



## **USULAN PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

JUDUL PROGRAM

**KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA MELALUI METODE  
*BRAINSTORMING* BERBASIS *MACROMEDIA FLESH* PADA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA DI SMAN 1 PLOSOKLATEN**

Disusun oleh:

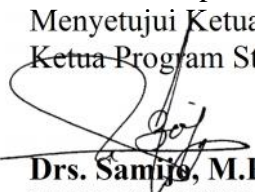
NILA SAYEKTI NINGRUM	(11.1.01.05.0147)	2011
ABDUL ROHMAN AZIZI	(12.1.01.05.0048)	2012
RICHA SAFITRI WULANDARI	(12.1.01.05.0147)	2012
YUNITA SARI	(13.1.01.05.0143)	2013


**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI  
KEDIRI  
2014**

## PENGESAHAN USULAN PENELITIAN

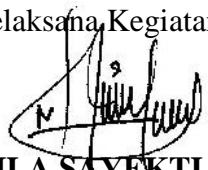
1. Judul Kegiatan : Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Metode *Brainstorming* Berbasis *Macromedia Flash* Pada Pembelajaran Matematika Di SMAN 1 Plosoklaten
2. Bidang Kegiatan : PKM-P
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
  - a. Nama Lengkap : NILA SAYEKTI NINGRUM
  - b. NIM : 11.1.01.05.0147
  - c. Jurusan : Pendidikan Matematika
  - d. Universitas : Universitas Nusantara PGRI Kediri
  - e. Alamat Rumah dan No.HP : jalan joyoboyo nomor 17b/49, RT/RW:03/10, 64122, Jawa Timur
  - f. Alamat email : nila.sayekti@yahoo.com
4. Anggota Pelaksana Kegiatan Penulis : 3
5. Dosen Pembimbing
  - a. Nama Lengkap dan Gelar : FENY RITA FIANTIKA, M. Pd
  - b. NIDN : 0710057801
  - c. Alamat Rumah dan No. HP : Jl. R. Patah 110 Wonorejo Sidomulyo Kec, Semen Kab, Kediri dan 081252008558
6. Biaya Kegiatan Total
  - a. DIKTI : Rp. 12.500.000,-
  - b. Sumber Lain : -
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 4 Bulan

Kediri, 12 September 2014  
Menyetujui Ketua  
Ketua Program Studi

  
**Drs. Samijo, M.Pd**  
NIDN. 0705096503  
Menyetujui,  
Wakil Rektor III

  
**Drs. Setyo Harmono, M.Pd**  
NIDN. 0727095801

Pelaksana Kegiatan

  
**NILA SAYEKTI NINGRUM**  
NIM. 11.1.01.05.0147  
Dosen Pembimbing

  
**Feny Rita Fiantika, M.Pd**  
NIDN. 0710057801

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iii</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	2
C. Rumusan Pertanyaan .....	2
D. Tujuan Penulisan .....	2
E. Luaran Yang Diharapkan .....	2
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Kemampuan Berpikir Kreatif	
B. Metode Brainstorming	
C. Metode Brainstorming Berbasis <i>Macromedia Flash</i>	
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN</b>	
A. Rencana Penelitian	
B. Tempat Penelitian	
C. Subjek Penelitian	
D. Prosedur Penelitian	
E. Jenis Penelitian	
F. Metode Pengumpulan Data	
G. Teknik Analisis Data	
<b>BAB 4 BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN .....</b>	<b>9</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

**KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA MELALUI METODE  
BRAINSTORMING BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 PADA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA  
DI SMAN 1 PLOSOKLATEN**

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa melalui metode *brainstorming* berbasis *macromedia flash* pada pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika masih cenderung mengutamakan perolehan hasil (produk) yang berupa pengetahuan, ingatan, dan kemampuan berpikir logis sehingga siswa masih beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran menghafal. Kemampuan yang perlu diperhatikan oleh guru salah satunya kemampuan berpikir kreatif siswa, kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan menghasilkan ide, gagasan dan pendapat baru.

Metode pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif adalah metode *brainstorming*. Metode *Brainstorming* atau sumbang saran adalah perpaduan antara metode tanya jawab dengan metode diskusi. *Macromedia Flash* merupakan media pembelajaran berbasis komputer yang dapat mengetahui kemampuan siswa dalam berpikir kreatif. Melalui metode *Brainstorming* berbasis *macromedia flash* siswa akan dapat berkomunikasi secara efektif dengan guru sehingga dapat merangsang siswa untuk berpikir semakin cepat dan menghilangkan verbalisme yaitu hafal secara material tetapi tidak dapat memahami konsepnya.

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan dipandang sangat penting untuk mempersiapkan masa depan yang lebih baik. Bekal utama yang diperlukan agar mampu bersaing dalam dunia pendidikan yang terus bergerak maju dan mengglobal adalah kemampuan berpikir logis. Namun, Pendidikan di Indonesia cenderung mengabaikan kemampuan bernalar (litbang.kemdikbud). Kemampuan bernalar terdiri dari kemampuan berpikir dasar, kritis, dan kreatif menurut Krulik & Rudnick (dalam Siswono, 2008:28). Kemampuan inilah yang seharusnya dibangun di jenjang sekolah. Salah satu jenjang sekolah di Indonesia adalah jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Dalam SMA berbagai bidang studi diajarkan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas berfikir siswa, salah satunya matematika. Dalam proses pembelajaran dalam ruang kelas senantiasa guru yang berperan aktif, hal ini dipengaruhi kondisi psikologis siswa yang kurang mendukung, sehingga berpengaruh dalam minat belajar dan daya pikir yang kurang maksimal. Hal ini tentunya perlu mendapat perhatian dari guru, karena pembelajaran yang demikian dapat menyebabkan kurang berkembangnya kreativitas siswa. Berpikir adalah kemampuan untuk memutuskan sesuatu, salah satu kemampuan siswa dalam berpikir adalah kemampuan berpikir kreatif.

Berpikir adalah kemampuan untuk memutuskan sesuatu, salah satu kemampuan siswa dalam berpikir adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan baru. Berdasarkan penelitian genetika yang dilakukan oleh Dyers (2011) 2/3 dari kemampuan kreativitas seseorang diperoleh dari proses pembelajaran, sedangkan 1/3 lainnya merupakan warisan genetika. (sidiknas, 19 Januari 2013). Metode pembelajaran yang dapat melatih kemampuan berpikir kreatif adalah metode *Brainstorming*. Hal ini sesuai dengan pendapat Widowati (2009) beliau mengemukakan untuk memupuk kreativitas siswa terutama menyangkut kemampuan cara berpikir siswa, maka perlu suatu metode pembelajaran yang mendorong siswa menjadi pemikir yang baik, yang mampu memberikan banyak alternatif jawaban terhadap suatu permasalahan.

*Macromedia Flash 8* merupakan media yang tepat untuk menyajikan bentuk visual seperti video, gambar, animasi, dan suara. Penggunaan metode brainstorming berbasis macromedia flash 8 dalam pembelajaran matematika disini agar bisa mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemui dalam upaya peningkatan sumber daya manusia lulusan Sekolah Menengah Atas sebagai berikut :

1. Masih rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran matematika.
2. Siswa cenderung pasif pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.
3. Rendahnya kreatifitas siswa dalam pembelajaran matematika, seperti menjawab pertanyaan dari guru, mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, mempresentasikan hasil pekerjaan.
4. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar kurang sesuai dengan materi pelajaran yang diberikan.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka penulis dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah aktifitas guru dalam pelaksanaan metode *Brainstorming* berbasis *macromedia flash* pada pembelajaran matematika di SMAN 1 Plosoklaten?
2. Bagaimanakah kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika di SMAN 1 Plosoklaten setelah penggunaan metode *Brainstorming* berbasis *macromedia flash*?

## **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka penulis bertujuan untuk :

1. Mendiskripsikan pelaksanaan metode *Brainstorming* berbasis *macromedia flash* pada pembelajaran matematika di SMAN 1 Plosoklaten.

2. Mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika di SMAN 1 Plosoklaten setelah penggunaan metode *Brainstorming* berbasis *macromedia flash*

## BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

### A. Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir adalah menggunakan akal budi untuk melakukan sesuatu. Kreatif adalah menggunakan, menciptakan segala sesuatu yang baru. Berpikir kreatif adalah sebagai dasar pemikiran yang digunakan seseorang untuk membangun ide atau gagasan yang baru. Menurut Rahmat(2005: 74) berpikir kreatif harus memenuhi tiga syarat. Pertama, kreativitas melibatkan respon atau gagasan yang baru, atau secara statistik sangat jarang terjadi. Kedua, kreativitas ialah dapat memecahkan persoalan secara realistis. Ketiga, kreativitas merupakan usaha untuk mempertahankan insight yang orisinal, menilai dan mengembangkannya sebaik mungkin. Jadi, untuk bisa memahami kemampuan berpikir kreatif, kita terlebih dahulu memahami kreativitas.

Isaksen, Puccio, dan Treffinger (dalam Fardah 2012) menguraikan bahwa berpikir kreatif menekankan pada aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian (*originality*).

#### 1. Kelancaran (*Fluency*)

Kelancaran adalah kemampuan untuk memberikan berbagai respon. Kelancaran pada umumnya berkaitan dengan kemampuan melahirkan alternatif-alternatif pada saat diperlukan.

#### 2. Fleksibilitas/keluwesan (*Flexibility*)

Keluwesan adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah. Keluwesan berkaitan dengan kemampuan untuk membuat variasi terhadap satu ide dan kemampuan memperoleh cara baru.

#### 3. Orisinalitis/keaslian (*Originality*)

Keaslian adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise. Keaslian berkaitan dengan kemampuan memberikan respon yang khas/ unik berbeda dengan yang biasa dilakukan orang lain.



## **B. Brainstorming**

Pada tahun 1941 Alex Osborn mencari aturan yang akan memberikan orang kebebasan berpikir dan tindakan untuk mengungkapkan ide-ide baru. Teknik yang dapat diterapkan untuk memecahkan suatu masalah dalam kelompok (sekitar 8-10 orang) dengan menggali ide sebanyak mungkin dari anggota kelompok. Menurut Rawlinson (dalam Dharayanti,dkk:2013) *Brainstorming* merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan secara umum dan dapat digunakan dalam banyak bidang. Sedangkan menurut Suparman (dalam Nuraisyah:2008) dasar penggunaan metode *Brainstorming* adalah kelompok dapat mengajukan usul lebih banyak dibandingkan anggota secara individual.

Menurut Rossiter dan Lilien (1994), 6 prinsip *brainstorming* yang lebih menghasilkan kuantitas dan kualitas ide yang lebih tinggi tersebut adalah:

1. Aturan brainstorming sangat penting dan seharusnya ditekankan bahwa aturan brainstorming yang pokok tidak hanya pada kuantitas ide tetapi juga memperhatikan kualitas ide.
2. Tujuan khusus seharusnya ditetapkan untuk sejumlah ide yang dibangkitkan selama proses brainstorming.
3. Ide awal seharusnya dimulai dari individu, bukan secara kelompok.
4. Gunakan interaksi dalam kelompok untuk mengumpulkan dan menyaring ide-ide yang muncul dari setiap individu.
5. Menentukan kesimpulan akhir dengan pemungutan suara dari para anggota kelompok atau dikenal dengan prosedur I-G-I (*Individual-Group-Individual*)
6. Waktu yang digunakan untuk membangkitkan ide awal sebaiknya tidak terlalu lama.

## **C. Brainstorming berbasis Maromedia Flash 8**

Menurut Martinis (2003:74), metode *brainstorming* adalah metode yang merangsang berpikir dan menggunakan wawasan tanpa melihat kualitas pendapat yang disampaikan oleh siswa. Akan tetapi guru dapat menggambarkan bahwa yang diminta adalah buah pikiran dengan alasan-alasan yang rasional. Teori lain mengungkapkan bahwa “*brainstorming* adalah teknik melontarkan masalah kepada siswa yang harus dijawab atau ditanggapi oleh mereka sehingga masalah

tersebut berkembang menjadi masalah baru” (Isriani, 2011). Sementara menurut Kusumah (2007) karena konsep-konsep dan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang memiliki keterkaitan antara satu unsur dan satu unsur lainnya sulit diajarkan melalui buku semata, maka pembelajaran matematika akan lebih cepat jika dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas dikenalkan pada komputer yang didayagunakan secara efektif. Pembelajaran dengan menggunakan komputer dapat dinikmati oleh siswa, salah satunya adalah dengan Macromedia Flash 8.

*Macromedia Flash 8* adalah *software* yang bisa membuat video, animasi, gambar yang menarik. Menurut Astuti (dalam Nimaswati, 2013) animasi adalah susunan objek yang diatur sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu gerakan yang mampu menarik orang untuk melihatnya, agar menghasilkan animasi yang menarik sesuai dengan tujuan penelitian maka peneliti menggunakan media pembelajaran *macromedia flash 8*. Program ini dapat menampilkan informasi berupa video, gambar, dan animasi, sehingga siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran matematika.

### **BAB 3 METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kualitatif. Bogdan & Biklen (dalam Rahmat, 2009) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Fokus dalam penelitian ini adalah pelaksanaan metode *brainstorming* berbasis macromedia flash 8 dan mendiskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan metode *brainstorming* berbasis *macromedia flash 8*.

#### **B. Kehadiran Peneliti**

Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen sekaligus pengumpul data. Instrumen selain manusia dapat pula digunakan, tetapi fungsinya terbatas sebagai pendukung tugas peneliti sebagai instrumen.

#### **C. Prosedur Penelitian**

Rencana kegiatan pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Tahap pra lapangan: menyusun rencana penelitian, memilih tempat penelitian, melakukan observasi awal, memilih subjek penelitian, menyiapkan instrumen penelitian
2. Tahap pekerjaan lapangan: menerapkan RPP yang sudah dibuat mengobservasi aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung, mewawancarai subjek penelitian dan merekam aktivitas proses belajar mengajar siswa

#### **D. Subjek Penelitian**

Dalam memilih subjek penelitian, peneliti menggunakan data nilai penempatan dengan materi sebelumnya. Peneliti membentuk satu kelompok yang beranggotakan siswa berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Hal ini dimaksudkan agar kelompok yang terbentuk mewakili dua jenis kemampuan yang umumnya ada pada suatu kelas. Peneliti hanya membentuk satu kelompok untuk memfokuskan penelitian. Peneliti mengambil banyak siswa yang sama untuk kedua tingkat kemampuan yaitu dua orang untuk masing-masing tingkat kemampuan. Oleh karena itu, dalam pemilihan anggota kelompok maka peneliti menggunakan metode penentuan kedudukan siswa berdasarkan standar deviasi pengelompokan atas dua rangking

#### E. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Plosoklaten Kabupaten Kediri dengan pertimbangan bahwa SMA ini merupakan SMA kabupaten tingkat kecamatan yang selama proses pembelajaran guru yang berperan aktif, jadi perlu metode baru untuk guru sebagai awal menumbuhkan kreativitas siswa.

#### F. Metode Pengumpulan Data

Sumber data primer pada penelitian ini dikumpulkan dengan metode survei yaitu informasi diperoleh melalui permintaan keterangan-keterangan kepada pihak yang memberikan keterangan/jawaban (informan). Sehingga datanya berupa jawaban-jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan (Marzuki, 1986: 58). Lebih lanjut lagi, teknik/prosedur pengumpulan data yang digunakan adalah tes kemampuan berpikir kreatif ini berbentuk soal uraian, lembar observasi, dan wawancara tak terstruktur.

#### G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan model Miles *and* Huberman. Sugiyono (2009: 430) menyatakan bahwa aktivitas dalam analisis kualitatif model Miles *and* Huberman dilakukan secara interaktif pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Aktivitas dalam analisis data yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing and verification* yang diuraikan sebagai berikut (Sugiyono, 2009: 431-438).

## BAB 4 BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

### 1. Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Biaya
1.	<b>Peralatan Penunjang</b> jumlah	<b>Rp. 4.400.000,-</b>
2.	<b>Bahan Habis Pakai</b> Jumlah	<b>Rp. 4.800.000,-</b>
3.	<b>Perjalanan</b> Jumlah	<b>Rp. 1.200.000,-</b>
4.	<b>Lain-Lain</b> Jumlah	<b>Rp. 2.1000.000,-</b>
Jumlah seluruh pengeluaran		<b>Rp. 12.500.000,-</b>

### 2. Jadwal Kegiatan

No.	Proses Kegiatan	Bulan dan Minggu															
		I				II				III				IV			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Menyusun Proposal																
2	Menyiapkan Buku																
3	Menyiapkan Bahan dan Alat																
4	Uji Coba																
5	Revisi Media																
6	Pelaksanaan Penelitian																
7	Pembuatan laporan Penelitian																
8	Pelaporan Penelitian																

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Balackova, H. 2004. Brainstorming: a creative problem-solving method. Paper. Masaryk Institute of Advanced Studies, Czech Technical University, Prague, Czech Republik. Diakses dari [http://www.unido.org/fileadmin/import/16953\\_Brainstorming.pdf](http://www.unido.org/fileadmin/import/16953_Brainstorming.pdf) pada tanggal 24 Desember 2013
- BSNP. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomer 22*. Jakarta: Kemdiknas.
- Litchfield, R. C., 2009. *Brainstorming rules as assigned goals: Does brainstorming really improve idea quantity?*. Original Paper. Economics and Business Department, Washington & Jefferson. 33. 25-31. doi: 10.1007/s11031-008-9109-x. Diakses dari <http://www.springerlink.com/content/t781187427243t17/> pada tanggal 21 Desember 2013
- Mahmudi, A. 2010. "Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis". Makalah. Konferensi Nasional Matematika XV UNIMA 30 Juni – 3 Juli 2010
- Munandar, Utami, S. C, *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah*, Jakarta: Gramedia, 1999
- Nanang Martono, Mintarti, Elis Puspitasari. 2006. Upaya Peningkatan Partisipasi Mahasiswa dalam Proses Pembelajaran Mata Kuliah Sosiologi Pendidikan melalui Metode Peer Teaching dan Brainstorming. Artikel. Jurusan Sosiologi FISIP Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto
- Rakhmat, Jalaluddin. 2007. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: ROSDA
- Rahmawati. 2011. Pengaruh Pembelajaran Matematis Berbasis Komputer Terhadap Kemampuan Berpikir kritis Matematis Siswa SMA. Skripsi. Bandung: UPI, (online) [http://repository.upi.edu/skripsiview.php?no\\_skripsi=9619](http://repository.upi.edu/skripsiview.php?no_skripsi=9619) diakses Maret 2012
- Silver, E. A. 1997. "Fostering Creativity through Instruction Rich in Mathematical Problem Solving and Problem Posing". The International Journal on Mathematics Education, Vol 29(3)
- Siswono, T.Y.E. 2008. Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajuan Masalah Dan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. Surabaya: Unesa University Press
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta
- Tapping into the Creative Potential of Higher Education: A Theoretical Perspective, Matt Baker, [www.jsaer.org](http://www.jsaer.org). diakses Januari 2014

**LAMPIRAN 1****Biodata Ketua dan Anggota****Ketua :**

1	Nama Lengkap	NILA SAYEKTI NINGRUM
2	NIM	11.1.01.05.0147
3	Jenis Kelamin	Perempuan
4	Program Studi	Pendidikan Matematika
5	Tempat, tanggal lahir	Kediri, 26 Januari 1993
6	E-mail	Nila.sayekti@yahoo.com
7	Nomor Hp	+6285732353561

**Riwayat Pendidikan**

	<b>SD</b>	<b>SMP</b>	<b>SMA</b>
Nama Instansi	SDN Dandangan II	SMPN 3 Kediri	SMAN 1 Kediri
Jurusan			
Tahun Masuk-Lulus	2005	2008	2011

**Anggota 1**

1	Nama Lengkap	ABDUL ROHMAN AZIZI
2	NIM	12.1.01.05.0048
3	Jenis Kelamin	Laki-laki
4	Program Studi	Pendidikan Matematika
5	Tempat, tanggal lahir	Nganjuk, 7 Oktober 1993
6	E-mail	abdul.rohman.azizi@gmail.com
7	Nomor Hp	085736761145

**Riwayat Pendidikan**

	<b>SD</b>	<b>SMP</b>	<b>SMA</b>
Nama Instansi	SDN SONOAGENG IV	MTsN TANJUNGTANI	MAN 3 KOTA KEDIRI
Jurusan			IPA
Tahun Masuk-Lulus	2006	2009	2012

Mengetahui Anggota 1



ABDUL ROHMAN AZIZI  
NIM. 12.1.01.05.0048


**Anggota 2**

1	Nama Lengkap	RICHA SAFITRI WULANDARI
2	NIM	12.1.01.05.0147
3	Jenis Kelamin	Perempuan
4	Program Studi	Pendidikan Matematika
5	Tempat, tanggal lahir	Nganjuk, 31 Mei 1994
6	E-mail	richarichafitri@gmail.com
7	Nomor Hp	085655646534

**Riwayat Pendidikan**

	<b>SD</b>	<b>SMP</b>	<b>SMA</b>
Nama Instansi	SDN Kedungrejo 1	SMP N 1 Tanjung Anom	SMA N 1 Kertosono
Jurusan			IPA
Tahun Masuk-Lulus	2005	2008	2011

Mengetahui Anggota 2



**RICHA SAFITRI W.**  
NIM. 12.1.01.05.0147


**Anggota 3**

1	Nama Lengkap	YUNITA SARI
2	NIM	13.1.01.05.0143
3	Jenis Kelamin	Perempuan
4	Program Studi	Pendidikan Matematika
5	Tempat, tanggal lahir	Kediri, 22 Juni 1995
6	E-mail	Yunitas128@gmail.com
7	Nomor Hp	085735568204

**Riwayat Pendidikan**

	<b>SD</b>	<b>SMP</b>	<b>SMA</b>
Nama Instansi	SDN Pandansari 01	MTsN purwoasri	MAN Purwoasri
Jurusan			IPA
Tahun Masuk-Lulus	2006	2009	2013

Mengetahui Anggota 3



**Yunita Sari**  
NIM. 13.1.01.05.0143



Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hokum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidak sesuaian dengan kenyataan saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah PKM-P.

Kediri, 15 September 2014  
Ketua Pelaksana

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nila Sayekti N.', written over a faint circular stamp or watermark.

NILA SAYEKTI N.  
NIM. 11.1.01.05.0147

## LAMPIRAN 2

No.	Jenis Pengeluaran	Biaya
1	<b>Peralatan Penunjang</b> a. Pengumpulan Buku b. Penjilitan Proposal c. Sewa Leptop d. CD e. Sewa LCD f. Media dan Perangkat Pembelajaran Jumlah	Rp. 800.000,- Rp. 400.000,- Rp. 900.000,- Rp. 100.000,- Rp. 1.200.000,- <u>Rp. 2.600.000,-</u> + <b>Rp. 4.400.000,-</b>
2	<b>Bahan Habis Pakai</b> a. Pembuatan dan Penggandaan Soal b. Penyelenggaraan Proses c. Pengambilan Data d. Revisi Media Pembelajaran e. Analisi Data f. Sewa Laboratorium Pendidikan Jumlah	Rp. 500.000,- Rp. 1.100.000,- Rp. 600.000,- Rp. 700.000,- Rp. 500.000,- <u>Rp. 1.400.000,-</u> + <b>Rp. 4.800.000,-</b>
3	<b>Bahan Habis Pakai</b> a. Transport mencari buku dari kampus ke Surabaya b. Transport Penelitian dari kampus ke Sekolah c. Transport Lain-lan(sewa LCD,sewa Leptop) Jumlah	Rp. 600.000,- Rp. 700.000,- <u>Rp. 100.000,-</u> + <b>Rp. 1.400.000,-</b>
4	<b>Peralatan Penunjang</b> a. Penyusunan Laporan b. Penyusunan Laporan Monev c. Penyusunan Laporan Akhir Jumlah	Rp. 900.000,- Rp. 700.000,- <u>Rp. 500.000,-</u> + <b>Rp. 2.100.000,-</b>
<b>Jumlah seluruh pengeluaran</b>		<b>Rp.12.500.000,-</b>

### **LAMPIRAN 3**

#### **Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas**

<b>No.</b>	<b>Nama / NIM</b>	<b>Program Studi</b>	<b>Bidang Ilmu</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Uraian Tugas</b>
1	NILA SAYEKTI NINGRUM (11.1.01.05.0149)	Pendidikan Matematika	Pendidikan Matematika	16 Minggu	Membuat Usulan dan Pelaksana
2	ABDUL ROHMAN AZIZI (12.1.01.05.0048)	Pendidikan Matematika	Pendidikan Matematika	16 Minggu	Membuat Usulan dan Pelaksana
3	RICHA SAFITRI WULANDARI (12.1.01.05.0147)	Pendidikan Matematika	Pendidikan Matematika	16 Minggu	Membuat Usulan dan Pelaksana
4	YUNITA SARI (13.1.01.05.0143)	Pendidikan Matematika	Pendidikan Matematika	16 Minggu	Membuat Usulan dan Pelaksana



# UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Jalan K.H. Achmad Dahlan No. 78 telepon (0354) 7117220  
Kediri

## SURAT PERNYATAAN KETUA PELAKSANA

Yang beratanda tangan di bawah ini:

Nama : NILA SAYEKTI NINGRUM  
NIM : (11.1.01.05.0147)  
Program Studi : Pendidikan Matematika  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa usulan PKM-P saya dengan judul:

### **KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA MELALUI METODE BRAINSTORMING BERBASIS MACROMEDIA FLESH PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SMAN 1 PLOSOKLATEN**

yang diusulkan untuk tahun anggaran 2014/2015 bersifat orisinil dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas Negara. Demikian pernyataan ini dibuat sesungguhnya dan benar-benarnya.

Menyetujui,  
Wakil Rektor III

Drs. SETYO HARMONO, M.Pd  
NIDN. 0727095801

Kediri, 15 September 2014

Yang menyatakan



NILA SAYEKTI NINGRUM  
NIM. 11.1.01.05.0147