Siswono, T. Y. E. (2008). *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan*

- Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 43–48. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262/3180>
- Tandiseru, S. R. (2015). The Effectiveness of Local Culture-Based Mathematical Heuristic-KR Learning towards Enhancing Student's Creative Thinking Skill. *Journal of Education and Practice*, 6(12), 74–81. Retrieved from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ1080709&site=ehost-live>
- Taufikurrahman, & Nurhaswinda. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Papan Pecahan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(2).
- Wahyuningsih, R. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Materi Bangun Ruang Sisi Datar Melalui Penggunaan Media Power Point Kelas VIII G SMP Negeri 1 Kedungjati Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Majalah Ilmiah Inspiratif*, 2(04), 1–10.
- Wicaksono, S. (2016). the Development of Interactive Multimedia Based Learning Using Macromedia Flash 8 in Accounting Course. *Journal of Accounting and Business Education*, 1(1), 122. <https://doi.org/10.26675/jabe.v1i1.6734>
- Zahara, H. M., & Budiyo. (2019). Pengaruh Media Papan Penjumlahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Siswa Kelas I Sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3).

