PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8* UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA POKOK BAHASAN OPERASI HITUNG BENTUK ALJABAR SISWA KELAS VIII SMPN 2 KAMPAK

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Jurusan Matematika FKIP UN PGRI Kediri

OLEH :

EKO CAHYONO
NPM: 12.1.01.05.0046

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2016

ii

Skripsi oleh:

EKO CAHYONO

NPM: 12.1.01.05.0046

Judul:

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8* UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA POKOK PAHASAN OPERASI HITUNG BENTUK ALJABAR SISWA KELAS VIII SMPN 2 KAMPAK

Telah disetujui untuk diajukan kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan Prodi Matematika

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal:

Pembimbing I	Pembimbing II
Feny Rita Fiantika, M.Pd	**Ratna Yulis Tyaningsih, M.Pd**
NIDN. 0710057801	NIDN. 0709079001

Skripsi oleh:

EKO CAHYONO
NPM. 12.1.01.05.0046

Judul:

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8 UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA POKOK BAHASAN OPERASI HITUNG BENTUK ALJABAR SISWA KELAS VIII SMPN 2 KAMPAK

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Jurusan Pendidikan Matematika FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal:_____

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Feny Rita Fiantika, M.Pd. _____
2. Penguji I : Drs. Samijo, M. Pd. _____
3. Penguji II : Ratna Yulis Tyaningsih, M. Pd. _____

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M. Pd.
NIDN. 0716046202

iii

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8* UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA POKOK BAHASAN OPERASI HITUNG BENTUK ALJABAR SISWA KELAS VIII SMPN 2 KAMPAK

Eko Cahyono
12.1.01.05.0046
FKIP – Pendidikan Matematika
cahyonoeko204@gmail.com
Feny Rita Fiantika, M.Pd dan Ratna Yulis Tyaningsih, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Eko Cahyono : Penggunaan Media Pembelajaran *Macromedia Flash Professional 8* untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pokok Bahasan Operasi Hitung Pada Bentuk Aljabar Siswa Kelas VIII SMPN 2 Kampak

Penelitian ini dilatar belakangi hasil wawancara dengan guru matematika SMP N 2 Kampak kelas VIII B siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Operasi Hitung Bentuk Aljabar, diantaranya adalah (1) siswa mengalami kesulitan pada tahapan cara pengerjaan seperti operasi tambah, kurang, kali dan bagi, (2) sering muncul kebanyakan sifat-sifat yang digunakan dalam bentuk operasionalnya kebingungan, terbiasa dengan lambang variabel x.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) bagaimanakah penggunaan media pembelajaran Macromedia Flash Professional 8 untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMPN 2 Kampak pada pokok bahasan Operasi Hitung Pada bentuk Aljabar ?, (2) Bagaimanakah proses berpikir kreatif siswa dalam penggunaan media pembelajaran *Macromedi Flash Professional 8* kelas VIII SMPN 2 Kampak pokok bahasan Operasi Hitung Pada bentuk Aljabar?, (3) Bagaimanakah peningkatan berpikir kreatif siswa menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash Professional 8* kelas VIII SMPN 2 Kampak pokok bahasan Operasi Hitung Pada bentuk Aljabar?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan subyek penelitian siswa kelas VIII B SMPN 2 Kampak. Penelitian ini dilaksanakan selama dua kali pertemuan, dengan menggunakan instrumen berupa RPP, lembar observasi guru, lembar observasi siswa, soal tes, lembar wawancara.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash Professional 8* untuk meningkatkan berpikir kreatif berjalan dengan baik dan berhasil dilakukan dengan kategori sangat baik dalam pertemuan pertama dan kategori sangat baik dalam pertemuan kedua. (2) Siswa mampu menerapkan kemampuan Berpikir Kreatif dengan baik melalui pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash Professional 8*.(3) siswa kelas VIII B SMPN 2 Kampak mengalami peningkatan kemampuan Berpikir Kreatif pada materi Operasi Hitung Pada Bentuk Aljabar menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash Professional 8*.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: (1) tujuan pokok penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash Professional 8* adalah untuk mengembangkan kemampuan individu untuk mengembangkan kemampuan Berpikir Kreatif. Oleh karena itu guru sebagai pelaksana pembelajaran harus mengutamakan pembuatan media pembelajaran *Macromedia Flash Professional 8*

sekreatif dan semenarik mungkin.

Kata Kunci : Media pembelajaran *Macromedia Falsh Professional 8*, Berpikir kreatif

I. LATAR BELAKANG

Berdasarkan wawancara dengan guru matematika kelas VIII SMPN 2 Kampak bahwa peserta didik belum mampu mencapai standar yang diinginkan, ini terlihat dari hasil ulangan harian siswa yang masih banyak mendapat nilai matematika di bawah KKM yang telah ditetapkan oleh satuan pendidikan. Hal ini disebabkan karena terjadinya suasana kelas yang cenderung *teacher-centered* tanpa memanfaatkan media pembelajaran. Meskipun demikian, sebagian guru kurang memanfaatkan media pembelajaran karena tidak begitu merepotkan. Padahal secara tidak sadar hal ini mengakibatkan kebosanan peserta didik dan kesulitan dalam memahami materi terutama pada pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang menduduki peranan penting dalam hal kemajuan suatu bangsa, khususnyadalam menunjang teknologi. Misalnya penemuan dan pengembangan. Persamaan Kuadrat merupakan salah satu materi dalam matematika, konsepnya berpengaruh dalam fisika. Tak heran jika jam belajar matematika dalam jenjang pendidikan di Indonesia mendapat porsi yang lebih banyak dibandingkan pelajaran yang lainnya.

Menurut Mardiyono (2005) umumnya siswa meras enggan mempelajari matematika, bahkan ada yang takut atau merasa benci terhadap matematika. Guru kurang termotifasi untuk mengubah pola mengajarnya, pendidikan kurang dapat memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis komputer. Dalam pembelajaran pendidik lebih suka menggunakan metode tradisional tanpa menggunakan media pembelajaran sebagai alternatif dalam proses pendidikan. Khususnya matematika yang mempunyai objek kajian yang abstrak, sehingga hal ini berakibat terhadap kurangnya kekreatifan siswa dalam menyelesaikan soal.

Sesuai dengan Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, yang menuntuk siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran maka komputer dapat dijadikan salah satu media untuk membantu proses pembelajaran. Media berbantuan komputer diharapkan dapat dijadikan sebagai media yang efektif untuk sumber belajar yang dapat meningkatkan prestasi siswa. Banyak cara yang dikembangkan dalam pembelajaran yang ,elibatkan siswa aktif melalui simulasi komputer, salah

satumya adalah dengan cara penggunaan progam *Macromedia Flash Professional 8.* Progam ini dimungkinkan supaya siswa lebih kreatif dalam mengikuti pelajaran matematika. Kedudukan media pembelajaran adalah komponen mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajar. Dengan demikian fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan mengajar yang dipergunakan guru.

Perlu disadari bahwa selama ini pendidikan formal hanya menekankan perkembangan yang terbatas pada ranah kognitif saja. Sedangkan perkembangan pada ranah afektif (sikap dan perasaan) kerang diperhatikan. Terbukti pada pengajaran di sekolah, jarang sekali ada kegiatan yang menuntut pemikiran divergen atau berpikir kreatif sehingga siswa tidak terangsang untuk tidak berpikir, bersikap, dan berperilaku kreatif. Oleh sebab itu dalam proses pembelajaran diperlukan cara yang mendorong siswa untuk memahami masalah, meningkatkan kemampuan siswa berpikir kreatif dalam menyusun rencana penyelesaian dan melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan sendiri penyelesaian masalah, serta mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa guru sebagai fasilitator (Supardi, 2008: 249).

Oleh karena itu, perlu dilakukan suatu perubahan atau perbaikan pembelajaran karena kegiatan pembelajaran merupakan faktor penting yang perlu mendapatkan perhatian. Guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa . salah satu upaya dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajran *Macromedi Flash Professional 8.* Pendekatan ini menuntut siswa untuk menguasai konsep-konsep matematika. Penggunaan media pembelajran *Macromedia Flash Professional 8* memberi harapan untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa.

II. METODE

Ditinjau dari jenis datanya pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Adapun yang dimaksut dengan penelitian kualitatif yaitu suatu jenis penelitian yang menghasilkan temuan-temuan yang tidak diperoleh oleh alat-alat prosedur statistik atau alat-alat kuantifikasi lainnya. Hal ini dapat mengarah pada penelitian tentang

kehidupan, sejarah, perilaku seseorang atau hubungan-hubungan interaksional. Konsep ini menekankan bahwa penelitian kualitatif ditandai oleh penekanan pada penggunaan nonstatistik (matematika) khusus dalam hal analisi data hingga dihasilkan temuan penelitian secara ilmiah (Strauss, 1990: 17).

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Menurut *counter* penelitian deskriptif adalah penelitian yang dirancang untuk memberikan gambaran atau uraian atas suatu keadaan sejernih mungkin tanpa ada perlakuan terhadap objek (Pratiwi, 2006). Adapun kajiannya menggunakan analisis kualitatif, yakni data yang terkumpul berbentuk kata-kata yang diuraikan secara naratif.

Kehadirin peneliti disini bersifat mutlak, artinya kehadiran peneliti disini sangat diperlukan karena peneliti berperan aktif dalam proses penelitian. Peneliti disini bertindak sebagai pengajar, pelaksana, merencanaka, mengumpulkan data, menganalisis, dan melaporkan hasil penelitian dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti dibantu oleh guru bidang studi matematika dengan maksud membantu mencatat semua hal yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung sehingga semua data yang bersifat penting tidak terleatkan.

Pada bagian ini peneliti menemukan sebuah kasus dimana terjadikelemahan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran pada suatu sekolah, sehingga peneliti berencana melakukan sebuah penelitian guna meningkatkan kelemahan tersebut dengan melakukan perizinan :

a. Kaprodi Matematika
b. Lembaga penelitian dan pengembangan UNP Kediri
c. Kepala Sekolah SMPN 2 Kampak
d. Wali Kelas Kelas VIII SMPN 2 Kampak
e. Guru Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII SMPN 2 Kampak
f. Siswa-siswa Kelas VIII SMPN 2 Kampak

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Kampak yang berlokasi di Desa Karangrejo, Kecamatan Kampak, Kabupaten Trenggalek. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2016/2017. Peneliti memilih sekolah ini karena sebagai lokasi penelitian dengan pertimbangan sebagai berikut :

a. Dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas belum pernah menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif,

sehingga pembelajaran dikelas terkesan monoton.

b. Kurangnya siswa berpikir kreatif dalam mengerjakan soal-soal matematika.

Adanya sarana dan prasarana yang belum dimanfaatkan dengan penuh oleh guru untuk melaksanakan pembelajaran dikelas.

Prosedu pengumpulan data, RPP dalam penelitian ini akan digunakan 2 RPP untuk 2 kali pertemuan. RPP ini digunkan guru untuk memberikan landasan pokok bagi guru dan siswa untuk mendapatkan hasil yang mendalam, yang bertindak sebagai guru dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran matematika SMPN 2 Kampak dan peneliti sepenuhnya bertindak sebagai observer. Lembar observasi dalam penelitian ini peneliti akan melakukan observasi dengan jumlah siswa 3 anak, dimana anak-anak tersebut 1 berkemampuan rendah, 1 berkemampuan sedang sedang, dan 1 berkemampuan tinggi. Peneliti akan melakukan pengamatan dalam 2 kali pertemuan, agar dapat memperoleh data yang akurat. Wawancara dilakukan oleh peneliti dengan subjek penelitian yang terbatas. Wawancara ini dilaksanakan setelah proses pembelajaran di kelas. Wawancara dengan narasumber menitikberatkan pada tanggapan dan kesulitan-kesulitan peserta didik selama kegiatan pembelajaran matematika. Tes, teknik tes yang dipakai dalam penelitian ini, tes tertulis dalam bentuk uraian. Tes dilakukan terhadap peserta didik kelas VIII SMPN 2 Kampak tahun pelajaran 2015/2016. Dalam penelitian ini tes kemampuan mengerjakan soal matematika untuk memperoleh data mengenai berpikir kreatif siswa.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada bab IV maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Macromedia Flash Professional 8 di SMPN 2 Kampak berjalan dengan baik dan berhasil dengan katagori baik pada pertemuan pertaman dan baik pada pertemuan kedua.
   a. Hasil observasi pertemuan pertama, siswa berkemampuan tinggi pembelajaran menggunakan media pembelajaran Macromedia Flash Professional 8 memperoleh katagori baik dengan rata-rata

81,16% dan pada pertemuan kedua memperoleh katagori baik dengan rata nilai 86,20%.

b. Hasil observasi pertemuan pertama, siswa berkemampuan sedang pembelajaran menggunakan media pembelajaran Macromedia Flash Professional 8 memperoleh katagori cukup dengan rata-rata 74,63% dan pada pertemuan kedua memperoleh katagori baik dengan rata-rata 74,63%.

c. Hasil observasi pertemuan pertama, siswa berkemampuan rendah pembelajaran menggunakan media pembelajaran Macromedia Flash Professional 8 memperoleh katagori cukup dengan rata-rata 67,38% dan pada pertemuan kedua memperoleh katagori cukup dengan nilai 69,56%.

2. Siswa mampu menerapkan kemampuan Berpikir Kreatif dengan baik melalui pelaksaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Macromedia Flash Professional 8 itu terlihat dari meningkatnya nilai prosentasi Berpikir Kreatif setelah dilakukan wawancara.

a. Hasil wawancara pertemuan pertama, siswa berkemampuan tinggi berhasil menerapkap kemampuan berpikir kreatif dengan rata-rata kemampuan berpikir kreatif 81,25% dengan katagori baik dan pada pertemuan kedua kemampuan berpikir kreatif 83,33% dengan katagori baik.

b. Hasil wawancara pertemuan pertama, siswa berkemampuan sedang berhasil menerapkan kemampuan berpikir kreatif dengan rata-rata 75,01% dengan katagori cukup dan pada pertemuan kedua kemampuan kemampuan berpikir kreatif 79,91% dengan katagori cukup.

c. Hasil wawancara pertemuan pertama, siswa berkemampuan rendah berhasil menerapkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan rata-rata 58,33% dengan katagori cukup dan pada pertemuan kedua kemampuan berpikir

kreatif siswa dengan rata-rata 60,41% dengan katagori cukup.

3. Dari pendeskripsian kesimpulan poin nomor 2 diatas dapat dilihat bahwa siswa kelas VIII B SMPN 2 Kampak mengalami peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada materi operasi hitung bentuk aljabar menggunakan media pembelajaran Macromedia Flash Professional 8.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. 2007. *Media Pembelajaran.* Bandung: CV Wacana Prima.

Adinawan, M.Cholik & Sugijono. 2005. *Matematika untuk SMP/ MTS Kelas VIII*. Jakarta: Erlangga.

Wahana Komputer. 2002. *Pembuatan Animasi Dengan Macromedia Flash 5.0*. Jakarta: Salemba Infotek.

Ahmadi, Rulam. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Moleong, Lexy.J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif.* Bandung: Alvabeta cv.

Supardi. 2008. *Peran Berfikir Kreatif Dalam Proses Pembelajaran Matematika.* Jurnal Formatif, 2(3): 248-262.

Farda.D.K. 2012. *Analisis Proses dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Matematika Melalui Tugas Open-Ended.* Jurnal Kreano, Vol. 3(2):

Rifa'i.A.I. 2012. *Efektivitas Media Pembelajaran CD E-Learning SMA Matematika Dilengkapi Metode Diskusi dan Presentasi Terhadap Minat Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA.* Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Arifin.A.A.F. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Macromedia Flash Professional 8 Pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Kelas* VII. Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Sains dan

Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Syukran. *Penggunaan Macromedia Flash Professional 8 Dalam Upaya Peningkatan Kemahiran Al-Kalam Siswa IV B Madrasah Aliyah Ibnul Qoyyim Putri Tahun Ajaran 2009/2010.* Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.