

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
KREATIVITAS MATEMATIS PADA MATERI BANGUN
RUANG SISWA SMP MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6***



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Mencapai Derajat Sarjana Pendidikan

Oleh:
ERY ARTANTIO
1201060109

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2019**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
KREATIVITAS MATEMATIS PADA MATERI BANGUN
RUANG SISWA SMP MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6***

ERY ARTANTIO

1201060109

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Purwokerto, 21 Januari 2019

Pembimbing



Erni Widiyastuti, M.Si

NIK 2160227

Skripsi Berjudul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
KREATIVITAS MATEMATIS PADA MATERI BANGUN
RUANG SISWA SMP MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

ERY ARTANTIO
1201060109

Telah dipertahankan di Depan Dewan Penguji pada tanggal 24 Januari 2019
dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai kelengkapan
persyaratan untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Matematika

Pembimbing

1. **Erni Widiyastuti, M.Si**
NIK. 2160227

1. **Eka Setyaningsih, M.Si**
NIK. 2160109

2. **Chumaedi Sugihandardji, M.Si**
NIK. 2160127

3. **Anggun Badu Kusuma, M.Pd**
NIK. 2160489

Purwokerto, 24 Januari 2019
Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,

Drs. Pudiyono, M.Hum.
NIK. 19560508 198603 1 003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ery Artantio

NIM : 1201060109

Program Studi : Pendidikan Matematika FKIP

Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Telah menyusun skripsi dengan judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS

KREATIVITAS MATEMATIS PADA MATERI BANGUN RUANG SISWA

SMP MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Muhammadiyah Purwokerto, termasuk pencabutan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) yang sudah saya sandang.

Purwokerto, 24 Januari 2019



ERY ARTANTIO
NIM 1201060109

HALAMAN MOTTO

- *Allah sebaik-baik perencana. Maka yakinilah bahwa apa pun itu, selalu ada hikmah di balik rencana-Nya*
- *Berbuat baiklah pada orang lain selagi kamu masih memiliki kesempatan untuk berbuat baik.*
- *Kejujuran adalah bab pertama dari buku kebijaksanaan*



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil ' alamin, puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini selesai disusun. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- 1. Kedua orang tua saya, Bapak Urip Agus Riptono dan Ibu Sumarni yang selalu melimpahkan kasih sayang, cinta, perhatian serta lisan yang tak pernah lelah mendo'akan.*
- 2. Kedua adik saya, Saeful Hidayat dan Salsabila Niken Rahmawati yang juga selalu memberi semangat, dukungan dan do'a.*
- 3. Sahabat-sahabat saya.*
- 4. Teman-teman Pendidikan Matematika Angkatan 2012 beserta teman-teman PPL SMP Muhammadiyah Cilongok tahun 2015*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillahirobbil'alamin. Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa terhaturkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar karena adanya dukungan, bimbingan, arahan dan bantuan serta partisipasi dari beberapa pihak. Oleh karena itu peneliti tidak lupa mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat :

1. Dr. H. Syamsuhadi Irsyad, S.H, M.H selaku rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
2. Drs. Pudiyono, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Eka Setyaningsih, S.Si, M.Si, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika.
4. Erni Widiyastuti, M.Si, selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
5. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
6. Drs. H. Agus Miftah selaku kepala sekolah SMP Muhammadiyah Cilongok.
7. Seluruh Guru dan Karyawan SMP Muhammadiyah Cilongok.

8. Siswa kelas VIII K SMP Muhammadiyah Cilongok.
9. Serta seluruh pihak yang telah turut serta membantu peneliti dalam penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penelitian skripsi ini sehingga peneliti mengharap kritik dan saran yang membangun demi kebaikan peneliti. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat berguna untuk menambah pengetahuan bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Purwokerto, 24 Januari 2019

Ery Artantio

ABSTRAK

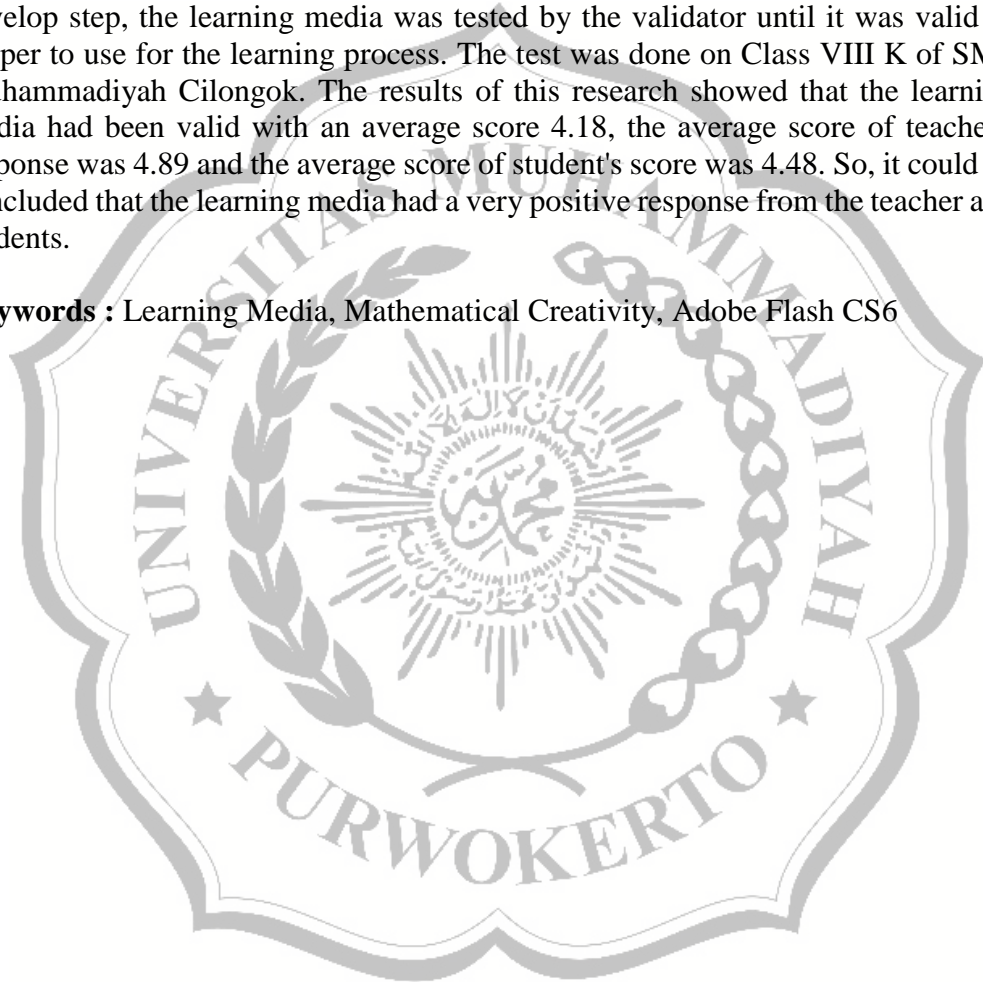
Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis kreativitas matematis pada materi bangun ruang siswa SMP menggunakan *Adobe Flash CS6* yang valid, mengetahui respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model pengembangan Thiagarajan, Semmel dan Semmel (4D) yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran) akan tetapi pengembangan perangkat dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap *develop* (pengembangan). Pada tahap *develop* media pembelajaran dinilai oleh validator sampai valid atau layak digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba dilakukan pada kelas VIII K SMP Muhammadiyah Cilongok. Dari penelitian yang dilakukan didapat hasil bahwa media pembelajaran yang dibuat sudah valid dengan mendapatkan nilai rata-rata dari validator sebesar 4,18, mendapatkan nilai rata-rata dari respon guru sebesar 4,89 dan dari respon siswa sebesar 4,48, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mendapatkan respon yang sangat positif baik dari guru maupun siswa.

Kata kunci : Media pembelajaran, Kreativitas matematis, *Adobe Flash CS6*

ABSTRACT

This research aimed to produce mathematical creativity-based learning media on geometry using valid Adobe Flash CS6 for junior high school students, find out the teacher and student's response toward the learning media. This was a research and development that used Thiagarajan, Semmel dan Semmel (4D) development model including define, design, develop, and disseminate, but the software development in this research only reached the develop step. On the develop step, the learning media was tested by the validator until it was valid or proper to use for the learning process. The test was done on Class VIII K of SMP Muhammadiyah Cilongok. The results of this research showed that the learning media had been valid with an average score 4.18, the average score of teacher's response was 4.89 and the average score of student's score was 4.48. So, it could be concluded that the learning media had a very positive response from the teacher and students.

Keywords : Learning Media, Mathematical Creativity, Adobe Flash CS6



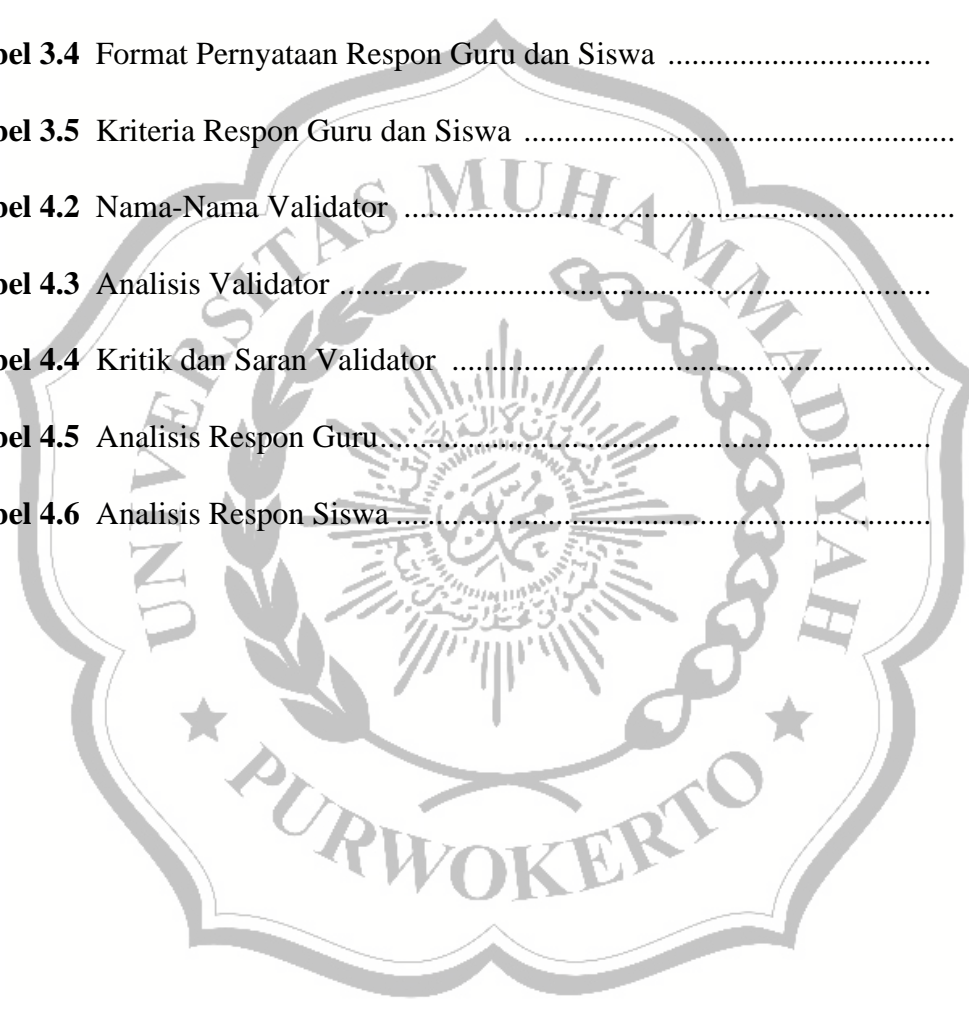
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Fokus Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORITIK	8
A. Media Pembelajaran	8
B. Kreativitas Matematis	14
C. <i>Adobe Flash CS6</i>	19
D. Materi Bangun Ruang	21

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian	24
B. Prosedur Penelitian	24
C. Metode Pengumpulan Data	32
D. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
A. Hasil	38
B. Pembahasan	53
BAB V PENUTUP	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 Format Pernyataan Validator	34
Tabel 3.3 Kriteria Validitas Analisis Nilai Rata-rata	35
Tabel 3.4 Format Pernyataan Respon Guru dan Siswa	36
Tabel 3.5 Kriteria Respon Guru dan Siswa	37
Tabel 4.2 Nama-Nama Validator	44
Tabel 4.3 Analisis Validator	45
Tabel 4.4 Kritik dan Saran Validator	48
Tabel 4.5 Analisis Respon Guru.....	51
Tabel 4.6 Analisis Respon Siswa	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Modifikasi Model Pengembangan 4-D	25
Gambar 4.1. Flowchart Format	43



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Media Pembelajaran	62
Lampiran B. Kunci Jawaban Kuis Pilihan Ganda Media Pembelajaran	87
Lampiran C. Angket Validasi, Angket Respon Guru dan Angket Respon Siswa.....	97
Lampiran D. Surat - surat	144
Lampiran E. Dokumentasi	150
Lampiran F. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	158

