

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA MELALUI
STRATEGI *INQUIRY* DENGAN BERBASIS *MACROMEDIA
FLASH 8* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA BAGI
SISWA KELAS XI SEMESTER GENAP SMK N 1 BANYUDONO**
TAHUN 2013/2014

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Mencapai Derajat

Sarjana S-1

Pendidikan Matematika



BAYU HEPY RIZKI RAMADHAN

A 410 100 204

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2014

PERSETUJUAN

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA MELALUI
STRATEGI *INQUIRY* DENGAN BERBASIS *MACROMEDIA
FLASH 8* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA BAGI
SISWA KELAS XI SEMESTER GENAP SMK N 1 BANYUDONO
TAHUN 2013/2014**

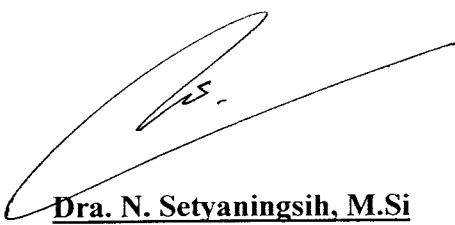
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

BAYU HEPY RIZKI RAMADHAN

A 410 100 204

Disetujui Untuk Dipertahankan
di Hadapan Dewan Pengaji Skripsi S-I

Pembimbing



Dra. N. Setyaningsih, M.Si

NIK. 403

PENGESAHAN

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA MELALUI STRATEGI
INQUIRY DENGAN BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA BAGI SISWA KELAS XI
SEMESTER GENAP SMK N 1 BANYUDONO TAHUN 2013/2014**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

BAYU HEPY RIZKI RAMADHAN

A 410 100 204

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji

Pada tanggal, 20 Maret 2014

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Pengaji :

1. Dra. N. Setyaningsih, M.Si

2. Dra. Sri Sutarni, M.Pd

3. Rita P. Khotimah, M.Sc

Surakarta, Maret 2014

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,

Prof. Dr. Harun Joko Prayitno

NIP. 132049998



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak di kemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggungjawab sepenuhnya.

Surakarta, 11 Maret 2014



BAYU HEPY RIZKI R

MOTTO

"Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha mulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya"

(Terjemahan Q.S. Al-'Alaq: 3-5)

"Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri"

(Terjemahan Q.S. Ar-Ra'd : 11)

"Barang siapa berjalan menuntut ilmu, maka Allah memudahkan jalan ke surga"

(H.R. Muslim)

"Mengeluh dan putus asa bukanlah pilihan, saat itu juga kerjakan apa yang bisa kau kerjakan"

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur hamba panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala kenikmatan yang Engkau berikan, sehingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan. Karya ini penulis persembahkan untuk:

Bapak dan Ibuku Tercinta (Bapak Bambang dan Ibu Diana)

Terimakasih atas do'a, kasih sayang dan dukungan yang selalu mengiringi setiap langkahku selama ini.

Kakakku Irma wardanie

Terima kasih atas kasih sayang dan dukungannya selama ini

Sahabat Seperjuangan

(Nova, Aras, Adhim)

Terima kasih telah menemani hari-hariku, berbagi dalam keceriaan, memotivasi, dan membantu dalam segala hal.

Keluarga Besar Math E 2010

Terima kasih teman atas kerjasamanya dari semester awal sampai semester akhir.

Almamaterku

KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Segala puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT dengan karunia dan hidayah-Nya, shalawat dan salam semoga senantiasa terlimpah-curahkan kepada seorang reformis sejati pembawa risalah suci yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia keluar dari jaman jahiliyah menuju jalan yang diridhai oleh Allah SWT. Peneliti sangat bersyukur dapat menyelesaikan skripsi yang disusun guna memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan S-1 Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Peneliti menyadari tidak akan mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik tanpa dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti ucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Prof. Dr. Harun Joko Prayitno selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang sudah berkenan memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
2. Dra. Sri Sutarni, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang sudah berkenan memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
3. Dra. N. Setyaningsih, M.Si selaku dosen pembimbing, terima kasih atas kesabaran, kebijaksanaan, dan masukan-masukan dalam membimbing peneliti hingga terselesaiannya skripsi ini.
4. Eka Istiningsih, S.Pd selaku guru bidang studi matematika SMK N 1 Banyudono yang telah memberikan ijin dan membantu dalam pelaksanaan penelitian.
5. Seluruh keluarga besar SMK N 1 Banyudono yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengadakan penelitian.

6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari kesalahan dan kekurangan pada diri peneliti dalam penyusunan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati, peneliti menerima kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca umumnya.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 11 Maret 2014

Peneliti



Bayu Hepy Rizki R

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Istilah	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Kajian Penelitian yang Relevan.....	8
B. Kajian Teori	10
1. Kreativitas Belajar Matematika	10
2. Strategi <i>Inquiry</i> berbasis <i>Macromedia Flash 8</i>	12
3. Implementasi Strategi <i>Inquiry</i> berbasis <i>Macromedia Flash 8</i>	16

C. Kerangka Berfikir	17
D. Hipotesis Tindakan	20
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Jenis Penelitian.....	21
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	22
1. Tempat Penelitian	22
2. Waktu Penelitian	22
C. Subjek Penelitian	23
D. Rancangan Penelitian	23
1. Dialog Awal	26
2. Perencanaan Tindakan Kelas	26
3. Pelaksanaan Tindakan	29
4. Observasi (Pengamatan terhadap Tindakan)	29
5. Refleksi	30
6. Evaluasi	30
7. Penyimpulan hasil berupa pengertian dan pemahaman	31
E. Metode Pengumpulan Data	31
1. Observasi	31
2. Catatan lapangan	32
3. Dokumentasi	32
4. Tes	32
F. Instrumen Penelitian	33
G. Validitas Data.....	35
H. Teknik Analisis Data	35
I. Indikator Pencapaian	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Deskripsi Data	39
1. Kondisi Awal	39

2. Tindakan Kelas Siklus I	40
a. Perencanaan Tindakan Kelas Siklus I	40
b. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I	41
c. Observasi Tindakan Kelas Siklus I	42
d. Refleksi Tindakan Kelas Siklus I	48
e. Evaluasi Tindakan kelas siklus I	49
3. Tindakan Kelas Siklus II	50
a. Perencanaan Tindakan Kelas Siklus II	50
b. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II	51
c. Observasi Tindakan Kelas Siklus II	52
d. Refleksi Tindakan Kelas Siklus II	57
e. Evaluasi Tindakan kelas siklus II	58
B. Deskripsi Hasil Penelitian	59
C. Pembahasan	61
D. Keterbatasan Penelitian	67
E. Proposisi Hasil Penelitian	68
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	69
A. Kesimpulan	69
B. Implikasi	70
C. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	75

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	23
Tabel 4.1 Data Peningkatan Kreativitas Siswa	60

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran.....	19
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian.....	25
Gambar 4.1 Grafik Peningkatan Kemampuan Kreativitas Siswa	61

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Dialog Awal.....	75
Lampiran 2 Catatan Observasi Pendahuluan	77
Lampiran 3 Pedoman Observasi Siklus I.....	79
Lampiran 4 Pedoman Observasi Siklus II.....	88
Lampiran 5 Catatan Lapangan Siklus I.....	96
Lampiran 6 Catatan Lapangan Siklus II	98
Lampiran 7 Tanggapan Guru Matematika Setelah Penelitian	100
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	102
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	112
Lampiran 10 Lembar Pengamatan Kreativitas Indikator 1	118
Lampiran 11 Lembar Pengamatan Kreativitas Indikator 2	120
Lampiran 12 Lembar Pengamatan Kreativitas Indikator 3	122
Lampiran 13 Lembar Pengamatan Kreativitas Indikator 4	124
Lampiran 14 Daftar Siswa Kelas XI TKJ 1	126
Lampiran 15 Pembagian Kelompok Siswa Kelas XI TKJ 1.....	127
Lampiran 16 Dokumentasi Penelitian.....	128
Lampiran 17 Surat Ijin Riset.....	132
Lampiran 18 Surat Keterangan Penelitian	133
Lampiran 19 Jadwal dan Hasil Bimbingan	134

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA MELALUI
STRATEGI *INQUIRY* DENGAN BERBASIS *MACROMEDIA
FLASH 8* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA BAGI
SISWA KELAS XI SEMESTER GENAP SMK N 1 BANYUDONO
TAHUN 2013/2014**

Bayu Hepy Rizki R, A 410 100 204, Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta , 134 halaman

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan kreativitas siswa melalui strategi *Inquiry* berbasis *Macromedia Flash 8*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah guru yang memberikan tindakan kelas dan penerima tindakan adalah siswa kelas XI.TKJ 1 SMK N 1 Banyudono berjumlah 36 siswa. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, catatan lapangan, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan metode alur yang dianalisis dari tindakan pembelajaran dilaksanakan dan dikembangkan selama proses pembelajaran. Validitas data menggunakan teknik triangulasi, yaitu triangulasi metode dan penyidik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kreativitas siswa. Peningkatan kreativitas dilihat dari indikator: 1) rasa ingin tahu siswa terhadap suatu masalah dari kondisi awal 22,22% meningkat menjadi 72,22%, 2) kemampuan siswa dalam mengemukakan ide atau gagasan terhadap suatu masalah dari kondisi awal 19,44% meningkat menjadi 72,22%, 3) kemampuan siswa dalam menentukan solusi dan menuliskan jawaban dari permasalahan dari kondisi awal 27,78% meningkat menjadi 80,55% , 4) kemampuan siswa dalam menentukan kesimpulan dari kondisi awal 22,22% meningkat menjadi 77,78%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *Inquiry* berbasis *Macromedia Flash 8* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa.

Kata kunci : *kreativitas; inquiry; macromedia flash 8*